

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

1. Pengertian Model Pembelajaran

Salah satu keberhasilan dari tercapainya tujuan pembelajaran yaitu tepat dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran pada dasarnya 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 (Komalasari, 2010: 57).

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2009: 46).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan yang disusun secara

sistematis dengan tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan antara guru dan siswa agar tercapainya tujuan yang akan dicapai.

2. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Terdapat berbagai macam model pembelajaran. Menurut Komalasari (2010: 58) macam-macam model tersebut antara lain yaitu Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pembelajaran Pelayanan, Pembelajaran Berbasis Kerja, Pembelajaran Konsep, Pembelajaran Nilai. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini.

Model *cooperative learning* merupakan salah satu model yang banyak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Suprijono (2009: 61), model *cooperative learning* 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 kerjasama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Menurut Stahl (dalam Isjoni, 2007: 23) dengan melaksanakan model *cooperative learning* siswa memungkinkan 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 dalam kehidupan kelas.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada berbagai metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran (Slavin, 2010: 4). Beberapa para ahli menyatakan bahwa model kooperatif tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerjasama, dan membantu teman (Isjoni, 2007: 13).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama serta saling membantu dan adanya pembagian tugas yang jelas agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu model *cooperative learning* diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran serta meningkatkan keterampilan-keterampilan yang diinginkan

3. Model-model *Cooperative Learning*

Semua model *cooperative learning* tentu baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru berhak memilih model yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dari proses pembelajaran tersebut. Terdapat berbagai macam model *cooperative learning*. Menurut Komalasari (2010: 62) model-model *cooperative learning* meliputi *Number Heads Together* (NHT), *Cooperative Script*, *Student Teams*

Achievement Divisions (STAD), *Think Pair and Share* (TPS), *Jigsaw*, *Snowball Throwing*, *Team Games Tournament* (TGT), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) dan *Two Stay Two Stray* (TSTS). Dalam penelitian ini peneliti memilih model *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS).

4. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

TSTS merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*. Menurut Lie (2010: 62) TSTS merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lainnya.

Sejalan dengan itu Huda (2011: 120) berpendapat sama yaitu model *cooperative learning* tipe TSTS ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur, serta memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagai informasi dengan kelompok-kelompok lain. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk membagi informasi. TSTS dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. Selain itu TSTS bisa juga digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Selain itu menurut Ma'rif (2012) TSTS adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk aktif, baik berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa model *cooperative learning* tipe TSTS merupakan model yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagi informasi kepada kelompok lain. Selain itu dalam pelaksanaannya dua dari anggota

kelompok mencari informasi ke kelompok lain, sedangkan dua anggota kelompok yang tinggal memberikan informasi kepada tamu yang datang.

5. Tujuan Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

Setiap model dari *cooperative learning* pasti memiliki tujuan yang baik untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model *cooperative learning* tipe TSTS ini memiliki tujuan yaitu siswa diajak untuk bergotong royong dalam menemukan suatu konsep. Penggunaan model *cooperative learning* tipe TSTS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Selain itu, model *coopertive learning* tipe TSTS terdapat pembagian kerja kelompok yang jelas tiap anggota kelompok, siswa dapat bekerjasama dengan temannya, dapat mengatasi kondisi siswa yang ramai dan sulit diatur saat proses belajar mengajar.

6. Langkah-Langkah Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

Setiap model pembelajaran pasti memiliki langkah-langkah, agar sistematis dan tepat dalam pelaksanaannya. Adapun langkah-langkah model *cooperative learning* tipe TSTS menurut Komalasari, (2010: 69) adalah sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 (empat) orang.
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain.
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi ke tamu mereka.
- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

7. Tahapan-tahapan Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

Tahapan model *cooperative learning* tipe TSTS menurut Widyatun (2012) terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Persiapan

Tahap persiapan guru membuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti pemetaan, silabus, RPP dan LKS untuk tugas kelompok. Serta membentuk kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

b. Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan materi secara singkat.

c. Kegiatan Kelompok

Siswa berdiskusi secara berkelompok untuk mengerjakan LKS. Setelah selesai mengerjakan LKS secara berkelompok, dua anggota kelompok pergi bertamu untuk mencari informasi ke kelompok lain. Sedangkan dua anggota kelompok yang tinggal membagi informasi yang dimiliki kepada anggota kelompok lain yang datang. Anggota kelompok yang bertamu kembali ke kelompoknya masing-masing untuk mencocokkan hasil informasi yang didapat dari kelompok lain.

d. Formalisasi

Setelah selesai berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, guru menunjuk salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan

kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

e. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TSTS. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

8. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* Tipe TSTS

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan saat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun kelebihan dan kelemahan dari model TSTS menurut Widyatun (2012) adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan model *cooperative learning* tipe TSTS
 - 1) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
 - 2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
 - 3) Lebih berorientasi pada keaktifan.
 - 4) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
 - 5) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
 - 6) Kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan.
 - 7) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.
- b. Kekurangan dari model *cooperative learning* tipe TSTS
 - 1) Membutuhkan waktu yang lama.
 - 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
 - 3) Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
 - 4) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Selain kekurangan-kekurangan di atas, dalam proses pembelajaran apabila jumlah siswa ganjil atau ada siswa yang tidak hadir, maka siswa yang tidak memiliki pasangan menjadi tamu atau menjadi tuan rumah

dikelompoknya. Selain itu kekurangan model *cooperative learning* tipe TSTS ini membutuhkan persiapan yang matang karena proses belajar mengajar dengan tipe TSTS membutuhkan waktu yang lama dan pengelolaan kelas yang optimal. Sedangkan dalam menerapkan model *cooperative learning* tipe TSTS hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata kunci media adalah “perantara”.

Pengertian media dalam arti luas menurut Sharon (dalam Musfiqon, 2012: 26) adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Sedangkan menurut Gagne (dalam Sadiman, 2006: 6) mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa media adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam hal ini alat bantu tersebut berupa benda yang dapat dijadikan penyalur untuk menyampaikan pesan. Jika benda tersebut dapat dijadikan sumber informasi dalam pembelajaran maka disebut media pembelajaran. Ruang lingkup media pembelajaran

meliputi segala alat, bahan, peraga, serta sarana dan prasarana di sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Musfiqon (2012: 28) merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran. Bahkan media merupakan salah satu cara agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012: 30) ciri-ciri media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, (b) menumbuhkan minat belajar siswa, (c) meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (d) memudahkan komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 12) mengemukakan tiga ciri-ciri media yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif.

Ciri fiksatif yaitu menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media dapat merekam suatu peristiwa yang sedang terjadi dan dapat disimpan serta dapat dilihat kembali pada waktu yang

akan datang tanpa ada batas waktu. Ciri manipulatif ini maksudnya adalah menampilkan media yang dapat dipercepat atau diperlambat serta diedit oleh guru yang menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Sedangkan ciri distributif yaitu mentransportasikan suatu peristiwa kepada sejumlah besar siswa, tidak hanya terbatas pada satu kelas saja atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu. Dapat disebarkan ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses tranfer ilmu yang dapat membantu guru dalam pembelajaran. Selain itu ciri-ciri media pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat digunakan dimana saja, kapan saja dan mudah dibawa kemana saja.

3. Peranan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki peranan-peranan tertentu saat proses pembelajaran. Peranan media pembelajaran menurut Rohani (dalam Musfiqon, 2012: 31) adalah dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi siswa. Dengan adanya media dapat menyetarakan perbedaan pengalaman pribadi masing-masing siswa. Dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil. Misalnya, sel bakteri, atom dapat digunakan media gambar, *slide*, film dan sebagainya. Dapat mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian

siswa. Dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah. Dapat mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Misalnya terjadinya letusan gunung berapi dapat digunakan media gambar, film dan sebagainya. Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan siswa.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar selalu mengaitkan media pembelajaran yang digunakan guru yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Maka dari itu fungsi media yang paling utama yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi suasana dan lingkungan belajar. Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Hermawan, dkk. (2007: 12) yaitu:

- a. Memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.
- b. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing siswa, karena melihat bersama-sama.
- c. Membangkitkan motivasi siswa, karena siswa tertarik dengan media yang dibawa oleh guru.
- d. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- e. Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang serta mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki perbedaan satu dengan yang lainnya. Jenis media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru. Jenis media pembelajaran menurut Heinich (dalam Angkowo dan Kosasih, 2007: 12) yang lazim digunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak media komputer, komputer multimedia, hipermedia dan media jarak jauh. Sedangkan menurut Angkoro dan Kosasih sendiri jenis media dalam pembelajaran yaitu

- a. Media grafis seperti gambar/foto, grafik, bagan, diagram poster, kartun dan komik. Media ini disebut media dua dimensi.
- b. Media tiga dimensi yaitu media media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, film strips, film OHP dan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih media grafis untuk penelitian tindakan kelas ini. Karena jika dalam pembelajaran siswa melihat langsung media yang digunakan guru, maka pembelajaran akan lebih bermakna, terlebih pada mata pelajaran matematika.

