

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Aktivitas Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas menurut kamus besar bahasa Indonesia (2007), adalah keaktifan atau kegiatan. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (KBBI:2007). Dalam proses pembelajaran yang diutamakan adalah faktor aktivitas belajar, karena belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas.

Menurut Rohani (2004), aktivitas belajar dilakukan oleh aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan. Siswa mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan dan sebagainya. Sedangkan aktivitas psikis adalah jiwanya, seperti berpikir, mengingat dan lain-lain.

Sedangkan menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2004), jenis-jenis aktivitas dibagi dalam delapan kelompok sebagai berikut:

a. Kegiatan-kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

b. Kegiatan–kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

c. Kegiatan–kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

d. Kegiatan–kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan–bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

e. Kegiatan–kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, diagram peta, dan pola.

f. Kegiatan–kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat–alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, mencari dan berkebun.

g. Kegiatan–kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor–faktor, melihat hubungan–hubungan dan membuat keputusan.

h. Kegiatan–kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang dan lain–lain.

Menurut Djamarah (2000), beberapa aktivitas belajar sebagai berikut:

a. Mendengarkan

Mendengarkan adalah salah satu aktivitas belajar. Setiap orang yang belajar di sekolah pasti ada aktivitas mendengarkan. Ketika seorang guru menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa akan mendengarkan apa yang disampaikan.

b. Memandang

Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Aktivitas memandang berhubungan erat dengan mata. Di kelas siswa memandang tulisan dan cara guru menjelaskan pelajaran yang menimbulkan kesan ke dalam otak.

c. Meraba, membau, dan mencicipi atau mengecap

Aktivitas meraba, membau, mencicipi dan mengecap adalah indra manusia yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar.

d. Menulis atau mencatat

Menulis atau mencatat adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar. Dalam pendidikan tradisional kegiatan menulis atau mencatat adalah kegiatan yang paling sering dilakukan.

e. Membaca

Aktivitas membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar. Kalau belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan.

f. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi

Banyak orang yang merasa terbantu dalam belajar karena membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggaris bawah untuk kemudian dapat dibaca sebagai keperluan belajar yang intensif.

g. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan

Tabel-tabel, diagram-diagram dan bagan-bagan sangat penting untuk diamati karena dapat membantu pemahaman seseorang tentang suatu hal.

h. Menyusun paper atau kertas kerja

Ketika seseorang telah mendapat pengetahuan tingkat menengah ke atas, maka seorang pelajar atau mahasiswa dapat menyusun paper atau kertas kerja.

i. Mengingat

Mengingat adalah salah satu aktivitas belajar. Ingatan adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan (*learning*), menyimpan (*retention*), dan menimbulkan kembali (*remembering*) hal-hal yang telah lampau.

j. Latihan atau praktek

Learning by doing adalah konsep belajar yang menghendaki adanya penyatuan usaha mendapatkan kesan-kesan dengan cara berbuat.

2. Nilai Aktivitas Dalam Pengajaran

Menurut Oemar Hamalik (2004) penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran siswa, oleh karena:

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c. Memupuk kerja sama yang harmonis di kalangan siswa
- d. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis
- f. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat dan hubungan antara orang tua dan guru.
- g. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis
- h. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses dalam diri seseorang yang berusaha memperoleh sesuatu dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap (Nashar, 2004).

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh

karena setiap mata pelajaran atau bidang studi mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, hasil belajar untuk suatu mata pelajaran atau bidang studi berbeda dari mata pelajaran atau bidang studi lain.

2. Jenis-jenis hasil belajar

Jenis-jenis hasil belajar banyak dikemukakan oleh Gagne (dalam Slameto, 2003) jenis-jenis hasil belajar dikelompokkan ke dalam lima kategori:

a. Keterampilan motoris (*motor skill*)

Dalam hal ini perlu koordinasi dari berbagai gerakan badan, misalnya melempar bola, main tenis, mengetik huruf dan sebagainya.

b. Informasi verbal

Orang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, dan menggambar.

c. Kemampuan intelektual

Manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan simbol-simbol. Kemampuan belajar cara inilah yang disebut "kemampuan intelektual", misalnya membedakan huruf m dan n, menyebut tanaman yang sejenis.

d. Strategi Kognitif

Strategi ini mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat dan berpikir.

e. Sikap (*attitudes*)

Sikap mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu. Dikaitkan dengan hasil belajar, sikap adalah kemampuan siswa dalam menentukan pilihan atau bertindak sesuai dengan sistem nilai yang diyakini.

Menurut Bloom (dalam Hernawan. dkk, 2009) jenis-jenis hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Kognitif, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan, yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Afektif, hasil belajar afektif mengacu kepada nilai dan sikap yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran.
- c. Psikomotorik, mengacu kepada kemampuan bertindak terdiri atas 5 tingkatan yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, gerakan kompleks.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

Belajar ditentukan oleh faktor-faktor yang mempengaruhinya, jika pengaruh yang timbul itu negatif akan berdampak negatif, sebaliknya jika pengaruh yang timbul itu positif, maka akan membawa dampak yang positif pula. Menurut Slameto (2003) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari dua faktor, sebagai berikut:

a. Faktor–faktor *intern*, yang meliputi:

1) Faktor jasmaniah

Faktor ini terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Kesehatan akan berpengaruh terhadap proses belajar seseorang. Cacat tubuh juga mempengaruhi belajar, siswa yang mempunyai cacat tubuh juga terganggu.

2) Faktor psikologis

Sekurang–kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar yaitu inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor–faktor *ekstern*, yang meliputi:

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik anak, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan

siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang berpengaruh terhadap belajar siswa karena pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat ini meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dari pendapat di atas dapatlah diambil kesimpulan bahwa pada umumnya faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak ada dua hal, yaitu faktor *endogen* (faktor yang berasal dari anak sendiri) dan faktor *eksogen* (faktor yang berasal dari luar anak). Keduanya sama-sama ikut menentukan batas kemungkinan atau hasil yang dicapai anak dalam belajar.

4. Karakteristik Siswa Dalam Belajar.

Setiap anak adalah pelaku (subjek) dalam proses belajar mengajar yang memiliki keunikan satu dengan yang lain sehingga dalam proses belajar mengajar pun terdapat keunikan. Ada anak yang cepat tanggap, mudah mengerti, ada pula yang sebaliknya. Hal ini sesuai dengan karakteristik yang dimiliki masing-masing anak.

Adapun karakteristik dalam belajar adalah sebagai berikut:

a. Cepat dalam belajar.

Anak tergolong cepat dalam belajar pada umumnya dapat menyelesaikan kegiatan belajar dalam waktu lebih cepat dari yang

diperkirakan. Mereka tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk memecahkan suatu masalah karena lebih mudah dalam menerima suatu materi pelajaran.

Dilihat dari tingkat kecerdasannya, anak pada umumnya memiliki tingkat kecerdasan di atas rata-rata dan banyak yang tergolong sebagai anak jenius (sangat cerdas). Dalam kelompoknya, anak-anak tersebut berada pada tingkat paling atas. Anak yang tergolong super cerdas ini sering mengalami kesulitan dalam penyesuaian belajar karena pada umumnya kegiatan di sekolah menggunakan ukuran rata-rata atau biasa-biasa saja. Sedangkan anak yang tergolong super cerdas ini termasuk anak yang luar biasa. Oleh karena itu, salah satu cara untuk membantu mereka ialah diberikan tugas-tugas tambahan sebagai pengayaan baik yang sifatnya *horizontal* atau *vertical*.

b. Lambat dalam belajar.

Anak yang tergolong lambat dalam belajar pada umumnya lebih banyak membutuhkan waktu yang lebih lama dari waktu yang diperkirakan untuk anak-anak normal. Sebagai akibatnya, anak-anak golongan ini sering mengalami ketertinggalan dalam belajar dan ini pula yang menjadi salah satu sebab tinggal kelas.

Dilihat dari tingkat kecerdasannya, pada umumnya anak-anak golongan lambat belajar memiliki taraf kecerdasan di bawah rata-rata. Anak golongan ini memerlukan perhatian khusus antara lain melalui penempatan pada kelas-kelas khusus atau pengajaran tambahan dalam program pengajaran remedial.

c. Anak yang kreatif.

Anak kreatif ini umumnya dari golongan cepat belajar, tapi banyak pula dari golongan normal (rata-rata). Anak golongan ini menunjukkan kreatifitas dalam kegiatan tertentu, misalnya melukis, kesenian.

d. Anak yang berprestasi kurang (*Underachiever*).

Anak yang tergolong ke dalam *underachiever* ialah anak yang memiliki taraf intelegensi yang tergolong tinggi akan tetapi prestasi belajar yang dicapai termasuk yang rendah (di bawah rata-rata).

e. Anak yang gagal (*drop out*)

Anak yang tergolong dalam *drop out* adalah mereka yang tidak berhasil menyelesaikan studinya atau gagal dalam kegiatan belajarnya.

C. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan, siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dan memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap pasif setelah

menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa bersikap aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya.

Nurhadi dan Senduk (2003) dalam Wena (2009) mengatakan, pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama siswa.

Menurut Solihatin (2008) “*Cooperative learning* adalah pembelajaran yang diaplikasikan di kelas yang mengetengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya dengan bentuk yang disederhanakan dalam kehidupan di kelas”. Pembelajaran *cooperative learning* memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya.

2. Unsur–unsur dasar pembelajaran kooperatif

Menurut Nurhadi dan Senduk (2003) dalam Wena (2009), ada berbagai elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (a) saling ketergantungan positif, (b) interaksi tatap muka, (c) akuntabilitas individual dan (d) keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Empat elemen tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. Saling ketergantungan positif, merupakan hubungan satu siswa dengan siswa yang lain terkait dengan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok sadar bahwa mereka perlu bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- b. Interaksi tatap muka, menuntut para siswa dalam kelompok saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa.
 - c. Akuntabilitas individual, untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kelompok maka setiap siswa (individu) harus bertanggung jawab terhadap penguasaan materi secara maksimal. Kondisi belajar yang demikian akan mampu menumbuhkan tanggung jawab (akuntabilitas) pada masing-masing individu siswa.
 - d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Dalam pembelajaran kooperatif, keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi yang tidak hanya diasumsikan, tetapi secara sengaja diajarkan oleh guru.
3. Konsep-konsep dasar *cooperative learning*.

Menurut Stahl (dalam Solihatin, 2008) dalam menggunakan *cooperative learning* ada beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan dan diupayakan oleh guru. Konsep-konsep dasar tersebut meliputi:

- a. Perumusan tujuan belajar siswa harus jelas.
- b. Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar
- c. Ketergantungan yang bersifat positif
- d. Interaksi yang bersifat terbuka

- e. Tanggung jawab individu
 - f. Kelompok bersifat heterogen
 - g. Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif
 - h. Tindak lanjut (*follow up*)
 - i. Kepuasan dalam belajar
4. Langkah–langkah dalam pembelajaran *cooperative learning*.

Dalam melaksanakan pembelajaran *cooperative learning* dapat diterapkan langkah–langkah sebagai berikut:

- a. Merancang rencana perbaikan pembelajaran (RPP) yang didalamnya memuat komponen–komponen belajar mengajar sebagai berikut:
 - 1) Menetapkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai.
 - 2) Menetapkan tujuan pembelajaran ke dalam indikator–indikator.
 - 3) Menentukan pokok bahasan atau materi yang akan dipelajari.
 - 4) Membuat evaluasi dengan menetapkan aspek–aspek evaluasi yang ingin dicapai dan diharapkan dikembangkan dan diperlihatkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Pelaksanaan belajar mengajar.
 - 1) Guru menyampaikan materi tidak secara panjang lebar, karena pemahaman dan pendalaman akan dilakukan oleh siswa.
 - 2) Menggali pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan.
 - 3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok–kelompok kecil.

- 4) Guru mengarahkan siswa untuk membahas materi yang telah disampaikan guru sebelumnya secara lebih mendalam.
 - 5) Guru memonitor kegiatan belajar mengajar dan mengarahkan serta membimbing siswa secara individual dan kelompok, baik dalam memahami materi maupun dalam sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
- c. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja. Guru bertindak sebagai moderator. Dilakukan diskusi antar kelompok, siswa diarahkan untuk memberi saran, kritik dan pengembangan ide pada materi yang dibahas.
 - d. Guru melakukan beberapa perbaikan dan pengarahan terhadap ide, saran dan kritik yang berkembang.
 - e. Guru memberikan pujian terhadap hasil unjuk kerja siswa
5. Model *cooperative learning* dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*)

Tehnik belajar mengajar “dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*)” dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Tehnik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain.

Berikut ini langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tehnik *two stay two stray*:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang.

- b. Siswa bekerja sama dalam kelompok mengerjakan tugas yang diberikan guru.
- c. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok lain.
- d. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- e. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- f. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

D. Pembelajaran Matematika

1. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta

didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika dalam dokumen ini disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut di atas. Selain itu dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika yang mencakup masalah tertutup dengan solusi tunggal, masalah terbuka dengan solusi tidak tunggal, dan masalah dengan berbagai cara penyelesaian. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.

Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya.

2. Tujuan

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. Ruang Lingkup

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Bilangan
- b. Geometri dan pengukuran
- c. Pengolahan data.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas: “Apabila model *cooperative learning* teknik *two stay two stray* dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas sesuai dengan prosedur yang tepat dan dilaksanakan secara sungguh-sungguh, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tanjung Sari akan meningkat”.