

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Hakikat Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran mencakup berbagai usaha yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memperlancar kegiatan belajar pada anak didik. Dalam pembelajaran, ada tindakan pemilihan, menciptakan, dan perkembangan cara untuk mencapai prestasi belajar yang dinantikan (Ihsana El Khulugo, 2017, hlm. 52)

Menurut Muh. Sain Hanafy (2014, hlm. 74), terdapat komunikasi edukatif yang terjadi, terutama komunikasi yang memiliki maksud, menjadi ciri proses pembelajaran. Interaksi yang bertumpu pada kegiatan pembelajaran pendidik (guru) dan peserta didik ini berlangsung secara sistematis lewat tahapan desain, melaksanakan, dan penilaian. Pembelajaran tidak terjadi sekaligus, melainkan secara bertahap. Pendidik memfasilitasi pembelajaran siswa sehingga mereka dapat belajar dengan baik. Seperti yang dinantikan, interaksi ini akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Ahmad Thothowi (dalam Halid Hanafi. dkk. 2018, hlm. 57), pembelajaran digambarkan sebagai usaha untuk mendapatkan dorongan, pembinaan, pengarahan, dan dukungan pada para siswa supaya kegiatan belajar dapat terjadi. Bahan ajar hanyalah stimulan, dan perilaku pendidik atau instruktur hanyalah tindakan penyemangat. Semua upaya diarahkan untuk mencapai tujuan. Akibatnya, kadang-kadang dinyatakan bahwa belajar, mengajar, atau pengajar melibatkan pengorganisasian kegiatan siswa. Tugas pengajar atau pendidik tidak hanya memberikan ilmu, tetapi juga berperan sebagai pembimbing dan penyedia sarana belajar. Agar proses belajar lebih memadai maka diupayakan dengan mengidentifikasi pendekatan terbaik, media ideal, persiapan yang cermat, dan sebagainya.

Dari penjelasan tersebut, telah disimpulkan bahwasannya pembelajaran ialah kegiatan komunikasi antara guru dan peserta didik, dengan guru mempunyai peran untuk membantu peserta didik belajar secara efektif. Proses pembelajaran terdiri dari berbagai unsur seperti guru, siswa, bahan ajar yang meliputi buku dan media serta fasilitas seperti ruang kelas. Dalam proses pembelajaran ini terjadi pengaruh timbal balik yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Samiudin (2016, hlm. 118) tujuan pembelajaran adalah suatu titik yang akan dicapai selama proses kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan tersebut akan menjadi pedoman bagaimana pun kegiatan belajar mengajar itu berlangsung. Adanya tujuan pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah, efisien, dan optimal.

Suatu tujuan pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria, menurut Sudarisman (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24), antara lain tepat dalam arti tidak multitafsir dan memiliki makna operasional, yaitu perilaku yang mungkin akan dilihat dan dinilai terhadap hasil belajar siswa. Karena akan lebih mudah mengenali indikator hasil belajar, maka perlu adanya tujuan pembelajaran yang jelas. suatu tingkah laku yang bisa di amati dan dievaluasi terhadap hasil belajar siswa. (Sudarisman, 2020, hlm. 24 dalam Ramdhani)

Berlandaskan uraian tersebut dapat disimpulkan tujuan pembelajaran dapat membantu kegiatan pembelajaran menjadi lebih terarah, efektif, dan mempermudah untuk mencapai indikator keberhasilan belajar.

## **3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Matematika, menurut Ahmad Susanto (2013, hlm. 185), dapat membantu siswa menjadi pemikir yang lebih logis dan persuasif, membantu mereka memecahkan kesusahan dalam kehidupan sehari-hari dan di tempat kerja, serta mendorong kemajuan wawasan dan teknologi. Matematika digambarkan sebagai studi terkait angka, hubungan antara angka, dan pengerjaannya yang dipakai untuk memecahkan masalah angka, menurut

Abdul Halim (2012, hlm. 22). Matematika merupakan model berfikir logis (Erman Suherman, 2013, hlm. 15). Oleh karena itu matematika merupakan hal pokok. Dalam kurikulum 2013 disebutkan bahwa tujuan diberikannya mata pelajaran disekolah supaya para siswa mampu mengungkapkan konsep, logika dan pembuktian matematis dalam bentuk kalimat utuh, untuk memperjelas keadaan atau masalah. Menurut Yanti Nazmai (2016, hlm. 57) matematika merupakan ilmu universal yang memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar matematika dapat membantu menaikkan kemampuan berpikir serta konsep dan pernyataan dalam matematika bersifat konsisten.

Pembelajaran matematika ialah keahlian dasar yang sangat penting karena berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari dan upaya untuk mengembangkan pemikiran kritis dari masalah yang sulit. Hasil belajar matematika di sekolah relatif rendah karena kurangnya semangat dan keinginan untuk menguasai mata pelajaran tersebut tersebut (Salamah & Amelia, dalam Maulidya, 2021, hlm. 2584). Namun pada kenyataannya, siswa di sekolah tidak menyukai matematika dikarenakan ketidaksukaan sebagai mata pelajaran yang sulit dan melibatkan banyak rumus dan perhitungan, sehingga dalam praktiknya siswa kurang menikmati di sekolah.