6. Pengertian Media Grafis

Media grafis merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran. Pengertian media grafis menurut Hero (2011) adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat,

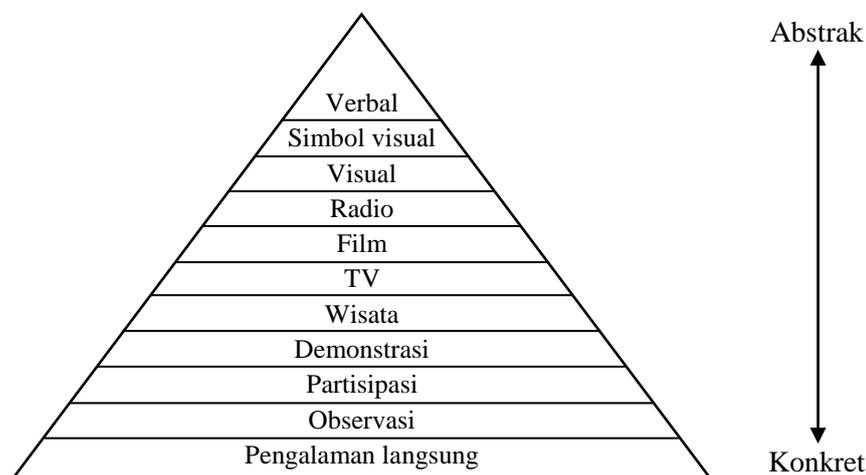
angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Sedangkan menurut Angkowo dan Kosasih (2007: 12) media grafis terdiri dari gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafik sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Jenis media grafis menurut Musfiqon (2012: 73) yaitu: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart* grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin. Jenis-jenis media grafis tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaannya pun harus disesuaikan dengan konteks materi ajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Disimpulkan oleh peneliti bahwa media grafis merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Jenis-jenis media grafis menurut peneliti terdiri dari gambar, foto, sketsa kartun, dan poster. Berbagai macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa. Alat bantu visual yang digunakan guru dalam mengajar dapat menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

Berdasarkan kerucut pengalaman menurut Edgar Dale, (dalam Sadiman, 2006: 8) tingkatannya dimulai dari tingkatan verbal sampai pengalaman langsung, dari yang abstrak sampai pada tahap konkret.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Sadiman, 2006:8)

Mata pelajaran matematika memiliki karakteristik yaitu objek yang bersifat abstrak. Sedangkan siswa khususnya anak sekolah dasar masih berada pada tahap usia perkembangan operasional konkret Piaget (dalam Trianto, 2009: 16). Jika saat pembelajaran guru mengajar hanya mengutamakan verbalisme saja, anak sulit memahami pesan yang disampaikan guru pada siswa karena masih bersifat abstrak. Tetapi berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale semakin ke bawah siswa mengalami secara langsung pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jika guru membawa benda-benda yang dapat menunjang pembelajaran seperti membawa media pembelajaran, anak akan tertarik dan termotivasi untuk belajar. Peranan media grafis menjadi sangat penting ketika dapat menunjang pembelajaran dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Pengertian Aktivitas dan Hasil Belajar

1. Pengertian Aktivitas

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Reber (dalam Syah, 2003: 109) mengemukakan bahwa aktivitas adalah proses yang berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengan beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Aktivitas merupakan perilaku berbuat melakukan sesuatu.

Aktivitas merupakan hal yang harus ada saat kegiatan pembelajaran, karena jika tidak ada aktivitas, maka tidak akan berlangsung kegiatan pembelajaran. Aktivitas yang diharuskan ada yaitu aktivitas siswa dan guru yang dapat mengakibatkan terjadinya peningkatan pengetahuan siswa menjadi lebih baik. Kunandar (2010:277) berpendapat bahwa pengertian aktivitas belajar 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. Aktivitas belajar juga dikemukakan oleh Sardiman (2006: 100) bahwa aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan

antara guru dan siswa yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku siswa secara bertahap. Perubahan tersebut tentunya ke arah yang lebih baik serta dapat menambah ilmu pengetahuan.

2. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang tidak dapat terpisahkan oleh setiap orang. Belajar tidak hanya didapat di sekolah saja secara formal, tetapi juga didapat dari keluarga tempat ia tinggal dan di lingkungan dia hidup bermasyarakat.

Robbins (dalam Trianto, 2009: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu : (a) penciptaan hubungan, (b) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (c) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jadi dalam makna belajar, disini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Bell Gredler (dalam Winataputra, 2008: 1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan angka ragam *competencies*, *skills*, 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 sepanjang hayat.

Budiningsih (2008: 58), menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut Gagne (dalam

Winataputra, 2008: 3.30) mendefinisikan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terorganisasi sehingga terjadi perubahan perilaku akibat dari pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang menambahkan pengetahuan, keterampilan dan sikap di dalam dirinya sendiri dari sesuatu yang belum ia ketahui. Pengetahuan, keterampilan dan sikap tersebut didapat melalui pengalaman baik di rumah, sekolah dan lingkungan.

3. Pengertian Hasil Belajar

Berlangsungnya kegiatan pembelajaran diharapkan mendapat hasil dari belajar tersebut yang berupa bertambahnya ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap menjadi lebih baik. Hasil belajar menurut Gagne (dalam Suprijono, 2009: 6) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Bloom (dalam 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 psikomotor meliputi *initiotory, pre-routine, rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan buah dari proses belajar berupa adanya peningkatan perilaku menjadi lebih baik, sikap, pengetahuan serta keterampilan. Peningkatan tersebut dapat membentuk kecakapan hidup di dalam masing-masing individu.

D. Pembelajaran Matematika di SD

1. Pengertian Matematika

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan saat ujian nasional. Suwangsih (2006: 3) matematika berasal dari bahasa Latin “Mathematika” yang mulanya diambil dari bahasa Yunani “Mathematika” yang berarti mempelajari. Sedangkan Sumantri (dalam Adjie, 2006: 34) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistik.

Soedjadi (dalam Adjie, 2006: 34) memberikan enam pengertian tentang matematika yaitu: (a) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir dengan baik, (b) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (c) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan, (d) matematika adalah pengetahuan fakta-fakta kualitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (e) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik, dan (f) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji bidang abstrak. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bilangan, ruang, bentuk, logika dan penalaran.

2. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari guru kepada siswa. Proses ini membutuhkan aktivitas guru dan siswa. Tidak hanya itu, belajar juga merupakan hal terpenting di dalam pembelajaran. Jadi terlaksanannya pembelajaran disebabkan oleh adanya aktivitas dan belajar siswa yang difasilitasi guru, sehingga terciptanya hasil belajar.

Corey (dalam Miarso dkk, 1986: 47) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu. Pembelajaran menempatkan siswa sebagai pelaku untuk mencapai hasil belajar. Sejalan dengan itu mata pelajaran matematika mengharuskan siswa untuk menggali dan mencari informasi serta mempelajari konsep-konsep matematika. Matematika merupakan mata pelajaran dengan objek abstrak yang sulit dan tidak mudah dipahami siswa di sekolah dasar yang masih berpikir operasional konkret. Alasan tersebut tidak mengakibatkan mata pelajaran matematika tidak diajarkan di sekolah dasar, bahkan pada hakekatnya mata pelajaran matematika lebih baik diajarkan pada usia dini. Karena setiap jenjang pendidikan ada tingkatan kesulitannya sendiri-sendiri.

Pembelajaran matematika di SD dalam penanaman konsep yang baik, akan membuat siswa mudah memahami konsep-konsep matematika. Maka dari itu dalam mengajarkan matematika di sekolah dasar diurutkan dari yang konkret sampai pada urutan abstrak.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Apabila dalam pembelajaran matematika menerapkan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013.
2. Apabila dalam pembelajaran matematika menerapkan model *cooperative learning* tipe TSTS dengan media grafis serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN 2 Langkapura tahun pelajaran 2012/2013.