

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Pengertian belajar secara komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008:1.5) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan, keterampilan, dan sikap. Seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku itu tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Sehingga proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman, sehingga dapat dikatakan terjadi proses belajar apabila seseorang menunjukkan tingkah laku yang berbeda meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sudjana (2001:28) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pemahamannya, pengetahuannya, sikap dan tingkah lakunya, daya penerimaan dan lain-lain aspek yang ada pada individu siswa.

Berdasarkan uraian di atas tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan dalam berinteraksi dengan lingkungan yang dialami oleh seseorang.

Sedangkan pembelajaran menurut Gagne, et. al (dalam Winataputra, 2008:1.19), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Sementara dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 butir 20 berbunyi tentang Sisdiknas dirumuskan bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dalam konsep pembelajaran tersebut terkandung 5 (lima) aspek, yakni interaksi, peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran dalam arti luas merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah, sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Sebagian kecil pembelajaran terjadi juga di lingkungan masyarakat, misalnya pada saat kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar. Pembelajaran harus menghasilkan belajar, tapi tidak semua proses belajar terjadi karena pembelajaran.

B. Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar secara umum adalah terjadinya perubahan pada diri orang belajar karena pengalaman. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik (Darsono, Max, dkk, 2000:24).

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap aliran atau teori belajar. Menurut Muchith (2008) ada beberapa jenis aliran atau paham yang dapat dijadikan inspirasi untuk melakukan proses pembelajaran, yakni :

1. Teori Belajar Behaviorisme

Keberhasilan belajar menurut teori behaviorisme ditentukan oleh adanya interaksi antara stimulus dan respon yang diterima oleh manusia. Mengajar atau mendidik perlu dilakukan dengan cara memperbanyak stimulus dan respon yang diberikan kepada siswa. Salah satu indikasi keberhasilan belajar menurut teori ini adalah adanya perubahan tingkah laku yang nyata dalam kehidupan masyarakat (Muchith, 2008:56).

Muchith (2008:57), mengungkapkan bahwa tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada proses memperluas dan penambahan pengetahuan siswa, sedangkan proses belajar sebagai "*mimetic*", yang menuntut siswa agar memiliki kemampuan mengungkapkan kembali pengetahuan dan pemahaman yang sudah dipelajari baik dalam jangka waktu yang pendek maupun dalam jangka waktu yang panjang, yang diperoleh melalui berbagai cara dalam pembelajaran.

Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran teori ini adalah merancang kondisi belajar yang efektif dengan merumuskan tujuan belajar dan langkah-langkah pembelajaran yang jelas, menggunakan ganjaran dan hukuman sebagai penguat perilaku yang dihasilkan.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Pada hakekatnya teori kognitif adalah sebuah teori pembelajaran yang cenderung melakukan praktek yang mengarah pada kualitas intelektual peserta didik. Konsekuensi proses pembelajaran harus lebih memberi ruang yang luas agar siswa mengembangkan kualitas intelektualnya. Secara umum proses pembelajaran harus didasarkan atas asumsi umum (Muchith, 2008: 69).

- a). Proses pembelajaran adalah suatu realitas sistem. Artinya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh satu aspek/faktor saja, tetapi lebih ditentukan secara simultan dan komprehensif dari berbagai faktor yang ada.
- b). Proses pembelajaran adalah realitas kultural/natural. Artinya dalam proses pembelajaran tidak diperlukan adanya berbagai paksaan dengan dalil membentuk kedisiplinan.
- c). Pengembangan materi harus benar-benar dilakukan secara kontekstual dan relevan dengan realitas kehidupan peserta didik.
- d). Metode pembelajaran tidak dilakukan secara monoton, metode yang bervariasi merupakan tuntutan mutlak dalam proses pembelajaran.
- e). Keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar amat dipentingkan, sehingga proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik.
- f). Belajar memahami akan lebih bermakna dari pada menghafal.

g). Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, karena sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran adalah membantu siswa memproses informasi dengan efektif, dengan cara menyusun materi pembelajaran dengan sistematis dan akurat membuat hubungan antara pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki pembelajar (Winataputra, 2008: 6.11).

3. Teori Belajar Humanisme

Winataputra (2008:4.1), para pendukung teori ini yakin bahwa perilaku harus dipahami bukan sekadar dikendalikan atau direayasa. Teori ini mementingkan pilihan pribadi, kreativitas dan aktualisasi diri setiap individu yang belajar. Belajar merupakan suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar. Dengan kata lain, siswa tersebut mengembangkan kemampuan terbaik dalam diri pribadinya.

