**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Suprijono (2009:46) model pembelajaran dapat diartikan pula “sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mangatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas”.

Arends (Suprijono, 2009: 46) mengemukakan bahwa “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Berdasarkan urain diatas, dapat disimpulkan bahwa model adalah pedoman yang digunakan dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar di kelas. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Model kooperatif salah satu model yang mana pelaksanaannya melibatkan siswa secara berkelompok. Model kooperatif dapat memberikan nuansa baru di dalam pelaksanaan pembelajaran seperti siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Menurut Nurhayati (Rusman,2010: 203) pembelajaran kooperatif adalah “strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berintraksi. Dalam sistem belajar kooperatif, siswa bekerja sama dengan anggota lainnya”.

Roger(Huda,2011: 29) mengemukakan tentang pembelajaran kooperatif, yaitu:

Model pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus berdasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok pembalajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok dalam menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama, dalam suatu kelompok heterogen yang anggotanya 4 sampai 5 orang. Akan tetapi tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning,* seperti yang dijelaskan oleh Abdulhak (Rusman,2010: 203) bahwa “pembelajaran *cooperative*dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri”.

Slavin (Mappasoro,2013: 85) mengemukakan bahwa ada dua alasan mengapa pembelajaran kooperatif dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu:

(a) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri, dan (b) pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Berdasarkan uraian di atas, maka disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara berkelompok dimana siswa dibagi kedalam 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. **ModelPembelajaran Kooperatif Tipe*Make A Match***
   * + - 1. **Pengertian *Make A Match***

Rusman (2010) mengemukakan bahwa *Make A Match* yaitu salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Penerapan dari model ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokan kartunya diberi poin.

Demikian juga Huda (2011) mengemukakan bahwa *Make A Match* merupakan tipe pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada semua tingkat kelas untuk memberikan pemahaman suatu konsep pada siswa melalui pembelajaran dengan teknik mencari pasangan soal dan jawaban dalam suasana menyenangkan.

* + - * 1. **Kelebihan dan Kelemahan *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Lie (Angreranti, 2012: 22) kelebihan model *Make A Match* dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dalam suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi yang disampaikanm lebih menarik perhatian siswa.
3. Efektif sebagai saranan melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
4. Pembelajatan koopertif tipe *Make A Match* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran.
5. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
6. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
7. Munculnya dinamika gotong royong yang merata disetiap siswa.

Meskipun memiliki kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe*Make A Match* juga memiliki beberapa kelemahan bagi siswa yaitu:

1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Jadi, kelemahan model *Make A Match* dapat diantisipasi dengan cara meningkatkan keaktifan guru dalam membimbing siswa dan menyiapkan perangkat pembelajaran secara baik.

* + - * 1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran Koopertife Tipe *Make A Match***

*Make A Match* sebagai model pembelajaran kooperatif memiliki sintaks atau langkah-langkah dalam penerapannya. Rusman (2010:223-224) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, yaitu:

Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi bagian kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)

Setiap siswa mendapat satu buah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal atau kartu jawaban).

Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

Kesimpulan.

Jadi, secara umum kegiatan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* meliputi penyiapan kartu, mengelompokkan siswa, mengatur posisi temapat duduk, berdiskusi, memeriksa kartu, melakukan evaluasi dan pembahasan.

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

Belajar merupakan suatu proses perubahan baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan. Kegiatan belajar adalah peristiwa dimana seseorang mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar.

Belajar menurut Gagne (Suprijono, 2009: 2) yaitu:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukuan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Demikian juga Purwanto (2008: 38-39) mengemukakan bahwa “belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang disebut belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan adanya pengalaman untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta berinteraksi dengan lingkungannya sehingga akan terjadi berbagai macam pengalaman belajar.

1. **Hasil Belajar**

Perubahan sebagai hasil dari proses pembelajaran dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti: perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan serta perubahan aspek–aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Winkel (Purwanto, 2008: 45) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah “perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.” Sedangkan Suprijono (2009: 5) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.

Selanjutnya hasil belajar menurut Gagne (Suprijono, 2009: 5) berupa:

1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan; 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas; 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan megarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam pemecahan masalah; 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkain gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian tehadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan sikap dan tingkah laku manusia secara keseluruhansebagai akibat belajarhal ini disebabkan adanya aspek-aspek seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan,dan perubahan aspek–aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

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

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

Belajar matematika adalah kegiatan memahami karakteristik matematika sebagai sebuah ilmu. Susanto (2013: 184) mengemukakan bahwa:

Istilah matematika dari bahasa Yunani *mathein* atau *manthenein* yang artinya belajar atau hal yang dipelajari, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskund* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

Johnson dan Myklebust (Abdurrahman,2012:202) mengatakan bahwa “matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir”.Sedangkan menurut Soedjadi (2006: 25) menyajikan beberapa definisi atau pengertian tentang matematika yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematik; (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulus; (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan dua bilangan; (4) matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk; (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur logis; dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang cermat.

Berdasarkan dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan pemecahan masalah yang dihadapi manusia dan cara menggunakan pengetahuan tentang menghitung serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol-simbol dalam matematika.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

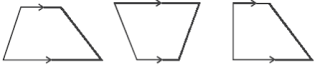
Adapun tujuan mata pelajaran matematika menurut Depdiknas (2006: 65) yaitu :

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; 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, peneliti menyimpulkan 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. **Pengertian Trapesium dan Layang-Layang**

Pengertian trapesium adalah bangun segi empat yang mempunyai tepat sepasang sisi yang berhadapan sejajar.

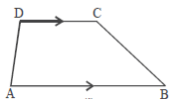
[](http://2.bp.blogspot.com/-MQo8-jtXaPs/UOx2vTNwMSI/AAAAAAAAFc4/63DfSzEOaH0/s1600/trapesium.png)

**Jenis-jenis trapesium**

Secara umum ada tiga jenis trapesium sebagai berikut:

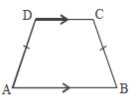
(i) Trapesium sebarang

Trapesium sebarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang. Pada gambar di samping, AB // DC, sedangkan masing-masing sisi yang membentuknya, yaitu AB, BC, CD, dan AD tidak sama panjang.

[](http://1.bp.blogspot.com/-3ofcqzQqdTQ/UOx24_30kzI/AAAAAAAAFdI/ZkY55Jmq-Dc/s1600/trapesium1.png)

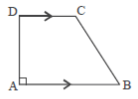
(ii) Trapesium sama kaki

Trapesium sama kaki adalah trapesium yang mempunyai sepasang sisi yang sama panjang, di samping mempunyai sepasang sisi yang sejajar. Pada gambar di samping, AB // DC dan AD = BC.

[](http://1.bp.blogspot.com/-g4JilGxS-Nk/UOx23_71RjI/AAAAAAAAFdE/_dilF5zxbHI/s1600/trapesium2.png)

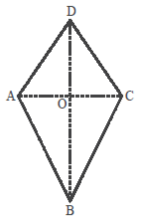
(iii) Trapesium siku-siku

Trapesium siku-siku adalah trapesium yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (90°). Pada gambar di samping, selain AB // DC, juga tampak bahwa besar sudut DAB = 90° (siku-siku).

[](http://3.bp.blogspot.com/-rod1xa50u5w/UOx230cx6uI/AAAAAAAAFdA/GXZeidieSjQ/s1600/trapesium3.png)

pengertian layang-layang adalah segi empat yang dibentuk dari gabungan dua buah segitiga sama kaki yang alasnya sama panjang dan berimpit.

**Sifat-sifat layang-layang**  
Perhatikan gambar di bawah ini.



Pada gambar di atas menunjukkan layang-layang ABCD. Lipatlah layang-layang ABCD menurut garis BD, sehingga diperoleh AD <--> CD dan AB <--> BC. Hal ini berarti AD = CD dan AB = BC. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada setiap layang-layang, masing-masing sepasang sisinya sama panjang.

Berdasarkan uraian diatas, maka disimpulkan bahwa bangun Trapesium dan Layang-layang adalah bangun yang mempunyai 4 sisi yang berhadapan dan sejajar.

1. **Kerangka Pikir**

Kehadiran guru dalam proses belajar mengajar sangat menentukan hasil belajar siswa. Hal ini, tidak dapat dipungkiri bahwa hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh siswa itu sendiri.Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika dapat dilihat dari aspek guru, yang pertama guru melaksanakan pembelajaran hanya menyampaikan materi kemudian memberikan tugas tanpa menggunakan model pembelajaran yang efektif. Kedua, guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan menyelesaikan soal di papan tulis. Faktor siswa yaitu pertama, pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memerhatikan penjelasan dari guru. Kedua, kurang berani tampil mempresentasikan ataupun mengerjakan tugas di papan tulis serta kurangnya bekerja sama pada saat kerja kelompok, terlihat hanya beberapa siswa yang bekerja sedangkan yang lain hanya bermain. Serta kurangnya interaksi antar siswa.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas V SD Hang Tuah Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar meningkat.

Secara sederhana model kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:

Pembelajaran Matematika Kelas V SD Hang Tuah Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar

**ASPEK SISWA**

1. Kurang memperhatikan penjelasan guru.
2. Kurang berani dalam mempersentasikan hasil diskusi.
3. Kurangnya interaksi antar siswa

**ASPEK GURU**

1. Guru hanya menyampaikan materi kemudian memberikan tugas.
2. Kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

3 Guru kurang mengontrol siswa

**Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

1. Guru menyiapkan beberapa kartu.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
4. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang

berbeda dari sebelumnya.

1. Kesimpulan.

**Hasil BelajarSiswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Hang Tuah Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar Meningkat**

Gambar 2.1: Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diterapkan dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Hang Tuah Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar dapat meningkat.