

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 57) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Sejalan dengan pendapat di atas, Wahab (2007: 52) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Soekamto, dkk (Trianto, 2010: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai suatu tujuan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.2 Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* dan *learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007: 15). Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2011: 204) yang mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Slavin (Isjoni, 2007: 12) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Sejalan dengan pendapat Slavin, Isjoni (2007: 44) menyimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa dengan

tingkat kemampuan atau jenis kelamin atau latar belakang yang berbeda. Sedangkan menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 4) pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu proses pembelajaran secara kolaboratif dalam sebuah kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih, masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*. Menurut Isjoni (2007: 6) tujuan utama dalam penerapan model *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2010: 60) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Sementara itu, Johnson & Johnson (Trianto, 2010: 56) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan *cooperative learning* adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok. Selain itu *cooperative learning* menekankan untuk belajar saling menghargai pendapat antaranggota kelompok.

c. Prinsip Utama *Cooperative Learning*

Cooperative learning memiliki prinsip utama yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Slavin (Trianto, 2010: 61) menyatakan bahwa terdapat tiga hal prinsip utama dalam *cooperative learning*:

- 1) Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- 2) Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha membantu yang lain dan memastikan setiap anggota

kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.

- 3) Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi, sedang, rendah sama-sama rentang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.

Berdasarkan pendapat Slavin di atas, bahwa *cooperative learning* harus berpatok pada tiga prinsip. Adanya penghargaan kelompok, tanggung jawab individual, dan kesempatan yang sama untuk sukses.

d. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Sebuah model dalam kegiatan pembelajaran memiliki langkah-langkah secara sistematis dalam penerapannya. Ibrahim (Trianto, 2010: 66–67) menyatakan bahwa terdapat enam langkah utama atau fase pokok dalam penerapan *cooperative learning*:

- 1) Fase 1, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- 2) Fase 2, menyajikan informasi.
Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- 3) Fase 3, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif.
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- 4) Fase 4, membimbing kelompok bekerja dan belajar.
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas mereka.
- 5) Fase 5, evaluasi.
Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

6) Fase 6, memberikan penghargaan.

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Berdasarkan pendapat Ibrahim di atas, bahwa pembelajaran dapat dikategorikan *cooperative learning* apabila terdapat enam langkah utama atau fase pokok seperti yang telah dipaparkan di atas. Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi, dan memberikan penghargaan.

e. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 55–71) jenis-jenis model *cooperative learning* adalah sebagai berikut: (1) *make a match*, (2) *think pair share*, (3) *numbered head together*, (4) *inside outside circle*, (5) *jigsaw*, dan (6) *paired storytelling*.

Berdasarkan pendapat Lie di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Teknik pembelajaran *cooperative learning* di atas bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

2.1.3 Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Cooperative learning memiliki berbagai jenis atau tipe, salah satunya adalah tipe *make a match*. Menurut Lie (2002: 55) teknik belajar mengajar mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2007: 77) menyatakan bahwa *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.

Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Sedangkan menurut Huda (2012: 135) *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning tipe make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan. Permainan

tersebut dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe*

Make A Match

Setiap model dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan ketika diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Lie (2002: 46) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kelompok berpasangan adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan:
 - a) Meningkatkan partisipasi siswa.
 - b) Cocok untuk tugas sederhana.
 - c) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok.
 - d) Interaksi lebih mudah.
 - e) Lebih mudah dan cepat membentuknya.
- 2) Kekurangan:
 - a) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor.
 - b) Lebih sedikit ide yang muncul.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan Lie di atas, model *cooperative learning tipe make a match* memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Guru harus berupaya memaksimalkan pembelajaran agar tidak terjadi kesenjangan di dalam kelas.

c. Langkah-langkah *Cooperative Learning Tipe Make A Match*

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya, agar mudah diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 83–84) langkah-langkah penerapan model *cooperative learning tipe make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) 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.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan, permainan ini dibatasi waktu yang telah ditentukan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Adapun langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *make a match* harus dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaannya diawali dengan tahap persiapan, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, pemberian penghargaan, dan penyimpulan.

2.2 Belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Komalasari (2010: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka

waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Perubahan seperti yang dikemukakan oleh Komalasari tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Syah (2003: 63) belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya. Perubahan yang akan dicapai itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar sangat memerlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak akan mungkin berjalan dengan baik. Seperti yang dinyatakan Sardiman (2011: 100) bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik

maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Menurut Hamalik (2001: 28) aktivitas adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Kunandar (2010: 277) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat. Hanafiah (2010: 23) menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran harus dimunculkan aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis sehingga akselerasi perubahan perilaku yang menjadi poin utama belajar dapat terjadi secara, tepat, dan benar baik pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik yang dilakukan oleh individu, sehingga terjadi perubahan perilaku. Perubahan perilaku tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya, dengan indikator: 1) partisipasi, 2) minat, 3) perhatian, dan 4) presentasi.

2.2.3 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan atau hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dapat diukur apakah telah tercapai ataukah belum tercapai. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Kunandar (2010: 277) hasil belajar siswa adalah hasil nilai ulangan harian siswa yang

diperoleh siswa dalam mata pelajaran Pengetahuan Sosial. Ulangan harian dilakukan setiap selesai proses pembelajaran dalam satuan bahasan atau kompetensi tertentu.

Menurut Sudjana (2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sejalan dengan pendapat Sudjana, S. Nasution (Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Bloom (Suprijono: 2009: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, menerapkan, menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan menilai. Domain afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Domain psikomotorik meliputi *initiatory, pre-routine, routinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan individu setelah melalui proses belajar. Perubahan kemampuan itu meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.3 Matematika

Pendidikan matematika sangat penting diberikan kepada semua jenjang pendidikan, diharapkan dengan pendidikan matematika seseorang dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan

pendapat Aisyah, dkk (2007: 1–2) pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Menurut Johnson dan Rising (Suwangsih, 2006: 4) matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Sedangkan menurut Soedjadi (Heruman, 2007: 1) hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang didapat dengan berfikir dan kebenarannya dapat dibuktikan, matematika penting diberikan kepada setiap jenjang pendidikan. Selain itu, matematika direpresentasikan dengan simbol yang bersifat universal.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut "Apabila dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013 menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* sesuai langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa".