

BAB II

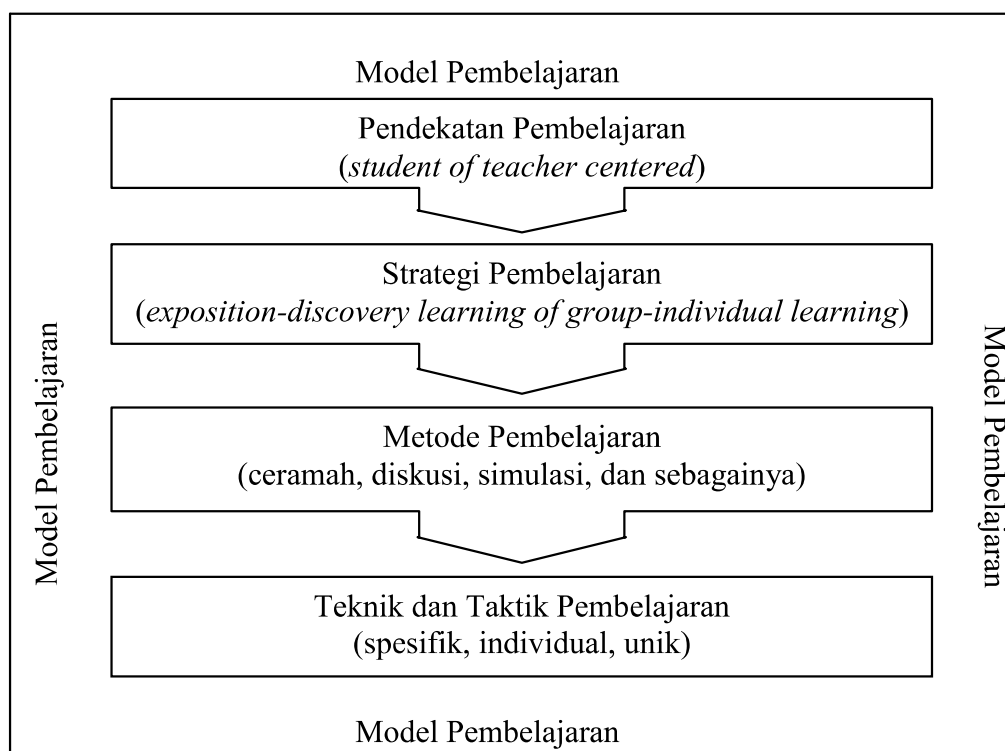
TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Istilah model sering diartikan sebagai pola. Pola dapat dijadikan suatu bentuk yang akan menampakkan keunikan dan kekhasan, sehingga pola merupakan suatu model yang dapat dilihat, ditiru bahkan digunakan. Menurut Suprijono (2011: 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sedangkan Mills (dalam Suprijono, 2011: 45) mengemukakan bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2011: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Sedangkan menurut Komalasari (2010: 57) model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Proses hirarkis dari model pembelajaran divisualisasikan sebagai berikut.



Sanjaya (dalam Komalasari, 2010: 57).

Gambar 1. Bingkai dari Penerapan Suatu Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran dalam Model Pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dalam penerapannya menggunakan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan utuh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, agar tercapainya tujuan pendidikan nasional.

B. Model *Cooperative Learning*

Pada hakikatnya model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama dalam suatu kelompok, *cooperative learning*

atau pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi saling asuh antarsiswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan (Kunandar, 2010: 270).

Roger, dkk., (dalam Huda, 2011: 29) menyatakan *cooperative learning is group learning activity organize in such as a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of the others* (pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain).

Cooperative learning adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2011: 54). Untuk mencapai hasil yang maksimal, Roger dan Johnson (dalam Suprijono, 2011: 58) mengemukakan lima unsur dalam model *cooperative learning* harus diterapkan yaitu: (1) *positive interdependence* (saling ketergantungan), (2) *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan), (3) *face to face promotive interaction* (interaksi promotif), (4) *interpersonal skill* (komunikasi antaranggota), dan (5) *group processing* (pemrosesan kelompok).

Dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran kelompok, yang di dalamnya siswa-siswa saling bekerja sama dan berinteraksi dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal, unsur dalam model *cooperative learning* yang harus diterapkan yaitu: saling ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, komunikasi antaranggota, pemrosesan kelompok.

C. Prinsip Dasar dalam *Cooperative Learning*

Cooperative learning diyakini sebagai praktik pedagogis untuk meningkatkan proses pembelajaran, gaya berfikir tingkat tinggi, perilaku sosial, sekaligus kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Bahkan Johnson, dkk., (dalam Huda, 2011: 27) menegaskan bahwa kecuali *cooperative learning* tidak ada satu pun praktik pedagogis yang secara simultan mampu memenuhi tujuan yang beragam seperti ini.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar kelompok. Ada unsur-unsur dasar *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan (Lie dalam Yoni, dkk., 2010: 159). Adapun unsur-unsur dasar *cooperative learning* paling sedikit ada empat macam, yakni saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan antarpribadi (Kunandar, 2010: 270).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar dalam *cooperative learning* bukan sekedar belajar kelompok, akan tetapi

terdapat unsur-unsur saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan antarpribadi untuk meningkatkan proses pembelajaran, perilaku sosial, serta kepedulian terhadap siswa-siswa yang memiliki latar belakang kemampuan, penyesuaian, dan kebutuhan yang berbeda-beda.

D. Ciri-ciri *Cooperative Learning*

Cooperative learning bercirikan pembelajaran yang bersifat kerja sama dalam kelompok. Ciri-ciri *cooperative learning* menurut Arends (dalam Fahmi, 2011) yaitu: (1) siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar, (2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda, dan (4) penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Berbeda sedikit dengan Carin (dalam Fahmi, 2011) mengemukakan beberapa ciri dari *cooperative learning* adalah: (1) setiap anggota memiliki peran, (2) terjadi hubungan interaksi langsung antarsiswa, (3) setiap anggota bertanggung jawab pada kelompoknya, (4) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan (5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* mempunyai ciri-ciri yaitu siswa dalam suatu kelompok saling bekerja sama dan berinteraksi serta menghargai perbedaan pendapat kemudian membuat suatu keputusan bersama-sama.

E. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Tabel 1. Fase *Cooperative Learning*

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1 <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik untuk siap belajar
Fase 2 <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3 <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5 <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran/kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 <i>Provide recognition</i> Memberi pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

(Suprijono, 2011: 65).

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam *cooperative learning* meliputi: (1) mengadakan tes awal, (2) menyampaikan tujuan pembelajaran, (3) menyajikan informasi, (4) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (5) membimbing kelompok belajar, (5) mengadakan evaluasi, dan (6) melakukan tindak lanjut. Tindak lanjut dapat dilakukan dengan cara memberi penghargaan kepada siswa dari hasil belajar individu atau kelompok. Sehingga siswa-siswa akan lebih termotivasi untuk berkompetisi secara baik dalam proses pembelajaran.

F. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Apabila dilihat dari aspek siswa, *cooperative learning* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman yang diperoleh siswa belajar secara bekerja sama dalam merumuskan ke arah pandangan kelompok (Macmilan dalam Isjoni, 2010: 22).

Sementara menurut Jaromelik dan Parker (dalam Isjoni, 2010: 24) *cooperative learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

(1) saling ketergantungan yang positif, (2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, (3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, (4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, (5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru, dan (6) banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. Kelemahannya yaitu: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu, (2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, (3) ada kecenderungan permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan (4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini yang mengakibatkan siswa lain menjadi pasif.

Slavin (dalam Huda 2011: 68) mengidentifikasi tiga kendala utama terkait *cooperative learning*, yaitu:

- 1) *free rider*: jika tidak dirancang dengan baik, *cooperative learning*, justru berdampak pada munculnya *free rider* atau pengendara bebas, beberapa siswa tidak bertanggung jawab secara personal pada tugas kelompoknya,
- 2) *diffusion of responsibility*: suatu kondisi dimana beberapa anggota yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota-anggota lain yang lebih mampu, dan
- 3) *learning a part of task specialization*: dalam beberapa metode tertentu, setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari atau mengerjakan bagian materi yang berbeda antarsatu sama lain.

Upaya untuk meminimalisir kelemahan tersebut adalah dengan cara guru mempersiapkan perencanaan pembelajaran secara matang, menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa, menguasai materi pembelajaran, lebih perhatian dalam membimbing kelompok besar maupun kelompok kecil, sehingga peran guru dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan aktivitas siswa di kelas dan diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya.

G. Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*

Menurut Curran dalam (Komalasari, 2010: 85) model *cooperative learning* teknik *make a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Di sisi lain, suasana pembelajaran dalam model *cooperative learning* teknik *make a match* akan ricuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan (Binhakim, 2011). Mengatasi suasana yang demikian dapat dilakukan guru melalui perencanaan perbaikan pembelajaran yang optimal. Menurut Suprijono (2011: 94) hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

Pada dasarnya, model *cooperative learning* teknik *make a match* adalah model pembelajaran aktif untuk mendalami materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan/jawaban. Lalu mereka mencari pasangan yang cocok sesuai kartu yang dipegang (Amin, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* teknik *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan bekerjasama melalui permainan kartu pasangan (kartu soal/kartu jawaban). Penilaian pelaksanaan proses pembelajaran tersebut dilakukan berdasarkan aspek afektif (sikap, ketepatan, kecepatan mencari pasangan, partisipasi berdiskusi, presentasi, kerja sama) dan aspek psikomotor (keterampilan dan kreativitas).

1. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*

Langkah-langkah model *cooperative learning* teknik *make a match* oleh Curran (dalam Komalasari, 2010: 85) yaitu:

- a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban,
- b) setiap siswa mendapat satu buah kartu,
- c) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang,
- d) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban),
- e) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,
- f) setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan seterusnya.

Pada model *cooperative learning* teknik *make a match*, tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan dan pemegang kartu jawaban mengetahui dan memahami secara pasti apakah kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi kelompok untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengonfirmasikan hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban (Suprijono, 2011: 95-96).

2. Kekurangan dan Kelebihan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*

Dalam pembelajaran tidak ada metode, model, atau teknik yang terbaik. Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Bisa jadi, suatu metode pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi lainnya. Demikian juga dengan model *cooperative learning* teknik *make a match* yang mempunyai kelebihan dan kekurangan.

a. Kekurangan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*

Menurut Amin (2011) kekurangan model *cooperative learning* teknik *make a match* adalah:

- 1) jika tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu terbuang;
- 2) pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya;
- 3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan;
- 4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;
- 5) menggunakan metode ini secara terus-menerus menimbulkan kebosanan.

Sedangkan menurut Tarmizi (2008) *cooperative learning* teknik *make a match* mempunyai kekurangan yaitu: (a) memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, (b) waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, dan (c) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

b. Kelebihan Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match*

Menurut Amin (2011) kelebihan model *cooperative learning* teknik *make a match* adalah:

- 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
- 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
- 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari;
- 4) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- 5) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa tampil presentasi;
- 6) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain itu, model *cooperative learning* teknik *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, yaitu mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan dan materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa (Tarmizi, 2008).

Model *cooperative learning* teknik *make a match* yang dimaksud adalah model pembelajaran yang pelaksanaannya mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau sebaliknya dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan soal dan jawaban. Pada pelaksanaannya, pembelajaran ini terdiri dari langkah-langkah, yaitu:

- 1) menginformasikan materi, tujuan, langkah-langkah pembelajaran dengan model *cooperative learning* teknik *make a match*,
- 2) memberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari,

- 3) membagi siswa ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok A (pemegang kartu soal) dan kelompok B (pemegang kartu jawaban).
Setiap siswa mendapat satu buah kartu,
- 4) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal-jawaban), siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin,
- 5) siswa berkumpul secara berkelompok dan berdiskusi tentang soal yang telah diberikan,
- 6) guru membimbing dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir dan bekerjasama dalam kelompok,
- 7) masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya
- 8) mengevaluasi dengan mengadakan tes formatif pada setiap akhir pertemuan di tiap siklusnya,
- 9) melakukan tindak lanjut dengan memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai

K. Aktivitas

Aktivitas merupakan segala kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2008: 10) aktivitas belajar adalah aktivitas yang berupa fisik maupun mental. Sejalan dengan itu, Dimiyati dan Mudjiono (2006: 236) mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan, aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman.

Sebagaimana dikemukakan oleh Mulyono (2010) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi, segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik merupakan suatu aktivitas.

Menurut Kunandar (2008: 277) aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 26) ketika siswa melakukan kegiatan belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Bloom, dkk., (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 26-30) mengategorikan jenis perilaku belajar ke dalam tiga ranah, diantaranya:

- a) ranah kognitif, terdiri dari enam perilaku diantaranya: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) ranah afektif, terdiri dari lima perilaku diantaranya: penerimaan, partisipasi, penilaian, dan penentuan sikap organisasi, serta pembentukan pola hidup.
- c) ranah psikomotor, terdiri dari tujuh perilaku diantaranya: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa (berketerampilan), gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas adalah segala keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, mental, pikiran, perhatian, dan keaktifan yang menimbulkan adanya interaksi selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran berpengaruh untuk mencapai indikator yang ditentukan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Indikator aktivitas siswa mencakup sikap, ketepatan, kecepatan mencari pasangan kartu soal/jawaban, respon/partisipasi berdiskusi, kemampuan presentasi, percaya diri, kerja sama, keterampilan, dan kreativitas.

L. Belajar

Perubahan sikap dan mental merupakan hasil dari belajar. Karena ketika siswa belajar, maka terjadi proses perkembangan jasmani maupun mental siswa. Menurut Morgan (dalam Suprijono, 2011: 3) *learning is any relatively change in behavior that is a result of past experience* (belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman).