Pada hakekatnya teori humanistik lebih menekankan pada proses untuk memanusiakan manusia atau peserta didik, yaitu suatu pemahaman atau kesadaran untuk memahami potensi, perbedaan, kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh setiap peserta didik (Muchith, 2008: 94).

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Muchith (2008), menjelaskan bahwa pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman nyata bagi siswa, sehingga model pembelajarannya dilakukan secara natural. Penekanan teori konstruktivisme bukan pada membangun kualitas kognitif, tetapi lebih pada proses untuk menemukan teori yang dibangun dari realitas lapangan.

Muchith (2008) juga mengatakan belajar bukanlah proses teknologi (robot) bagi siswa, melainkan proses untuk membangun penghayatan terhadap suatu materi yang disampaikan. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi yang bersifat normatif (tekstual) tetapi juga menyampaikan materi yang bersifat kontekstual.

Implikasi dan aplikasi dalam pembelajaran adalah mendorong siswa bersikap lebih otonom dalam menterjemahkan pengetahuan yang diperoleh, melalui memecahkan masalah yang riil, kompleks dan bermakna bagi siswa, dialog dalam kelompok belajar bersama, bimbingan dalam proses pembentukan pemahaman.

C. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan salah satu hal yang menjadi ciri dari proses belajar mengajar di kelas. Belajar merupakan berbuat dan sekaligus proses yang membuat siswa aktif sedangkan mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran siswa yang menjadi

subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan belajar yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok :

1. *Visual Activities*, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan orang lain)
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
4. *Writting Activities*, seperti: menulis cerita, menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman.
5. *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, strategi, mereparasi, bermain dan berternak.
7. *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Stan (dalam Lestari, 2009) menyatakan bahwa para guru memberikan kesempatan belajar kepada para siswa, memberikan peluang dilaksanakannya prinsip keaktifan bagi guru secara optimal. Peran guru mengorganisasikan kesempatan belajar bagi masing-masing siswa berarti mengubah peran guru dari bersifat didaktis menjadi lebih bersifat mengindividualis, yaitu menjamin bahwa setiap siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan di dalam kondisi yang ada.

Untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

- a. Menggunakan multimetode dan multimedia
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa melaksanakan eskperimen
- c. Mengadakan tanya jawab dan diskusi

Thorndike mengemukakan keaktifan siswa dalam belajar dengan hukum "*low of exercise*-nya yang mengatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan. MC Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial (Lestari, 2009).

Berdasarkan definisi di atas aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran atau layanan. Belajar sambil melakukan aktivitas dapat menyebabkan pesan/konsep yang didapatkan akan lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik. Kegiatan aktivitas belajar siswa dapat diamati dengan memperhatikan perilaku siswa yang meliputi:

1. Bertanya kepada guru.
2. Mencatat, menyalin, menulis hasil.
3. Berdiskusi mengerjakan LKS
4. Menjawab/menanggapi pertanyaan
5. Menyimpulkan kembali hasil diskusi.
6. Mengerjakan soal latihan.

D. Hasil Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi atau hasil belajar. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Sudjana (2001:22) prestasi atau hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui hasil belajar siswa, seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah siswa tersebut termasuk ke dalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya penilaian suatu hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kalimat dapat dipahami bahwa penilaian dalam arti kompleks mencakup segala aspek psikologis siswa, sedangkan dalam arti sempit sebagai bentuk untuk mengukur keberhasilan siswa yang terformat dalam bentuk evaluasi.

Menurut Syarifuddin (2008:14) menyatakan bahwa evaluasi berarti penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan dalam tingkat pembelajaran. Salah satu tujuan diadakannya evaluasi diantaranya adalah dapat dijadikan sebagai alat penetapan apabila siswa termasuk kategori cepat, sedang dan ataupun lambat dalam arti untuk kemampuan belajarnya.

Menurut Sukmadinata (2006:33) kompetensi adalah perilaku atau performa yang diperlihatkan oleh seseorang dalam beraktivitas, melaksanakan tugas, penyelesaian pekerjaan dan pemecahan masalah yang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Kompetensi Dasar
Kompetensi dasar adalah kecakapan awal yang dikuasai untuk menguasai kompetensi yang lebih tinggi.
2. Kompetensi Umum
Kompetensi umum adalah penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan baik secara sosial kemasyarakatan dan lingkungan.
3. Kompetensi Operasional/Teknis
Kompetensi operasional atau teknis adalah penguasaan kecakapan yang berkenaan dengan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan pengetahuan dalam kenyataan.
4. Kompetensi Profesional
Kompetensi profesional adalah penguasaan kecakapan tingkat tinggi yang menyangkut proses analisis, sintesis, pemecahan masalah, dan menciptakan hal-hal baru.

Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai untuk mengukur kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir pertemuan.

E. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe STAD

Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh murid. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi antara murid dengan murid, interaksi antara guru dan murid, maupun interaksi antara murid dengan sumber belajar. Dari interaksi yang dibangun tersebut, diharapkan murid dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan. Menurut Wina (2006: 33), model pembelajaran kelompok

adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Menurut Anita (2007:2), model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok serta di dalamnya menekankan kerjasama. Lebih lanjut Anita (2007:6) juga mengemukakan bahwa situasi dalam kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga murid mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain.

STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, yang dikembangkan oleh Robert Slavin di Universitas John Hopkin, dan merupakan sebuah pendekatan yang baik untuk guru yang baru menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas.

Menurut Slavin (1995:70) bahwa:

STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang di dalamnya siswa dibentuk kedalam kelompok belajar yang terdiri dari lima atau enam anggota yang mewakili siswa dengan tingkat kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda, atau kelompok ditentukan secara heterogen.

Lebih lanjut, Slavin (1995:71) menjelaskan bahwa:

STAD telah digunakan secara luas seperti pada pelajaran Matematika, seni bahasa, ilmu – ilmu sosial dan sains. Lebih lanjut Slavin (1995:71), menyatakan bahwa STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu Presentasi kelas (*Class Presentations*), belajar kelompok (*teams*), kuis (*quizzes*), peningkatan skor individu (*individual improvement scores*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan pernyataan Slavin di atas, penulis memperoleh beberapa gagasan tahapan pembelajaran STAD yaitu: (1) Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran secara singkat, (2) siswa bekerja dalam kelompoknya masing-masing sehingga semua anggota kelompok menguasai materi pelajaran yang diberikan, (3) siswa melaksanakan tes atas materi yang diberikan dan mengerjakan sendiri tanpa bantuan siswa lainnya walaupun dalam satu kelompok, (4) nilai tes yang mereka peroleh dibandingkan dengan nilai rata-rata yang mereka peroleh sebelumnya, dan (5) kelompok yang berhasil memenuhi kriteria diberi nilai tersendiri lalu ditambahkan pada nilai kelompok sebagai penghargaan.

Kelebihan STAD antara lain : (1) siswa lebih mampu mendengar, menerima, dan menghormati orang lain; (2) siswa mampu mengidentifikasi akan perasaannya, juga perasaan orang lain; (3) siswa dapat menerima pengalaman dan dimengerti orang lain; (4) siswa mampu menyakinkan dirinya untuk orang lain dengan membantu orang lain dan menyakinkan dirinya untuk saling memahami dan mengerti, dan (5) mampu mengembangkan potensi yang berhasil guna, berdaya guna, kreatif, dan bertanggungjawab.

Menurut Eggen (1996:293) pembelajaran kooperatif tipe STAD ada beberapa tahapan yang harus dilakukan:

1. Pembelajaran (*Instruction*)

Materi yang disampaikan pada saat pembelajaran biasa menggunakan pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru

2. Membentuk Kelompok (*Transition to Teams*)

Guru umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4 hingga 5 siswa dengan karakteristik yang heterogen.

3. Belajar Kelompok dan Pengawasan (*Teams Study and Monitoring*)
Setiap anggota kelompok harus membantu satu sama lain dan bertanggung jawab agar setiap anggota kelompoknya benar-benar memahami materi yang dipelajari karena keberhasilan individu mempengaruhi keberhasilan kelompoknya
4. Kuis/*Test*
Kuis/*test* diberikan setelah melaksanakan 1 atau 2 kali pertemuan. Saat kuis/*test* siswa tidak boleh saling membantu satu sama lain dan harus mengerjakan soal secara individu.
5. Point Peningkatan Individu.
Point peningkatan adalah memberikan kepada siswa sasaran yang dapat dicapai jika mereka bekerja lebih giat dan memperhatikan prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan yang dicapai sebelumnya.
6. Penghargaan Kelompok.
Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan point peningkatan kelompok.

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok yang saling berinteraksi satu sama lain dan adanya tujuan yang harus dicapai. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta mengembangkan keterampilan sosial.

F. Karakteristik Pembelajaran Matematika SD

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga untuk perlu dibekalkan kepada setiap

peserta didik sejak SD bahkan sejak TK. Pembelajaran matematika merupakan upaya guru mendorong atau memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi pemahamannya akan matematika. Suherman, dkk (2003:15) mendefenisikan bahwa, matematika adalah sarana berfikir logis, sistematis, terstruktur dan memiliki keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama.