Adapun matematika mencakup beberapa karakteristik menurut Soedjadi (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 4) ialah :

a. Memiliki objek kajian yang bersifat abstrak

Fakta, konsep, keterampilan, dan prinsip adalah beberapa topik yang dibahas dalam kelas matematika. Istilah dan tanda, notasi/symbol termasuk dalam kebenaran. Konsep ialah penilaian gagasan yang dipakai guna mengklasifikasikan atau mengatur suatu objek, menentukan apakah sasaran tersebut memiliki contoh rancangan atau tidak. Aturan pengerjaan (seperti penghitungan, aljabar, matematika, dll.) disebut operasi dan berlaku untuk satu atau lebih elemen yang diketahui. Operasi hitung adalah operasi yang dipelajari siswa di

sekolah dasar. Dan prinsip ialah hubungan antara banyaknya sasaran dasar matematika hingga berupa dari beberapa fakta, konsep dan disangkut pautkan dengan suatu operasi.

b. Mengarah pada kesepakatan

Dasar pembahasan matematika adalah kesepakatan yang berisi informasi yang dapat dinyatakan secara jelas dalam istilah matematika. Ilustrasi dari jenis kesepakatan dalam matematika adalah simbol untuk angka 1, 2, 3... ialah contoh kesepakatan dalam matematika. simbol bilangan itu jadi contoh terhadap pengkajian matematika yang sesuai.

c. Implementasi pemikiran yang deduktif

Pemikiran tersebut merujuk pada cara berpikir yang didasarkan pada prinsip-prinsip umum, kemudian diterapkan pada kasus-kasus khusus dan diakhiri dengan menyimpulkan suatu pernyataan yang sudah sesuai kebenarannya.

d. Sesuai dengan sistem

Dalam matematika, terdapat prinsip-prinsip yang berkaitan atau tidak berkaitan satu sama lain. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada prinsip-prinsip matematika yang saling terkait seperti dalam sistem aljabar dimana ada prinsip sederhana dan saling berhubungan dengan yang lain. Namun, jika ada dua sistem matematika yang tidak memiliki hubungan antara satu sama lain seperti aljabar dan geometri, maka kedua sistem tersebut dianggap tidak konsisten sesuai dengan prinsip bahwa mereka tidak memiliki hubungan antara satu sama lain.

e. Mempunyai tanda yang tidak punya arti

Signifikansi tanda matematika kurang. Secara umum, kecuali mereka terhubung ke konteks tertentu, simbol dan model matematika tidak memiliki arti yang jelas. Misalnya, secara singkat, tanda "y" tidak ada artinya. Namun, "y" menjadi bermakna dan menunjukkan angka tertentu ketika kita menyatakan bahwa itu mewakili bilangan bulat. Situasi serupa muncul dengan model matematika seperti  $x + y = 50$ , di mana nilai sebenarnya dari x dan y tidak jelas kecuali kita mengetahui

situasinya atau perincian relevan lainnya, seperti fakta bahwa "x" dan "y" berarti panjang sisi bidang tertentu.

f. **Memperhatikan semesta pembicaraan**

Tanda/symbol matematika tidak memiliki makna yang pasti kecuali apabila dihubungkan pada hal yang lain, maka dibutuhkan suatu lingkungan dari konteks yang sedang dibahas. lingkungan ini sering disebut sebagai "lingkup pembicaraan" yang membatasi pemahaman kita terhadap konsep-konsep matematika tersebut dalam suatu konteks tertentu.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar berlandaskan Nana Sudjana (dalam Sukriswati, 2016) ialah keahlian yang dikuasai seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar adalah, dalam perkataan Rusman (2015, hlm. 67), bakat yang didapatkan siswa dari pengalaman belajar, tetapi hasil belajar juga telah dilihat sebagai kumpulan pengalaman siswa yang menjangkau berbagai ranah, seperti ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, pembelajaran yang telah disampaikan kepada siswa dapat dinilai dengan menggunakan hasil belajar. Aspek yang paling penting dari pembelajaran adalah hasil. Tingkat penguasaan siswa terhadap konten akan dievaluasi oleh guru.

Hasil belajar menurut Sukmadinata (dalam Sukriswati, 2016) adalah perwujudan atau pertumbuhan potensi kemampuan atau bakat seseorang.

Berlandaskan pengertian diatas dapat di tarik kesimpulan bahwasannya prestasi belajar merupakan keahlian yang dipunya oleh peserta didik mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris.

### **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang mempunyai pengaruh hasil belajar berlandaskan Hanadi (dalam Rusman, 2014, hlm. 130) antara lain:

- a. Faktor Internal
  - 1) Faktor fisiologis, secara umum, seperti fisik yang baik, tidak kelelahan, difabel, dan situasi serupa. Pembelajaran bagi siswa dapat dipengaruhi oleh hal ini.
  - 2) Faktor psikologis, pada hakikatnya setiap siswa memiliki mentalitas yang berbeda-beda, yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Elemen-elemen ini meliputi IQ, bakat, minat, fokus, motivasi, kemampuan kognitif, dan kapasitas penalaran.
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Faktor lingkungan, termasuk fisik dan sosial, akan berdampak pada hasil belajar. Faktor lingkungan berupa yang meliputi suhu serta kelembaban. Tentu berbeda dengan belajar dengan udara dingin dan belajar sepanjang hari di ruangan yang ventilasinya terbatas.
  - 2) Faktor instrumental, termasuk keberadaan dan penggunaannya, dibuat sama dengan hasil belajar yang ditargetkan dan berharap bisa bermanfaat sebagai cara untuk mencapai maksud pembelajaran yang telah ditentukan. Elemen-elemen ini termasuk kurikulum, sarana, dan guru.

Sebaliknya, Slameto (dalam Wijanarko 2017) berpendapat bahwa interaksi antara siswa dan guru itu penting. Dalam pemaparan tersebut dikatakan bahwa faktor internal yang meliputi fisiologi dan fungsi psikomotor menjadi kunci pengaruh terhadap hasil belajar. Faktor lingkungan dan instrumental adalah contoh pengaruh eksternal.

### **3. Indikator yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berlandaskan Sopiati & Sahroni (dalam Yulianti, dkk, 2018, hlm. 205-207) hasil belajar bisa di kategorikan dapat menjadi tiga ranah utama sebagai berikut:

#### **a. Ranah kognitif**

Berikut enam komponen hasil belajar yang berkaitan dengan ranah kognitif:

1) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan ialah faktor dasar dalam bidang Taksonomi Bloom/faktor ingatan (*recall*).

2) Pemahaman (C2)

Biasanya, keterampilan ini ditekankan selama aktivitas pembelajaran. Siswa harus mampu menguasai yang disampaikan, dikomunikasikan, dan diinterpretasikan tanpa perlu menghubungkan hal lain.

3) Penerapan (C3)

Penerapan atau implementasi ialah pemakaian abstrak dalam keadaan khusus.

4) Analisis (C4)

Tingkat kemahiran ini diperlukan untuk dapat memecahkan situasi tertentu menjadi aspek yang lebih mudah dipahami.

5) Sintesis (C5)

Kemampuan untuk menggabungkan bagian yang berbeda untuk menciptakan hal baru. Pada tahap ini diperlukan kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal baru yang menghubungkan beberapa aspek

6) Evaluasi (C6)

Seseorang harus mampu menilai keadaan, pernyataan, atau konsep menggunakan serangkaian kriteria agar dapat berfungsi pada tingkat keterampilan ini.

b. Ranah afektif

Lima aspek sikap yang berhubungan dengan ranah afektif antara lain sebagai berikut:

1) Menerima (*Receiving*)

Siswa dihadapkan pada rangsangan dari luar berupa masalah, gejala, keadaan, dan sebagainya.

2) Menanggapi (*Responding*)

Mengacu pada tanggapan yang dimiliki seseorang terhadap rangsangan eksternal.

3) Penilaian (*Valuating*)

Artinya adalah keyakinan pada peristiwa.

4) Organisasi (*Organization*)

Yaitu mengacu pada perkembangan nilai-nilai dan integrasi dalam sistem organisasi, berkaitan dengan interaksi antar penilaian, penguatan nilai-nilai tersebut, serta menentukan prioritas atas nilai-nilai yang ada.

5) Karakter yang berkaitan (*Characteristic by a value or value complex*)

Yaitu perpaduan seluruh sistem nilai yang dimiliki seseorang dan bagaimana sistem nilai tersebut membentuk kepribadian dan tingkah lakunya.

## c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor yang terdiri dari tiga aspek diantaranya sebagai berikut dihubungkan dengan hasil belajar dan keahlian bertindak:

1) Keterampilan motorik (*Muscular or motor skills*)

Disebut juga kemampuan otot atau motoric antara lain bergerak, mendemostrasikan, melompatinya.

2) Manipulasi benda-benda (*Manipulation of materials or objects*)

Berarti mengumpulkan, berbentuk, mengganti, menggeser, memperbaiki dan tindakan serupa lainnya.

3) Koordinasi (*Neuromuscular*)

Yaitu fungsi mengawasi, memotong dan lainnya.

Berlandaskan penjelasan di atas, ranah kognitif yakni kemampuan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian merupakan tempat turunnya hasil belajar yang ditunjukkan dalam penelitian ini (Sopiatin & Sahrooni dalam Yulianti, dkk 2018, hlm. 205-207).

## C. Hakikat Model Pembelajaran

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Fathurrohman (2015, hlm. 29) menyatakan bahwasannya model pembelajaran ialah rancangan yang diartikan sebagai suatu proses sistematis untuk menyusun pembelajaran dan wawasan belajar guna



mencapai maksud pembelajaran. Hal ini juga berfungsi sebagai acuan bagi guru saat mereka mempersiapkan pelajaran bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Joyce & Will (dalam Huda, 2013, hlm. 73) berpendapat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran, guru dapat membuat RPP, menyediakan bahan ajar, dan mengarahkan pembelajaran peserta didik di dalam kelas.

Arends (dalam Marliani, 2015) mengatakan bahwasannya model pembelajaran berkaitan dengan metodologi yang diterapkan, yang memperhatikan maksud, tingkatan aktivitas belajar, lingkup belajar, dan mengelola kelas. Kerangka konseptual dijelaskan oleh Arend (dalam Mulyono, 2018, hlm. 89) sebagai sarana untuk menyusun pengalaman dan kegiatan pembelajaran guna menggapai maksud pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Dapat dikatakan, penataan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran memastikan bahwa belajar mengajar dilakukan dengan benar, menyenangkan, mudah, dan dalam urutan yang logis.

Bedasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa untuk memenuhi tujuan pembelajaran, pelajaran disusun berlandaskan suatu pengertian yang disebut model pembelajaran.

Ciri-ciri model pembelajaran menurut Kardi & Nur (dalam Ngalimun, 2016, hlm. 7-8) model pembelajaran mempunyai empat karakteristik yang membedakan dengan strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain :

- a. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
- c. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

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**

Menurut Mulyono (2018, hlm. 90) model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk mengembangkan dan mempraktikkan belajar. Akibatnya, jenis materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran (kompetensi), dan tingkatan kemampuan siswa secara signifikan mempengaruhi model yang dipilih.

- a. Bagi guru:
  - 1) Membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah dilaksanakan, karena tindakan yang telah dilakukan dengan waktu yang ada, maksud yang akan dituju, pola pikir siswa, dan adanya sarana belajar.
  - 2) Dapat dimanfaatkan guna teknik untuk membantu keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
  - 3) Memudahkan dalam menganalisis secara cepat perilaku siswa baik individu maupun kelompok.
  - 4) Mempermudah pengumpulan informasi untuk faktor-faktor fundamental dalam penyusunan PTK untuk menaikkan standar pembelajaran.
- b. Bagi siswa:
  - 1) Kesempatan yang luas untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
  - 2) Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajarinya.
  - 3) Mendorong semangat belajar dan keinginan untuk terlibat dalam pembelajaran secara penuh.

- 4) Dapat mengamati atau membaca kemampuan individu di kelompoknya secara objektif.

### 3. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Hamdayama (2016, hlm. 132-182) jenis-jenis model pembelajaran diantaranya ialah:

#### a. Model Pembelajaran Inquiry

Model Pembelajaran inkuiri, menurut Abidin (2018, hlm. 149) adalah metode pengajaran yang dirancang untuk membantu siswa menemukan dan menerapkan berbagai sumber wawasan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang tema, mata pelajaran, dan situasi tertentu.

#### b. Model Pembelajaran Kontekstual (*contextual teaching and learning*)

Melalui penggunaan analogi dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, pembelajaran kontekstual membantu siswa memahami topik yang diajarkan. Agar siswa memahami relevansi informasi untuk kehidupan mereka, Komalasari (2017, hlm. 7) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah teknik belajar yang menggabungkan mata pelajaran yang dipakai dengan kenyataan hidup siswa di keluarga, sekolah, masyarakat, dan sebagai warga negara.

#### c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Pendekatan yang disebut pembelajaran berbasis masalah menekankan pada penyelesaian masalah yang ada di keseharian. Tujuannya, menurut Shoimin (2017, hlm. 129), adalah untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang mengarah pada masalah umum. Para siswa dituntut guna berpartisipasi pada rangkaian penelitian, yang mengharuskan mereka menggali masalah, pendataan, dan menerapkan data terkait untuk memecahkan masalah, menurut Panen (dalam Rusmono 2014, hlm. 74).

#### d. Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam kegiatan pembelajaran, kerjasama siswa diutamakan dalam pendekatan pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2015, hlm. 32), pembelajaran kooperatif ialah istilah yang dipakai guna

menggambarkan strategi pengajaran di mana siswa berkolaborasi pada sekelompok anak dan mendukung kemajuan belajar dengan sesama. Sedangkan menurut Rusman (2018, hlm. 202) terdapat jenis pembelajaran yang mana siswa belajar dan berkolaborasi dalam sekelompok kecil dengan sekelompok yang beragam. Dengan kata lain, kelompok belajar dibentuk secara berbeda secara signifikan.

e. Model Pembelajaran Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek, menurut Fathurrohman (2016, hlm. 119) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai alat bantu pengajaran untuk mengembangkan kemampuan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proyek itu sendiri dapat dilihat sebagai tugas skala besar yang membutuhkan koordinasi dan spesialisasi tenaga pendukung untuk dipenuhi.

Tujuan pembelajaran, kebutuhan serta karakter siswa siswi yang didapatkan, dan sumber belajar yang digunakan semuanya harus menjadi pertimbangan ketika memilih model pembelajaran. Pembelajaran kooperatif ialah pendekatan pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini.

## **D. Model Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif, sebagaimana didefinisikan oleh Agus Suprijono (2013, hlm. 54), adalah istilah yang meluas mencakup semua bentuk kerjasama, terkait yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Hal ini sesuai dengan definisi pembelajaran kooperatif Rusman (2014, hlm. 202) yang mengatakan bahwa ini adalah jenis pembelajaran dimana siswa belajar dan berkolaborasi dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan konfigurasi kelompok yang beragam.

Menurut Roger dan Johnson (dalam Agus Suprijono, 2013, hlm. 58), tidak semua hasil belajar kelompok dikategorikan sistem belajar kooperatif. Ada lima aspek yang dapat dipakai pada sistem belajar kooperatif guna mendapatkan hasil terbaik: (1) simbiosis mutualisme, (2) bertanggung jawab, (3) komunikasi promotif, (4) interaksi sesama dan (5) proses bersama

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah tumbuhnya efek dinamis yang didukung oleh efek pendukung seperti kemampuan bekerja sama, menghargai orang lain, dan efek serupa lainnya.

Model belajar kooperatif dipakai guna mendorong siswa dalam berbagi pandangan mereka, merasa percaya diri untuk menyampaikan ide-ide tersebut, serta menghargai perspektif orang lain. Biasanya, siswa sering dihadapkan dengan latihan-latihan selama proses belajar yang memerlukan pemecahan masalah. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif merupakan suatu alternatif yang baik untuk diterapkan karena memungkinkan siswa bergotong royong dan mendukung sesama dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Suprijono (2015) memaparkan bahwa terdapat enam tahap penerapan model pembelajaran kooperatif pada tabel 2.1 dibawah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Tahap Pembelajaran Kooperatif**

<b>Tahap</b>	<b>Tingkah Laku</b>
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Menginformasikan kepada siswa secara lisan
Tahap 3 Mengorganisir siswa ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Tahap 4 Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Tahap 5 Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-

	kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan presentasi individu maupun kelompok

## 2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2014, hlm. 207), pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik berikut:

- a. Kerjasama berkelompok
- b. Didasari pengelolaan yang responsif.
- c. Kesiapan guna berkolaborasi.
- d. Kemampuan kerja tim.

Berlandaskan uraian diatas, pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran yang menuntut partisipasi dan keterlibatan siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran ini bergantung pada aspek-aspek yang saling bergantung dalam struktur penyelesaian tugas, bertanggung jawab, pribadi, saling interaksi antar anggota, dan proses bersama.

## 3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut kelebihan model pembelajaran kooperatif menurut Sadker (dan Huda, 2015, hlm. 66) yakni:

- a. Lingkup belajar yang kooperatif dan metode pengajaran yang kooperatif akan memperoleh prestasi yang baik bagi siswa.
- b. Para siswa yang ikut serta pada metode pembelajaran kooperatif lebih menghargai dirinya sendiri dan memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar.
- c. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa mengembangkan rasa ketergantungan yang baik (saling ketergantungan positif), yang akan bermanfaat bagi pembelajaran mereka di masa depan. Siswa juga menjadi lebih peduli terhadap teman sebayanya.

- d. Siswa lebih cenderung menerima teman sebayanya yang berasal dari berbagai daerah berbeda sebagai hasil dari pembelajaran kooperatif.

Sedangkan Slavin (Huda, 2015, hlm. 68) mendapati 3 persoalan penting atau disebut *common pitfalls* (lubang-lubang perangkap) yang berkaitan dengan kelemahan pembelajaran kooperatif, antara lain sebagai berikut:

a. *Free Rider*

*Free rider* yang dimaksud adalah bahwa para siswa hanya akan menyalin apa yang telah dilakukan anggota kelompok mereka ketika mereka tidak bertanggung jawab secara pribadi atas tugas kelompok mereka. Saat kelompok kooperatif diberi tugas untuk menyelesaikan lembar tugas, peristiwa ini sering terjadi.

b. *Diffusion of Responsibility* (pembauran tanggung jawab)

Orang yang "lebih mampu" dalam keadaan ini sering mengabaikan orang lain yang dianggap "kurang mampu". Misalnya, ketika siswa diberikan pekerjaan rumah matematika, teman sekelas sering mengabaikan individu yang dianggap tidak mampu mengingat atau memahami materi dengan baik. Bahkan siswa yang mahir dalam matematika terkadang kurang memiliki motivasi untuk membantu teman sebayanya yang kesulitan dengan mata pelajaran tersebut. Tanpa menangkap semangat pembelajaran kooperatif, ini mungkin membuang-buang waktu dan tenaga.

c. *Learning a Part of Task Specialization*

Tiap kelompok diberi tugas untuk memahami/ menyelesaikan permasalahan yang lain dari yang lain dalam model pembelajaran kooperatif tertentu, seperti *Jigsaw Group Investigation*, dan cara lain yang sebanding. Siswa yang diberikan materi dengan cara ini seringkali hanya memperhatikan satu bagian saja. Meski semua informasi itu saling berhubungan, namun bagian yang diselesaikan oleh kelompok lain kebanyakan diabaikan.

