**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***
3. **Model Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Isjoni (2010: 12) mengemukakan bahwa “*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda”.

Slavin (Fathurrohman, 2015: 45) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Sedangkan Johnson (Huda, 2011: 31) mengemukakan bahwa :

Pembelajaran Kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam suasana kooperatif setiap anggota sama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Dalam konteks pengajaran, pembelajaran kooperatif sering kali didefinisikan sebagai pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari murid-murid yang ditutut untuk bekerja sama dan saling meningkatkan pembelajarannya dan pembelajaran murid-murid lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok di mana siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen yang dimaksudkan agar siswa dapat bekerja sama satu sama lain dan memiliki tanggung jawab belajar untuk dirinya sendiri dalam mencapai tujuan bersama.

1. **Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembejaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Huda (2013: 251) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan ”salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif.” Model ini dikembangkan Lorna Curran tahun 1994.

Sedangkan menurut Isjoni (Fathurrohman, 2015: 78) bahwa:

*Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu model yang dapat membangkitkan keingintahuan dan kerja sama antara siswa serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan.

1. **Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Suprijono (2009: 59) mengemukakan bahwa “tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semuaanggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama”.

Sedangkan Ibrahim dkk. (Isjoni, 2010: 27) mengemukakan bahwa ada tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu: “1) Hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, dan 3) pengembangan keterampilan sosial”. Berikut deskripsi ketiga tujuan pembelajaran:

1) Hasil belajar akademik

Model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasl belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan hasil belajar, *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas apa yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Mengajarkan kepda siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimilkik siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulakan bahwa tujuan model pembelajara kooperatif tipe *Make A Match* adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

1. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berdasarkan temuan di lapangan mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda (2013: 253)

beberapa kelebihan, yaitu:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
2. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar.

Adapun kelemahan model Make A Match, yaitu:

1. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
2. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
3. Jika guru tidak mengarahka siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
5. Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan *Make A Match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena adanya unsur permainan jadi proses pembelajaran akan menyenangkan namun jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.

1. **Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Huda (2013: 252) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut:

1) guru menyampaikan materi pembelajaran, 2) siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, 3) guru membagi kartu pertanyaan dan kartu jawaban, 4) guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, 5) guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B, 6) jika waktu sudah habi, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis, 7) guru memanggil satu pasangan untuk presentasi, 8) terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran, dan 9) guru memanggil pasangan berikutnya.

Deskripsi dari langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat merka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kemudian siswa dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama pemegang kartu pertanyaan dan kelompok kedua pemegang kartu pertanyaan. Kemudian setiap siswa mencari pasangan kartu jawaban dari soal yang ada sebelum batas waktunya, kelompok yang dapat mencocokkan kartu diberi poin.

1. **Kajian Tentang Belajar dan Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan pengelaman yang pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (Haling, 2006: 1) bahwa “ belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Sedangkan menurut Gagne (Suprijono, 2009: 2), yaitu” Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah”.

Demikian juga Purwanto (2008: 38) mengemukankan bahwa “belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa balajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan adalanya pengalaman untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta berinteraksi dengan lingkungannya.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Perubahan hasil belajar dari proses pembelajaran dapat ditunjujjan dalam berbagai bentuk seperti: perubahan pengetahua, pemahaman, keterampilan, kecakapan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Hasil belajar yang diharapkan yaitu bisa memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan berpikir yang baik.

Menurut Bundu (2008: 66) “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Selanjutnya Bloom (Suprijono, 2009: 6) mengatakan bahwa:

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, 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 efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), characterization ( karakterisasi). Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif teknik fisik sosial manajerial, dan intelektual.

Suprijono (2009: 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah belajar yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut. Perubahan yang di maksud adalah tingkat hasil dan penguasaan.

1. **Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa. Guru perlu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga dapat dilakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Slameto (2010: 54), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

1. Faktor *internal* (faktor dari dalam murid), yakni faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.
2. Faktor *eksternal* (faktor dari luar murid), yakni faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.
3. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar murid yang meliputi strategi dan metode yang digunakan murid untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Purwanto (2007: 102) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual.
2. Faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial. Yang termasuk faktor individual antara lain: faktor kematangan/ pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu bersumber dari dalam diri siswa dan dari luar dirinya. Faktor dari diri siswa, berupa: faktor fisik, psikologi, dan pendekatan belajar, sedangkan faktor dari luar diri siswa, yaitu: faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan pergaulan siswa yang mempengaruhi aktivitas belajarnya sehari-hari. Salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya adalah faktor lingkungan sekolah, berupa penggunaan metode atau model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

1. **Pembelajaran Matematika di SD**
2. **Pengertian Matematika**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) yang berorientasi pada pengembangan kemampuan siswa dalam berhitung adalah pelajaran matematika. Susanto (2013: 183) menjelaskan bahwa belajar Matematika merupakan “suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya, karena dengan belajar Matematika kita akan belajar secara kritis, kreatif, dan aktif”.

Matematika sebagai sebuah ilmu dipandang oleh para ahli dari berbagai sudut pandang. Adapun definisi matematika menurut para ahli, antara lain: Haryono (2014) mendefinisikan matematika sebagai bagian dari dari ilmu pengetahuan yang bersifat pasti (eksakta) yang berasal dari istilah Latin yaitu *Mathematica* yang awalnya mengambil istilah Yunani yaitu *Mathematike* yang berarti *relating to learning* yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Kata Yunani tersebut mempunyai akar kata *Mathema* yang berarti pengakajian, pembelajaran, ilmu atau pengetahuan (*knowledge*) yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian Matematika. Kata matematika yang berhubungan juga dengan kata lainnya yang serumpun, yaitu *Mathenein* atau dalam bahasa Prancis *Les Mathematiques* yang berarti belajar (*to Learn*). Jadi berdasarkan asal-usulnya maka kata Matematika berarti pengetahuan yang diperoleh dari hasil proses belajar. Sejalan dengan itu, Depdiknas (Susanto, 2013: 184) mengemukakan bahwa kata “Matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda Matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran”. Lebih lanjut, menurut Susanto (2013: 185):

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat pasti yang berasal dari hasil proses belajar untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi manusia.

1. **Tujuan Matematika**

Adapun tujuan mata pelajaran matematika menurut Depdiknas (Susanto, 2013: 190), yaitu:

1)Memahami konsep matematika menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau alogaritma, 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 maslah, 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; dan 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yakni memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah siswa dapat memahami konsep matematika kemudian memecahkan masalah yang berujung pada kesadaran akan pentingnya menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros masih di bawah standar dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar disebabkan oleh dua faktor dari guru dan faktor siswa. Adapun faktor dari guru yaitu: (1) kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) kurangnya penggunaan model atau penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi yang memungkinkan siswa untuk semangat belajar, (3) kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yaitu: (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) materi dianggap susah dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran, (3) siswa takut dan malu bertanya serta mengungkapkan pendapatnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dinilai dapat memaksimalkan keaktifan siswa sekaligus meningkatkan kualitas pribadi siswa. Selain anggotanya sedikit (2 orang), model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* juga memberi peluang kepada semua siswa untuk aktif dan bekerjasama, mulai dari penyajian pelajaran, memilih kartu, mencari pasangan kartu (kartu), pembahasan sampai pada kesimpulan dan evaluasi.

Kerangka pikir penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IVB SD No.137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros, adalah:

**Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros**

**Aspek Siswa:**

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. materi dianggap susah dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran.
3. Siswa takut dan malu bertanya serta mengungkapkan pendapatnya

**Aspek Guru:**

1. kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan model atau penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi yang memungkinkan siswa untuk semangat belajar.
3. kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran

**Hasil belajar Siswa Rendah**

**Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

1. Guru menyampaikan materi
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/ mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya dikelompok B.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi.
8. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya.

**Hasil Belajar pada Siswa Meningkat**

Gambar 2.1: Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan ini adalah: jika model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros akan meningkat.