Sementara itu, Hudojo (2001:5) menyatakan bahwa pembelajaran matematika hendaknya diarahkan untuk membantu siswa berfikir, karena matematika memungkinkan penyelesaian masalah dengan benar dan benarnya penyelesaian karena penalarannya memang sangat jelas.

Untuk mengajarkan matematika di SD, guru perlu mengetahui dan mengerti tentang prinsip-prinsip pengajarannya. Prinsip-prinsip itu adalah:

1. Pembelajaran dimulai dari yang sederhana menuju ke yang kompleks.
2. Pembelajaran dimulai dari yang mudah ke yang sukar.
3. Pembelajaran dimulai dari yang kongkret ke abstrak.

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (BSNP, 2006: 148):

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. 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.

Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa 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 (BSNP, 2006: 147).

Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Adapun Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diambil dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Standar kompetensi dan Kompetensi dasar mata pelajaran Matematika kelas V semester I.

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Geometri dan Pengukuran 2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah	2.1 Menuliskan tanda waktu dengan menggunakan notasi 24 jam 2.2 Melakukan operasi hitung satuan waktu 2.3 Melakukan pengukuran sudut 2.4 Mengenal satuan jarak dan kecepatan 2.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak, dan kecepatan

Sumber : Standar Isi untuk Satuan Pendidikan dasar dan Menengah (BSNP:2006:180)

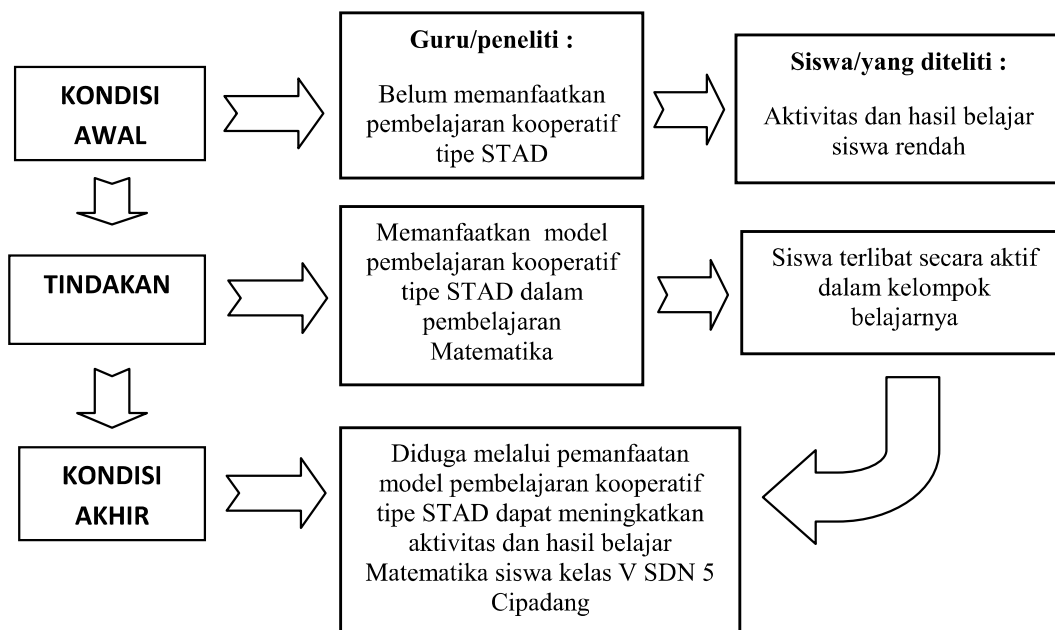
Dari beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menggambarkan siswa dituntut untuk belajar aktif dengan menggunakan pemikiran dan penalaran yang cukup tinggi. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif adalah pembelajaran kooperatif. Dengan berkooperatif siswa lebih mudah mengkonstruksi materi untuk dirinya. Pada pembelajaran kooperatif ini, terjadi interaksi antara siswa, mereka saling bertukar ide dalam memecahkan masalah, dan siswa lemah dapat bertanya kepada siswa yang pandai.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Aktivitas siswa menjadi hal yang penting selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi guru untuk memilih pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan aktivitas siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dan diduga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*.

Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Hasil belajar tidak akan pernah dihasilkan selama tidak melakukan sesuatu atau beraktivitas dalam belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan siswa dapat dibuktikan dengan hasil belajar yang dicapai setelah diadakan evaluasi pembelajaran di kelas, dengan demikian ada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas dengan adanya pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan itu peningkatan hasil belajar siswa pun akan terpenuhi.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah : “Diduga apabila proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achivement Division (STAD)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika tentang pengukuran sudut pada siswa kelas V SDN 5 Cipadang Kecamatan Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2012/2013”