

II. KAJIAN TEORI

2.1 Teori Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Teori belajar Behavioristik belajar merupakan perubahan perilaku manusia yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Interaksi antara stimulus respons dan penguatan terjadi dalam suatu proses belajar. teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar, yaitu pada perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Menurut teori belajar kognitif ada lima ragam belajar yang terjadi pada manusia, yaitu informasi, verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif. Proses kognitif dalam belajar dapat terjadi melalui sembilan tahap proses kognitif yang kemudian dikelompokkan dalam tiga fase belajar, yaitu fase persiapan, fase perolehan dan perbuatan serta fase alih belajar.

Menurut Wasty Soemanto(1983:104) belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:13) belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan

tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dari interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Slameto (2003:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari usahanya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Jenis-jenis Belajar

Adapun jenis-jenis belajar menurut Slameto yaitu:

1. Belajar bagian (part learning)
2. Belajar dengan wawasan (learning by insight)
3. Belajar diskriminatif (discriminatif learning)
4. Belajar global atau keseluruhan (global wrote learning)
5. Belajar insidental (incidental learning)
6. Belajar instrumental (instrumental learning)
7. Belajar intensional (intentional learning)
8. Belajar laten (laten learning)
9. Belajar mental (mental learning)
10. Belajar produktif (produktive learning)
11. Belajar verbal (verbal learning)

(Slameto,2003:5 - 8)

2.1.3 Aktifitas Belajar

Dalam belajar diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang direncanakan dan disadari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu pengetahuan dan keterampilan pada siswa yang melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan dari bagaimana kegiatan interaksi dalam pembelajaran tersebut, semakin aktif siswa tersebut dalam belajar semakin ingat akan pelajaran itu, dan tujuan pembelajaran akan lebih cepat selesai.

Menurut Slameto (2003:43) penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak berlalu begitu saja, tetapi difikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang beerbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru.

Beberapa aktivitas belajar menurut Wasty Soemanto sebagai berikut:

1. Mendengarkan
2. Memandang
3. Meraba, mencium dan mencicipi/mengecap
4. Menulis dan mencatat
5. Membaca
6. Membuat ikhtisar atau ringkasan, dan menggarisbawahi
7. Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan
8. Menyusun paper atau kertas kerja
9. Mengingat
10. Berpikir
11. Latihan atau praktek

Sumber, Wasty Soemanto 2006 : 107 – 113

Aktivitas belajar juga dikemukakan oleh Sardiman bahwa :

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang

penelitian dan melaksanakan eksperimen. “pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar”. Aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa. (<http://edukasi.kompasiana.com>)

Berdasarkan teori di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa menyangkut sikap, perhatian, partisipasi, dan presentasi ketika proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dikelas, sehingga dengan adanya aktivitas belajar, maka akan tercapai suasana aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan oleh guru dapat tercapai

Prinsip-prinsip belajar hanya memberikan petunjuk umum belajar, tidak dapat dijadikan hukum belajar mutlak, kalau tujuan belajar berbeda maka dengan sendirinya cara belajar juga harus berbeda. Belajar yang efektif dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural sistem seperti melihat, mendengar, merasakan, berpikir dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lain yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.

- b. Belajar memerlukan latihan agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- c. Faktor kesiapan belajar. Siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. Faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat kebutuhan, dan tugas-tugas perkembangan.
- d. Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun minat tanpa usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- e. Faktor fisiologis. Kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar. Badan yang lemah, lelah akan menyebabkan perhatian terganggu.
- f. Faktor intelegensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah berpikir kreatif dan lebih cepat mengambil keputusan.