## **E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match***

Lena Curran mengembangkan model pembelajaran *make a match* sejak 1994. Siswa diinstruksikan untuk menempatkan pasangan kartu dalam

model ini (Zainal Aqib, 2014, hlm. 23–24). Model pembelajaran *make a match* menurut Komalasari (2017, hlm. 85) mendorong siswa menggunakan permainan kartu berpasangan untuk menemukan jawaban dari pertanyaan konsep.

Model pembelajaran *make a match*, seperti yang didefinisikan oleh Tarmizi dalam Novia (2015, hlm. 12), melibatkan setiap siswa mendapatkan kartu (bisa berupa pertanyaan atau jawaban), kemudian mencari jawaban yang sesuai dengan kartunya yang didapat.

Menurut pendapat yang disampaikan para ahli, bisa dikatakan bahwa *make a match* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan metode berpasangan pada saat pembelajaran tentang suatu mata pelajaran untuk membuat nuansa belajar menjadi menyenangkan. Dalam pembelajaran *make a match*, guru lebih berperan sebagai fasilitator, dan tata ruang kelas harus mendukung belajar mengajar. Para Siswa menjadi responsif terlibat pada pengembangan kemampuan berpikir berkat cara belajar *make a match*. Selain itu, *make a match* memberi kesempatan guna berinteraksi dengan siswa lain yang membuat mereka tetap terlibat di dalam kelas, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pemikiran.

Rusman (2011, hlm. 223-233) berpendapat langkah-langkah pembelajaran model *make a match* yaitu:

- 1) Pengajar mempersiapkan beberapa kartu yang bertuliskan permasalahan yang sesuai dipakai dalam sesi review. Kartu-kartu tersebut terdiri dari beberapa soal dan jawaban, dimana siswa akan mempertemukan antara kedua bagian tersebut.
- 2) Satu kartu dibagikan kepada setiap siswa.
- 3) Para siswa mencari jawaban/pertanyaan pada kartu yang diperoleh
- 4) Para siswa mencocokkan kartu yang didapatnya dengan yang lain.
- 5) Para siswa mendapat poin jika mereka bisa mencari kartu mereka dalam kurun waktu tertentu.
- 6) Kartu diacak ulang setelah satu putaran sehingga setiap siswa menerima kartu yang unik. Demikian seterusnya.



## 7) Kesimpulan/penutup.

Huda (2014, hlm. 253) menyebutkan kelebihan model pembelajaran *make a match* dibandingkan model pembelajaran lainnya sebagai berikut: (1) bisa mendorong kegiatan para siswa, secara kognitif ataupun fisik (2) dikarenakan bagian yang mirip permainan, siswa menganggap model *make a match* lebih menyenangkan (3) meluaskan wawasan para siswa pada ilmu yang dipelajari dan bisa menaikkan minat belajarnya. (4) berhasil mengembangkan kepercayaan diri para siswa guna menyampaikan pendapat di depan umum (pada saat presentasi). (5) mendorong anak untuk melatih disiplin dengan menghargai waktu belajar mereka.

Kurniasih & Berlin (2015, hlm. 56–57) menyebutkan beberapa kelemahan model pembelajaran *make a match*: (1) sangat membutuhkan arahan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. (2) waktu yang dijaga seminimal mungkin karena mungkin akan terjadi selama kelas berlangsung. (3) guru harus mengatur perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. (4) jika tidak dilakukan dengan benar, kerumunan akan terbentuk dalam kelas-kelas besar (yang memiliki murid lebih dari 30 orang). (5) dapat mengganggu kelas lain untuk belajar dengan tenang.

## F. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam survei yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki karakteristik tertentu dalam pendekatannya. Penelitian tersebut meliputi topik-topik sebagai berikut:

1. Wahyu Indrastuti, Sugeng Utaya, dan Edy Bambang Irawan (2016) melakukan penelitian. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8). Penelitian ini memiliki maksud untuk menggambarkan bagaimana pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dipakai untuk peningkatan kegiatan dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Beluk Klaten. Penelitian ini dilakukan pada 2 tahap penelitian tindakan kelas (PTK). Pada tiap tahapannya memiliki 2 kali tatap muka. Pengumpulan data dilaksanakan

melewati penilaian hasil belajar siswa dan observasi kegiatan para siswa. Pada tahap 2 partisipasi siswa meningkat dari 76,10% (baik) menjadi 92,24% (sangat baik), menurut data. Prosentase para siswa yang menyelesaikan pendidikan klasikal pada tahap I dan II meningkat dari 72% dengan rata-rata nilai 74,00 menjadi 88% dengan rata-rata nilai 86,00. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena hasilnya melebihi target 80%. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penyusun dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya adalah meskipun penulis menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Penelitian M. Ihsan Ramadhani Tahun 2021. Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4). Penelitian ini bertujuan guna mendapatkan apakah model *make a match* dapat menaikkan hasil belajar IPS siswa kelas V pada unit “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” di SD Pantai Cabe Kabupaten Tapin. Pendekatan penelitian dilakukan dengan melakukan dua siklus penelitian tindakan kelas pada topik IPS dengan menggunakan siswa kelas V sebagai subjek. Penelitian ini menggunakan bentuk data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan teknik persentase penilaian skala dan indikator keberhasilan ketuntasan. Hasil dari pelaksanaan kegiatan guru berdasarkan model pembelajaran *make a match* diperoleh hasil siklus I menunjukkan persentase sebesar 77,94% dalam kategori baik, dan hasil siklus II menunjukkan persentase sebesar 86,74% dalam kategori sangat baik. Untuk siswa kelas V siklus I, proporsi tujuan pembelajaran IPS pada topik “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” sebesar 68,96%; pada siklus II meningkat menjadi 86,20%. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penyusun dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama. Para penulis menyelidiki hasil belajar

matematika yang bertentangan dengan penelitian sebelumnya, yang menganalisis hasil belajar IPS, dan menggunakan teknik penelitian eksperimental sebagai lawan dari PTK sebagai metode penelitian.

3. Purwiningsih melakukan penelitian (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Subtema Tugasku Sehari-hari di Rumah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas II SD Negeri 3 Baron Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1). Pada hasil observasi aktivitas instruktur, siklus I sebesar 72,52, dan siklus II sebesar 90,32. Hasil observasi aktivitas siswa adalah 70,83 pada siklus I dan 91,7 pada siklus II. Nilai rata-rata bahasa Indonesia siswa pada pra siklus adalah 63,97 dengan persentase 48,28%; pada siklus I meningkat menjadi 71,21 dengan persentase 68,97%; dan pada siklus II meningkat menjadi 75,07 dengan persentase 82,76%. Mata pelajaran matematika juga mengalami peningkatan; pada pra siklus skor 62,59 dengan persentase 44,83%, meningkat menjadi 69,14 dengan persentase 58,62% pada siklus I, kemudian melonjak menjadi 76,03 dengan persentase 86,21%. siklus kedua. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penyusun dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya adalah meskipun penulis menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.
4. Arinal Magfirah, Irman Syarif, dan Rahmat (2021) melakukan penelitian. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2). Berdasarkan temuan penelitian ini, siswa kelas III SDN 20 Baraka dapat belajar lebih efektif dan bersemangat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match*. Peningkatan nilai rata-rata minat belajar dan hasil evaluasi menjadi buktinya. Nilai rata-rata minat belajar yang ditentukan oleh skala minat naik dari 3,3 menjadi 3,87 dan masuk dalam kelompok baik. Sementara itu, proporsi siswa yang berhasil

menyelesaikan tuntas dari 57,89% menjadi 84,21%. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh penyusun dengan penelitian terdahulu terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama. Perbedaannya adalah meskipun penulis menggunakan metode penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

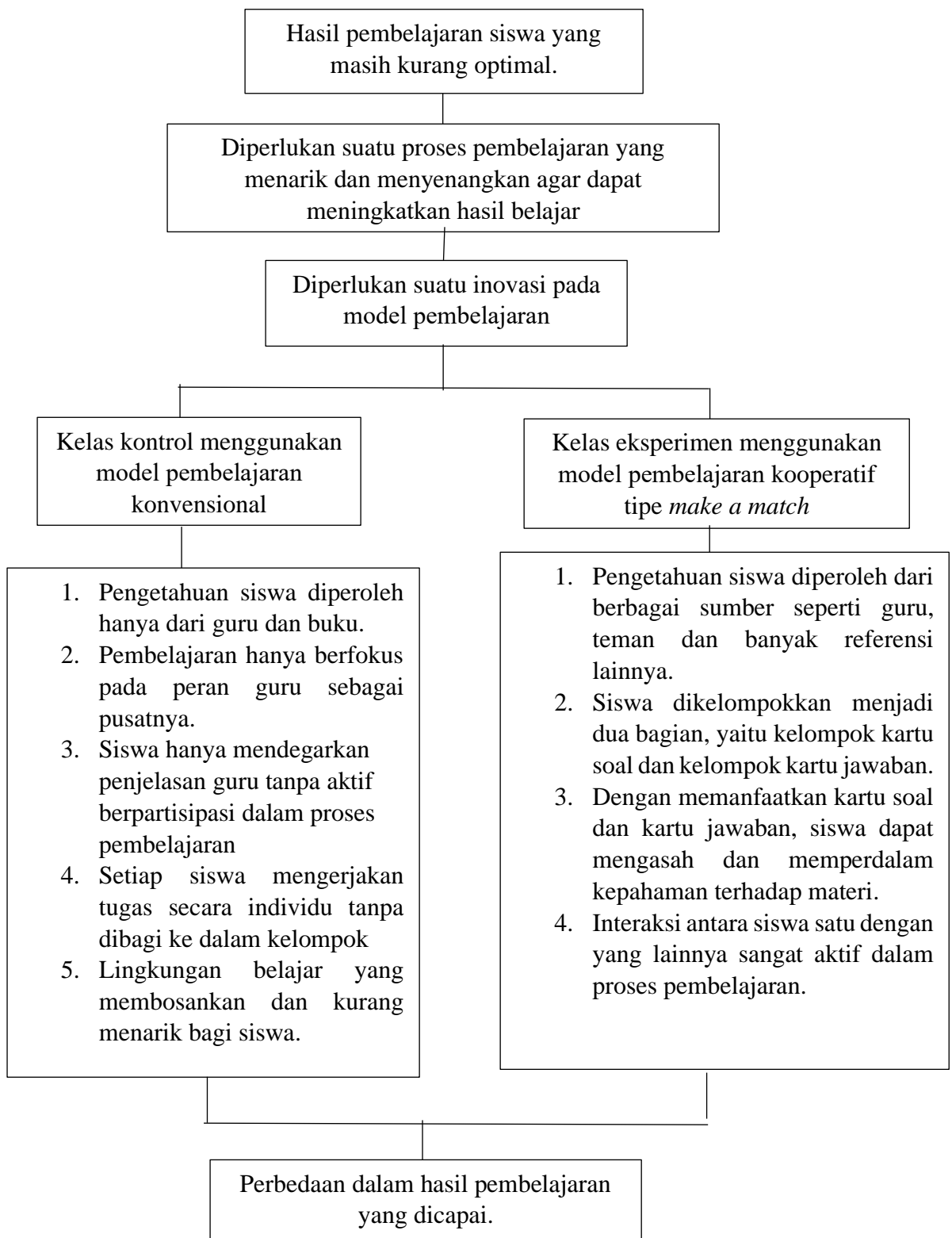
#### **G. Kerangka Pemikiran**

Untuk mengembangkan keterampilan ilmiah, kreatif, dan sosial, para siswa sekolah dasar mempelajari tujuan matematika di kelas. Maka dari itu, guru dituntut untuk bisa menggunakan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar supaya memenuhi maksud pelajaran yang sudah ditentukan. Namun, masih banyak guru yang menggunakan bentuk pembelajaran yang kurang beragam di kelas. Misalnya, guru masih sering menggunakan teknik pengajaran tradisional, seperti ceramah yang terkadang menyertakan catatan di papan tulis. Akibatnya, siswa sering bosan dan kehilangan minat pada apa yang mereka pelajari. Berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa pada bidang kognitif. Karena itu, menggunakan pendekatan pembelajaran kreatif akan melibatkan anak-anak dan memotivasi mereka untuk belajar. Namun demikian, kesesuaian materi pembelajaran harus diperhitungkan saat memilih model pembelajaran.

Siswa mendapat kesempatan guna belajar dengan bermain dengan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Siswa mencari pasangan tidak hanya dengan mencari pertanyaan atau jawaban pada kartu yang mereka miliki sekarang, tetapi juga dengan berpacu dengan waktu. Karena akan ada konsekuensinya jika siswa tidak menemukan pasangan dalam kurun waktu tertentu. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih terasa seperti permainan, siswa akan lebih mudah menerima informasi, lebih menangkap materi, dan lebih bersedia untuk berbagi tentang materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar bagi siswa dapat menaik atau lebih baik dengan menggunakan ini.

Tujuan penelitian ini ialah untuk membandingkan peningkatan hasil belajar para siswa yang memakai model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan para siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau kelas yang tidak menggunakan model sama sekali. Untuk melihat apakah kelompok siswa sebelumnya memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Dari penjelasan kerangka pemikiran tersebut dapat dibuat skema penelitian pada gambar 2.1 dibawah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran**

## H. Asumsi dan Hipotesis

### 1. Asumsi

Husaini Usman dan Purnomo (2008, hlm. 58) menyatakan bahwasannya “Asumsi ialah pernyataan yang bisa diuji secara empiris berlandaskan hasil, observasi dan eksperimen pada penelitian sebelumnya.”

Berikut adalah asumsi dalam penelitian ini:

- a. Guru mempunyai pengetahuan serta keahlian untuk mengimplementasikan model pembelajaran *make a match*.
- b. Fasilitas yang dibutuhkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dianggap sudah tepat.

### 2. Hipotesis

Adapun hipotesis atau jawaban sementara dari penelitian ini yaitu:

Hi : Terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 123 Babakan Priangan

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 123 Babakan Priangan