Belajar diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan (Winataputra, 2008: 1.8). Menurut Surya (dalam Yoni, dkk., 2010: 156) belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat interaksi dengan lingkungan. Winataputra (2008: 1.14) mengemukakan belajar juga mengacu pada segala aktivitas yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengertian belajar yang cukup komprehensif dikemukakan oleh Gredler (dalam Suprijono, 2011: 3) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skill, dan attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keikutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi meliputi seluruh kemampuan individu. Belajar merupakan buah dari pengalaman yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dan perubahan tersebut bersifat menetap.

M. Hasil Belajar

Berakhirnya suatu proses belajar, siswa akan memperoleh hasil belajar. Menurut Suprijono (2011: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan menurut Bloom (dalam Suprijono, 2011: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarki yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Hamid (2009) juga mengemukakan kemampuan afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sedangkan kemampuan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Hal serupa dikemukakan oleh Yoni, dkk., (2010: 158) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar sehingga ada perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa. Menurut Hamalik (2001: 30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Sementara menurut Lindgren (dalam Suprijono, 2011: 7) hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Diperjelas oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan

proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah siswa melakukan evaluasi hasil belajar sehingga adanya perubahan kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik. Penilaian hasil belajar dilakukan melalui tes formatif yang dilakukan di akhir pertemuan tiap siklusnya. Indikator ketercapaian hasil belajar dalam penelitian ini yaitu adanya perubahan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa dalam tiap pembelajaran tiap siklusnya dan siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.

N. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2010: 3).

Sejalan dengan Hamalik (dalam Hernawan, dkk., 2007: 3) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah prosedur dan metode yang ditempuh oleh pengajar untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran adalah pada pola tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar dan peserta didik belajar. Sementara pada pembelajaran, guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran merupakan dialog interaktif, proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti pengajaran (Suprijono, 2011: 13).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang sistematis dan dapat ditempuh guru agar subjek pembelajar/siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan adanya proses, maka akan ada kemudahan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

2. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin "*Mathematika*" yang mulanya diambil dari bahasa Yunani "*Mathematike*" yang berarti mempelajari). Kata tersebut asalnya adalah *Mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *Mathematike* artinya belajar (berfikir) (Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 3). Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan berfikir (bernalar). Pendapat lain mengatakan matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antarbilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Poerwodarminto dalam Yoni, dkk., 2010: 157).

Sedangkan menurut Suriasumantri (dalam Adjie dan Maulana, 2006: 34) matematika adalah salah satu alat berfikir, selain bahasa, logika dan statistika. Dilengkapi oleh Poerwodarminto (dalam Yoni, dkk., 2010: 157) mata pelajaran matematika adalah kumpulan bahan kajian dan simbol

yang terbagi dalam aritmatika, aljabar, geometri, trigonometri, statistika, dan kalkulus yang memberi bekal kemampuan kepada manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang mencakup bilangan-bilangan, hubungan antarbilangan dan prosedur operasional yang harus dipelajari dari sejak dini sebagai bekal kemampuan hidup manusia. Seseorang yang mempelajari matematika sejak dini akan terlatih dalam berfikir menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika.

3. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan: (a) topik yang sedang dibicarakan, (b) tingkat perkembangan intelektual peserta didik, (c) prinsip dan teori belajar, (d) keterlibatan aktif peserta didik, (e) keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dan (f) pengembangan dan pemahaman penalaran sistematis (Muhsetyo, 2008: 1.26).

Dalam pembelajaran matematika SD, Brownell (dalam Pitajeng, 2006: 37) mengemukakan teori makna (*meaning theory*), menurut teori makna, anak harus memahami makna dari topik yang sedang dipelajari, memahami simbol tertulis, dan apa yang diucapkan. Memperbanyak latihan merupakan jalan yang efektif, latihan yang dilakukan harus didahului dengan pemahaman makna yang tepat. Menurut Pitajeng (2006: 38) pada pembelajaran matematika, penguatan positif maupun ganjaran sangat diperlukan anak didik. Keduanya merupakan motivasi positif.

Pembelajaran matematika menghendaki guru benar-benar memastikan kesiapan anak didik untuk belajar. Hal itu dapat dilakukan guru dengan: (a) memastikan kesiapan intelektual anak untuk mempelajari konsep baru dalam matematika, (b) mempersiapkan penguasaan materi prasyarat anak untuk belajar materi baru, dan (c) membiasakan anak untuk siap belajar matematika sejak dari rumah (Pitajeng, 2006: 50).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa akan memperoleh kompetensi tentang konsep matematika yang dipelajari. Guru perlu memastikan siswa agar siap belajar sehingga ada kesiapan intelektual anak mempelajari materi baru.

O. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu.

1. Apabila dalam pembelajaran matematika menerapkan model *cooperative learning* teknik *make a match* dengan langkah-langkah tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012”.
2. Apabila dilakukan uji perbedaan nilai hasil belajar dengan analisis t-tes, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak; H_a diterima, dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima; H_a ditolak.