2.1.4 Hasil belajar

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman,

menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiotory*, *pre-routine*, *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dimiyati dan Mudjiono mengemukaakan bahwa:

hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran.
<http://indramunawar.blogspot.com>

Hasil belajar bukan saja sejumlah pengetahuan yang diperoleh siswa, melainkan juga adanya perubahan perilaku dan sikap siswa. Jadi, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari soal tes yang diberikan oleh guru kepada siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: (1) Informasi verbal, kategori informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengkomunikasikan secara lisan pengetahuannya tentang fakta-fakta diperoleh melalui membaca buku. Informasi ini dapat diklasifikasikan

sebagai fakta atau prinsip; (2) Keterampilan intelektual, kategori keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk dapat membedakan, menguasai konsep, aturan, dan memecahkan masalah dapat diperoleh melalui belajar. Belajar dapat memperoleh pengetahuan serta wawasan; (3) Strategi kognitif, kategori strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan serta mengembangkan proses berpikir dengan cara merekam, dan membuat analisis yang memungkinkan perhatian, belajar, mengingat, dan berpikir anak akan terarah; (4) Sikap, kategori sikap adalah kecenderungan untuk merespon secara tepat terhadap stimulus atau dasar penilaian terhadap stimulus tersebut. Responnya dapat berupa respon negatif ataupun positif yaitu tergantung kepada penilaian terhadap objek yang dimaksud; (5) Keterampilan motorik, keterampilan motorik pada seseorang dapat dilihat dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otot-otot serta anggota badan yang diperlihatkan orang tersebut.

Beberapa pengertian tentang hasil belajar yang telah dikemukakan, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar, dengan indikator domain kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian), domain afektif (menerima, menanggapi, menilai, mengelola, menghayati), dan domain psikomotor (menirukan, memanipulasi, pengalamiahan, artikulasi).

2.2 Pendekatan *Cooperatif Learning*

Agus Suyatno (2007:3) mengemukakan bahwa kooperatif mengandung pengertian kerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif ini siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi kelompok. Model pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Model *cooperative learning* menurut Suprijono, (2009: 61):

model ini dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model *cooperative learning* menuntut kerjasama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, struktur *reward-nya*. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tugas dan *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Pembelajaran model *cooperative learning* memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, di samping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang.

Kompetensi yang dapat dicapai melalui model pembelajaran kooperatif menurut Agus Suyatna yaitu :

- a. Pemahaman terhadap nilai, konsep atau masalah-masalah yang berhubungan dengan disiplin ilmu tertentu

- b. Kemampuan menerapkan konsep/memecahkan masalah
 - c. Kemampuan menghasilkan sesuatu secara bersama-sama berdasarkan pemahaman terhadap materi yang menjadi objek kajiannya, juga dapat dikembangkan
 - d. Softskills kemampuan berfikir kritis, berkomunikasi, bertanggung jawab, serta kerja sama.
- (Agus Suyatna : 2008:95)

Tabel 2. Fase-fase Model *Cooperative Learning*

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan /menyampaikan informasi	Menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Arends (dalam Agus Suyatna, 2008:96)

2.2.1 Beberapa Tipe Pembelajaran Kooperatif

Beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh beberapa ahli antara lain Slavin (1985), Lazarowitz (1988) atau Sharan (1990) dalam Rachmadi (2004:16) sebagai berikut:

- a. **Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw***
Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini pertama kali dikembangkan oleh Aronson dkk. Pada model ini, kelas dibagi beberapa kelompok dengan 4 – 6 orang. Setiap kelompok oleh Aronson dinamai kelompok *jigsaw* (gigi gergaji). Pelajaran dibagi dalam beberapa bagian sehingga setiap kelompok siswa mempelajari salah satu bagian pelajaran tersebut. Semua siswa dengan bagian pelajaran yang sama belajar bersama dalam sebuah kelompok, dan dikenal sebagai *counterpart group* (CG).
- b. **Pembelajaran kooperatif tipe *NHT* (*Number Heads Together*)**
Pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1993). Pada umumnya *NHT* digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- c. **Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* (*Student Teams Achievement Divisions*)**
Bagian esensial dari model ini adalah adanya kerjasama anggota kelompok dan kompetisi antara kelompok. Siswa bekerja di kelompok untuk belajar dari temannya serta ‘mengajar’ temannya.
- d. **Pembelajaran kooperatif tipe *TAI* (*Team Assited Individualization* atau *Team Accelerated Instruction*)**
Pembelajaran kooperatif tipe *TAI* ini dikembangkan oleh Slavin. Tipe ini juga merupakan model kelompok berkemampuan heterogen. Setiap siswa belajar pada aspek khusus pembelajaran secara individual. Anggota time menggunakan lembar jawab yang digunakan untuk saling memeriksa jawaban teman se-tim, dan semua bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban pada akhir kegiatan. Diskusi terjadi pada saat siswa saling mempertanyakan jawaban yang dikerjakan teman sekelompoknya.
- e. **Pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games-Tournament*)**
TGT menekankan adanya kompetisi kegiatannya seperti *STAD*, tetapi kompetisi dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antar anggota tim dalam suatu ‘turnamen’.
Sumber:<http://matematikaclub.wordpress.com/2008/08/14/pembelajaran-kooperatif-tipe-nht>

2.2.2 Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Instrumen kinerja guru dalam menggunakan model pembelajarn kooperatif tipe *Numbered Heads Together* adalah sebagai berikut

Tabel 3. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together*

FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Penomoran	Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 siswa dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.
Fase-4: Mengajukan pertanyaan/ permasalahan.	Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk dipecahkan bersama dalam kelompok. Pertanyaan dapat bervariasi
Fase-5 :Berpikir bersama.	Siswa menyatukan pendapatnya terhadap pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu.
Fase-6 Menjawab (evaluasi).	Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.
Fase-7 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : [http://matematikaclub.wordpress.com/2008/08/14pembelajaran-kooperatif-tipe-nht/tanggal 22Mei 2013](http://matematikaclub.wordpress.com/2008/08/14pembelajaran-kooperatif-tipe-nht/tanggal%2022Mei%202013)

Menurut Suprijono (2009: 92) juga mengemukakan pendapatnya mengenai model Pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*), yaitu Pembelajaran dengan menggunakan metode *Numbered Head Together* diawali dengan *numbering* (penomoran). Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap kelompok. Selanjutnya siswa dapat saling berdiskusi. Langkah terakhir yaitu guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap kelompok

Cara-cara penentuan nilai penghargaan kepada kelompok:

Langkah-langkah memberi penghargaan kelompok:

- a. **Menentukan nilai dasar (awal) masing-masing siswa. Nilai dasar (awal) dapat berupa nilai tes/kuis awal atau menggunakan nilai ulangan sebelumnya.**
- b. **Menentukan nilai tes/kuis yang telah dilaksanakan siswa bekerja dalam kelompok; misal nilai kuis I, nilai kuis II, atau rata-rata nilai kuis I dan kuis II kepada setiap siswa yang telah kita sebut nilai kuis terkini.**
- c. **Menentukan nilai peningkatan hasil belajar yang besarnya ditentukan berdasarkan selisih nilai kuis terkini atau nilai dasar (awal) masing-masing siswa dengan menggunakan kriteria berikut ini:**

- d. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata nilai peningkatan yang diperoleh masing-masing kelompok dengan memberikan predikat cukup, baik, sangat baik, dan sempurna.

Kriteria untuk status kelompok

Cukup, (rata-rata nilai peningkatan kelompok < 15).

Baik, (15 rata-rata nilai peningkatan kelompok < 20).

Sangat Baik, (20 rata-rata nilai peningkatan kelompok < 25).

Sempurna, (rata-rata nilai peningkatan kelompok ≥ 25).

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together*

Diketahui bahwa setiap model pembelajaran dan metode pembelajaran yang manapun pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Berikut ini merupakan kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* adalah sebagai berikut:

a. **Kelebihan**

Setiap siswa menjadi siap belajar.

Siswa melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.

Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

b. **Kelemahan**

Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru peluang anggota kelompok tidak semua dipanggil oleh guru

Kendala teknis, misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung diatur kegiatan kelompok. (<http://learning-with-me.blogspot.com/2006/09/pembelajaran.html#4> tanggal 22 Mei 2013

2.3 .Pembelajaran Matematika SD

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Matematika

Pendidikan matematika penting diberikan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan. Pembelajaran matematika diharapkan siswa mampu bertindak dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah sehari-hari. Suwangsih (2006: 3) matematika berasal dari bahasa Latin “*Mathematika*” yang mulanya diambil dari bahasa Yunani “*Mathematike*” yang berarti mempelajari.

Suriasumantri dalam Adjie (2006: 34) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika. Sejalan dengan pendapat di atas, Hudoyo dalam Aisyah, dkk. (2007: 1-1) menyatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Beberapa pengertian tentang matematika yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan penalaran logik yang mengekspresikan gagasan, ide-ide, hubungan kuantitatif sehingga memudahkan manusia untuk berpikir yang logis.

2.3.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika kelas IV

Tabel 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV, Semester 1

Standar Kompetensi	Komptensi Dasar
Bilangan 1. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah	1.1. Mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung 1.2. Mengurutkan bilangan 1.3. Melakukan operasi perkalian dan pembagian 1.4. Melakukan operasi hitung campuran 1.5. Melakukan penaksiran dan pembulatan 1.6 Memecahkan masalah yang melibatkan uang
Bilangan 2. Memahami dan menggunakan faktor dan kelipatan dalam pemecahan masalah	2.1 Mendeskripsikan konsep faktor dan kelipatan 2.2. Menentukan kelipatan dan faktor suatu bilangan. 2.3. Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) 2.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KKP dan FPB
GEOMETRI DAN PENGUKURAN 3. Menggunakan pengukuran sudut, panjang, dan berat dalam pemecahan masalah	3.1 Menentukan besar sudut dengan satuan tidak baku dan satuan derajat 3.2 Menentukan hubungan antar satuan waktu, antar satuan panjang, dan antar satuan berat 3.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan waktu, panjang, dan berat 3.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan satuan kuantitas
GEOMETRI DAN PENGUKURAN 4. Menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah	4.1 Menentukan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga 4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas jajar genjang dan segitiga

Tabel 5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat	5.1 Mengurutkan bilangan bulat. 5.2 Menjumlahkan bilangan bulat 5.3 Mengurangkan bilangan bulat. 5.4 Melakukan operasi hitung campuran.
6. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	6.1 Menjelaskan arti pecahan dan urutannya. 6.2 Menyederhanakan berbagai bentuk pecahan 6.3. Menjumlahkan pecahan. 6.4. Mengurangkan pecahan. 6.5. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan
7. Menggunakan lambang bilangan Romawi	7.1 Mengenali lambang bilangan Romawi . 7.2. Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya
8. Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar	8.1 Menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana. 8.2. Menentukan jaring-jaring balok dan kubus. 8.3. Mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris. 8.4. Menentukan hasil pen-cerminan suatu bangun datar.

2.3.3 Pengorganisasian Pembelajaran Matematika

a. Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus bermanfaat sebagai pedoman sumber pokok dalam pengembangan pembelajaran lebih lanjut. Mulai dari pembuatan rencana pembelajaran dan pengembangan sistem penilaian.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran termasuk reencana pengembangan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran agar mencapai suatu titik kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi seperti yang dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu atau lebih indikator sehingga satu indikator untuk satu pertemuan atau lebih.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, serta penilaian hasil belajar. Manfaat rencana pelaksanaan Pembelajaran adalah supaya pembelajaran didalam kelas dapat mencapai hasil maksimal, sebab sesuatu yang telah direncanakan terlebih dahulu akan mendapatkan hasil yang terbaik. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai silabus diatas dapat dilihat pada lampiran.

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran Matematika menerapkan model *cooperative learning type Numbered Heads Together* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Kupang Teba”

2.5 Kerangka Pikir Penelitian

