

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Rusman, 2017: 129). Menurut Nahdiyatin (2016: 84) hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan peserta didik bertambah dari hasil sebelumnya. Sedangkan menurut Thobroni & Mustofa (2011: 21) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut Gagne & Briggs dalam Suprihatiningrum (2013: 37) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik.

Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila dari dalam dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar, sebab tanpa memahami mengapa hal tersebut perlu dipelajari dan tidak mengerti apa yang dipelajari, maka kegiatan belajar mengajar sulit untuk mencapai keberhasilan (saparwadi, 2015: 56). Adapun ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik dikemukakan oleh sugihartono dalam Irham & Wiyani (2014: 125), sebagai berikut:

- a. Perubahan tingkah laku bersifat positif dan aktif.
- b. Perubahan tingkah laku bersifat kontinu dan fungsional.
- c. Perubahan tingkah laku secara sadar dan disadari.
- d. Perubahan tingkah laku bersifat tetap dan permanen.
- e. Perubahan tingkah laku yang mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.

f. Perubahan tingkah laku yang bertujuan dan terarah dalam belajar.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 23-34):

a. Faktor internal

- 1) Faktor *fisiologis* adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu, yakni kondisi fisik yang baik dan bugar, panca indera berfungsi dengan baik.
- 2) Faktor *psikologis* adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi psikologis individu, yakni kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

b. Faktor eksternal

- 1) Lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial keluarga
- 2) Lingkungan nonsosial meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur menggunakan indikator hasil belajar. Di bawah ini adalah indikator hasil belajar menurut taksonomi Bloom (Arikunto, 2013: 130)

a. Domain Kognitif

Recognition (mengenal), *Comprehension* (pemahaman), *Application* (penerapan), *Analysis* (menentukan), *Synthesis* (merencanakan), *Evaluating* (menilai).

b. Domain Afektif

Opinion (pendapat), *Value/ attitude* (nilai/ sikap).

c. Domain psikomotor

Initiatory, preroutine, routinized, keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual (Thobroni & Mustofa, 2011: 24).

Menurut (Supardi, 2015: 5) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar adalah:

1. Hasil belajar yang dicapai peserta didik
Pencapaian prestasi belajar yang dicapai peserta didik sesuai dengan acuan patokan nilai yang telah ditetapkan.
2. Proses belajar mengajar
Prestasi belajar yang dicapai peserta didik dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Maharani & Kristin (2017: 3) salah satu wujud interaksi dalam proses belajar dapat dilakukan dengan saling bekerjasama antar anggota kelompok. Model *Make A Match* mengutamakan interaksi antar peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan guru. Beberapa pengertian di atas definisi dari hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah hasil pencapaian materi setelah diterapkannya model kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan merupakan pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Fathurrohman, 2015: 29). Pembelajaran kooperatif (*cooprative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja di dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam anggota dan bersifat heterogen (Rusman, 2017: 294). Menurut Saefuddin & Berdiati (2014: 51) pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peerta didik untuk mengembangkan kecakapan berkomunikasi, bekerjasama, mengembangkan kemampuan menuangkan gagasan dan pendapat melalui diskusi.

Tujuan pembelajaran kooperatif (Fathurrohman, 2015: 48) antara lain:

1. Hasil belajar akademik
Membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik.
2. Pengembangan keterampilan sosial.
Mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerjasama dan kolaborasi untuk bekal hidup di lingkungan masyarakat.
3. Penerimaan terhadap perbedaan individu.
Memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai kondisi untuk bekerjasama dan melalui penghargaan kooperatif peserta didik akan menghargai satu sama lainnya.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprihatiningrum (2013: 201) setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan model pembelajaran kooperatif antara lain:

1. Guru cukup menjelaskan konsep-konsep pokok karena dengan belajar secara kooperatif peserta didik dapat melengkapi sendiri.
2. Peserta didik memperoleh kesempatan dalam hal meningkatkan hubungan kerjasama antar teman.
3. Peserta didik memperoleh kesempatan dalam mengembangkan kemandirian, sikap kritis, aktivitas, kreativitas, sikap, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif:

1. Pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal apabila peserta didik belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif.
2. Memerlukan alokasi waktu yang lebih banyak.
3. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistemil.

Adapun langkah langkah untuk mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran kooperatif menurut Hardini (2015: 25) adalah:

1. Kumpulkan data tentang peserta didik untuk menunjang tugas-tugas guru.
2. Usahakan jumlah kelompok tidak terlalu besar dan anggotanya dalam waktu tertentu berganti-ganti.
3. Guru harus memiliki pengetahuan yang luas dalam hal menyusun kelompok.
4. Melakukan bimbingan terhadap kelompok secara terus-menerus.
5. Selalu beri motivasi peserta didik untuk menuju persaingan yang sehat.

Pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerjasama dan membantu teman, serta membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sulit (Afandi, et al., 2013: 53). Menurut Fathurrohman (2015: 44) pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Paham konstruktivisme mempunyai pandangan bahwa dalam proses belajar peserta didik adalah pelaku aktif kegiatan belajar dengan membangun sendiri pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimilikinya (Baharuddin & Wahyuni, 2015: 180). Ada beberapa model pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu *Group Investigation* (GI), *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Make A Match*, *Teams Games Tournaments* (TGT), *Team Assisted Individualization* (TAI).

Dari beberapa model kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti memilih menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*. dengan alasan model ini lebih menyenangkan karena ada unsur permainan di dalamnya dan lebih sederhana pelaksanaannya sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dan jenuh saat mengikuti proses pembelajaran.

6. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran mencari pasangan menggunakan kartu soal dan jawaban. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan kesempatan peserta didik untuk saling berinteraksi, menjadikan suasana di kelas sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan topik pelajaran serta adanya penghargaan (reward), sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan (Putra, 2019:97). Sedangkan menurut penelitian Hanafi (2013: 102) model *Make A Match* dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan peserta didik tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Menurut Mulyarsih (2010: 99) Salah satu keunggulan menggunakan model *Make A Match* adalah Peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran sebagai berikut (Shoimin 2014: 98-99):

1. Guru menyiapkan beberapa kartu berisi konsep atau topik yang sesuai dengan sesi *review* (*persiapan menjelang ujian*), yang terdiri dari kartu soal dan jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/ jawaban).

5. Peserta didik yang dapat menemukan pasangan sebelum batas waktu akan diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Klarifikasi dan kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut (Febriana, 2011: 156):

1. Peserta didik mencari pasangan sesuai dengan kartu jawaban dan kartu soal yang benar.
2. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi point.
3. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
4. Demikian seterusnya sampai semua kartu soal dan jawaban jatuh ke semua peserta didik
5. Penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

Sedangkan menurut (Huda, 2014: 135) prosedur model kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
2. Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik mencaripasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA.
4. Peserta didik bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 teman lain yang memegang kartu yang berhubungn. Misal, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2×3 dan 12:2.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, peneliti merujuk pada pendapat Shoimin. Menurut peneliti langkah-langkah yang dikemukakan Shoimin lebih jelas dalam menguraikan tahap demi tahapnya sesuai dengan maksud peneliti.

7. Kelebihan Dan kekurangan *Make A Match*

Setiap tipe model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* antara lain (Shoimin, 2014: 99) :

1. Muncul suasana gembira dalam proses pembelajaran
2. Terwujudnya kerjasama antar peserta.
3. Munculnya sikap gotong royong antar peserta didik.

Adapun kekurangannya adalah:

1. Perlunya bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
2. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
3. Sebelumnya guru perlu mempersiapkan bahan dan alat yang memadai.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran alternatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, di dalam langkah-langkahnya terdapat unsur permainan yang menyenangkan membuat peserta didik lebih bekerjasama, lebih aktif dan tidak pasif, dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Aliputri, 2018: 75) dan dapat diterapkan pada semua mata pelajaran termasuk matematika.

8. Mata pelajaran Matematika

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis matematika memiliki arti “ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan”. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada

semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik kemampuan kritis, analitis, sistematis, berpikir logis, dan kreatif (hardini, 2015; 159).

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (hardini, 2015; 160):

1. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
2. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, diagram, tabel, dll untuk memperjelas keadaan atau masalah
3. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melalui manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu dalam mempelajari matematika dan sikap percaya diri dalam pemecahan masalah.
5. Memahami konsep matematika dengan cara menjelaskan keterkaitan antar konsep dan pengaplikasiannya secara tepat.

9. Materi FPB & KPK

sebelum membahas materi FPB dan KPK terlebih dahulu membahas unsur terpenting di dalam FPB dan KPK yaitu:

1) Kelipatan dan faktor bilangan

Kelipatan suatu bilangan adalah hasil perkalian bilangan tersebut dengan bilangan asli.

Contoh:

Tentukan bilangan kelipatan 2!

Penyelesaian:

$$1 \times 2 = 2$$

$$2 \times 2 = 2 + 2 = 4$$

$$3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6, \text{ dan seterusnya.}$$

Bilangan kelipatan 2 adalah 2, 4, 6, ...dst.

Faktor suatu bilangan adalah semua bilangan yang dapat membagi habis bilangan tersebut.

Contoh:

Tentukan faktor dari 10!

Penyelesaian:

$$10:1 = 10$$

$$10:2 = 5$$

$$10:5 = 2$$

$$10:10 = 1$$

Faktor dari 10 adalah 1, 2, 5, 10

2) Kelipatan dan faktor persekutuan bilangan

Kelipatan persekutuan dari dua bilangan atau lebih adalah kelipatan dari bilangan-bilangan tersebut yang nilainya sama.

Contoh:

Tentukan kelipatan persekutuan dari 2 dan 5!

Penyelesaian:

Kelipatan 2 = 2, 4, 6, 8, **10**, 12, 14, 16, 18, **20**,...

Kelipatan 5 = 5, **10**, 15, **20**,...

Kelipatan persekutuan dari 2 dan 5 adalah 10 dan 20.

Faktor persekutuan dari dua atau lebih bilangan adalah faktor-faktor yang sama dari dua bilangan tersebut.

Contoh:

Tentukan faktor persekutuan dari 16 dan 20!

Penyelesaian:

Faktor dari 16 = **1, 2, 4**, 8, 16

Faktor dari 20 = **1, 2, 4**, 5, 10, 20

Faktor persekutuan dari 16 dan 20 adalah 1, 2, dan 4.

Bilangan prima adalah bilangan yang hanya memiliki dua faktor, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri.

Contoh:

2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23,...

Faktor prima suatu bilangan adalah faktor-faktor dari bilangan tersebut yang merupakan bilangan prima.

Contoh:

Tentukan faktor prima dari 20!

Penyelesaian;

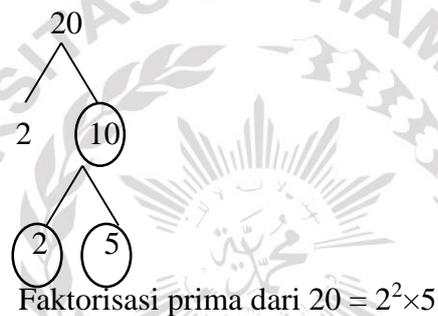
Faktor dari 20 = 1, 2, 4, 5, 10, 20

Faktor prima dari 20 adalah 2 dan 5.

Faktorisasi prima suatu bilangan adalah cara menyetakan bilangan tersebut dalam bentuk perkalian bilangan-bilangan prima

Contoh:

Faktorisasi prima dari 20



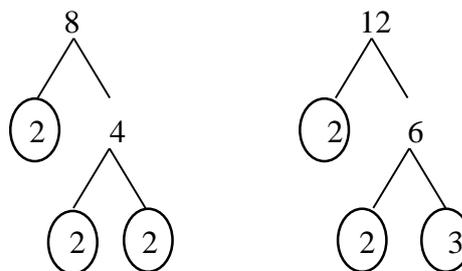
3) FPB & KPK

Kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua atau lebih bilangan adalah kelipatan persekutuan dari bilangan-bilangan tersebut yang nilainya paling kecil diantara kelipatan persekutuan yang lain.

Contoh:

Tentukan KPK dari 8 dan 12!

Penyelesaian:



$$8 = 2^3$$

$$12 = 2^2 \times 3$$

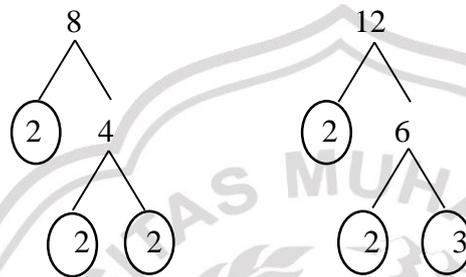
KPK dari 8 dan 12 adalah $2^3 \times 3 = 24$

Faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua atau lebih bilangan adalah faktor persekutuan dari bilangan-bilangan tersebut yang terbesar.

Contoh:

Tentukan FPB dari 8 dan 12!

Penelesaian:



$$8 = 2 \times 2 \times 2$$

$$12 = 2 \times 2 \times 3$$

FPB dari 8 dan 12 adalah $2 \times 2 = 4$

Cara mencari FPB & KPK menggunakan tabel:

Contoh:

Tentukan FPB & KPK dari 8 dan 12!

Penyelesaian:

		8	12
	2	4	6
	2	2	3

$$\text{FPB: } 2 \times 2 = 4$$

$$\text{KPK: } 2 \times 2 \times 2 \times 3 = 24$$

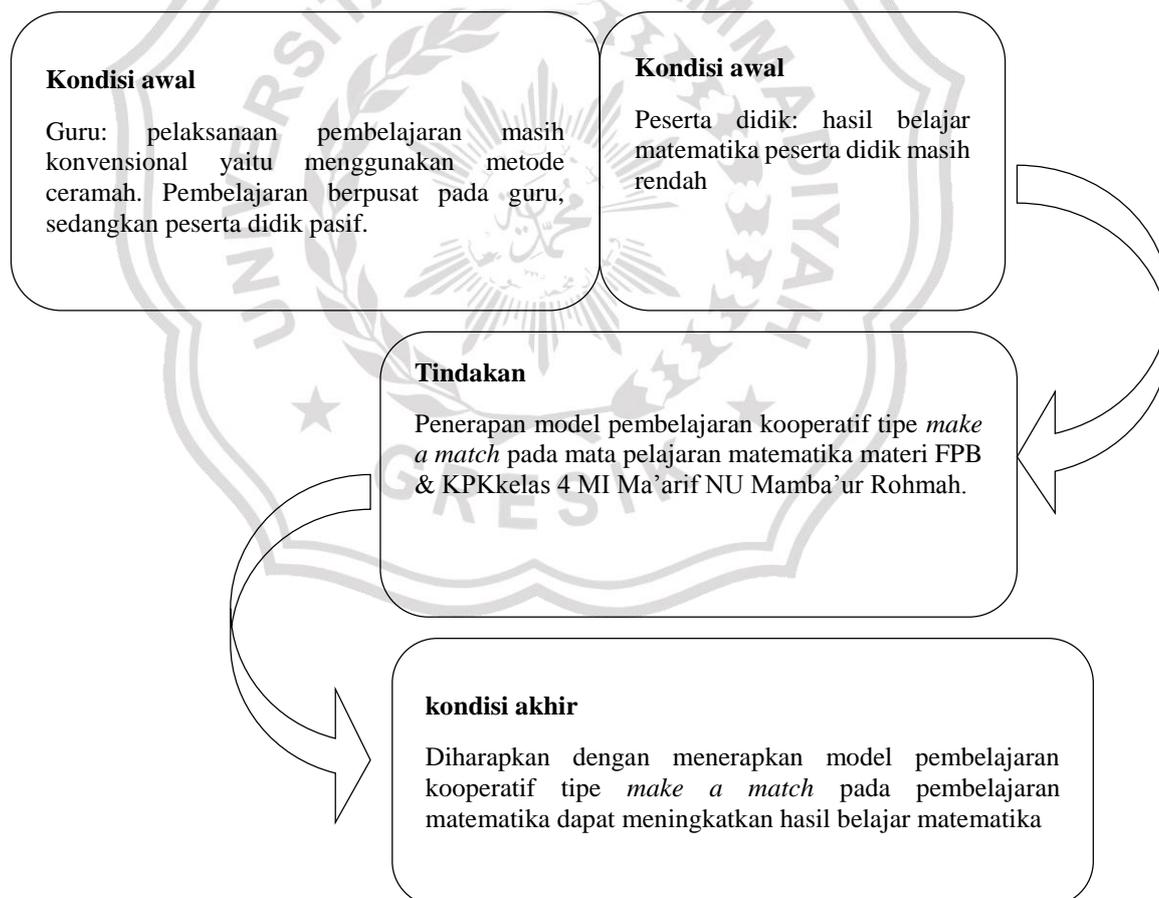
B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Wahid Setiawan (2017) tentang “Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui metode *make a match* berbantu media gambar pada peserta didik kelas IV MI Gubug Cepogo tahun ajaran 2016/2017” penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar bangun datar pada peserta didik kelas IV MI Gubug Cepogo dengan jumlah 14 peserta didik. Pada siklus I peserta didik yang tuntas sesuai KKM sebanyak 8 peserta didik atau 57,14% dan yang belum tuntas 6 peserta didik atau 42,85% dengan rata-rata kelas 68,57. Siklus II yang tuntas sebanyak 14 peserta didik atau 100% dan rata-rata kelasnya 90.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Desy Noor Argawati Yula (2016) tentang “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri 2 Saden”. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari pra tindakan ke siklus I, dari 29 peserta didik rata-rata nilai IPS adalah 68,10. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 77,06. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat mencapai 81,29.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wirawan Andianto Abdullah (2015) tentang “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri 3 Palar, klaten” penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar dan hasil tes evaluasi, pada siklus I nilai rata-rata minat belajar meningkat dari 3,20 menjadi 3,37. Nilai tes evaluasi meningkat dari 5,78 menjadi 7,62. pada siklus II nilai rata-rata minat belajar meningkat dari 3,37 menjadi 3,95. Nilai tes evaluasi meningkat dari 6,74 menjadi 8,14. Nilai rata-rata minat belajar kategori baik, nilai hasil tes evaluasi memenuhi kriteria keberhasilan.

Relevansi dari ketiga penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, peneliti tersebut mengukur variabel hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar serta menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Peserta Didik Kelas 4 Mi Ma’arif Nu Mamba’ur Rohmah” yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika materi FPB & KPK untuk peserta didik kelas IV MI Ma’arif NU Mamba’ur Rohmah pada tahun pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian