BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Sudjana menyatakan bahwa penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya[8].

Dari pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akibat dari perubahan tingkah laku yang diakibatkan dari hasil pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes.

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh proses belajar. Hasil belajar yang maksimal merupakan suatu bukti tercapainya suatu proses belajar. Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom[9], yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar\intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis,

[8]Ibid.,22.
[9]Nana Sudjana,Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar(Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2009), 22-23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspekberikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan ppara siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Jadi, proses belajar matematika harus ditekankan pada konsepyang dikenal siswa. Dalam proses belajar tersebut, siswa akan secara aktif memperoleh pengetahuan baru.

Menurut Tohirin (2006:155) mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Suharsimi Arikunto (2007: 121) mengungkapkan ranah kognitif pada siswa SD yang cocok diterapkan adalah ingatan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan untuk analisis, sintesis, baru dapat dilatih di SLTP dan SMU dan Perguruan Tinggi secara bertahap sesuai urutan yang ada. Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berfikir yang paling rendah, misalnya mengingat rumus, istilah, nama-nama tokoh atau nama-nama kota.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan, misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 23). Dalam pembatasan hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3). [10]

2. Faktor -faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil dari pembelajaran itu berasal dari diri sendiri, maupun berasal dari luar. Faktor yang berasal dari diri sendiri antara lain:

a. Kematangan untuk belajar

Belajar disesuaikan dengan kesiapan anak itu sendiri yang sesuai dengan tahap-tahap tertentu

b. Kemampuan atau keterampilan dasar untuk belajar

Seseorang yang memiliki kemampuan belajar yang tinggi akan lebih cepat berhasil dalam belajar.

c. Dorongan untuk berprestasi

Pada dasarnya dorongan ini sudah ada pada diri seseorang sejak dilahirkan. Hal ini tergantung pada pengalaman orang yang bersangkutan. Faktor-faktor yang berasal dari luar antara lain :

1) Suasanabelajar

Pada umumnya siswa lebih senang belajar di tempat yang tertata rapi, bersih dan menyenangkan

2) Pelatihan

[10] http://eprints.uny.ac.id/7761/3/bab%202%20-%2008108244003.pdf diakses tangal 15 April 2015 pukul 10.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelatihan merupakan pengulangan respon sewaktu terjadinya rangsangan atau stimulus.

3) Penguatan

Penguatan diberikan pada siswa untuk memancing stimulus pembelajaran yang merupakan upaya yang efektif untuk mencapai keberhasilan belajar dan pembelajaran.

Melihat faktor-faktor diatas maka penerapan metode TPS pada mata pelajaran matematika termasuk faktor dari luar. Hal ini dilihat dari suasana belajar yang menyenangkan karena siswa akan belajar menemukan ide-ide baru yang membuat anak merasa tertantang sehingga tidak membuat pembelajaran yang membosankan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1
Kata Kerja Ranah Kognitif

Pengetahuan C1	Pemahaman C2	Penerapan C3	Analisis C4	Sintesis C5	Penilaian C6
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengombinasikan	Memutuskan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Mengarang	Memprediksi
Memberiindeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menanggulangi	Menugaskan
Menamai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menghubungkan	Menafsirkan
Menandai	Menjalin	Menentukan	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
Membaca	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Memerinci
Menyadari	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Menghafal	Menggali	Menilai	Membagankan	Merancang	Merangkum
Meniru	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Mencatat	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Mendikte	Memvalidasi
Mengulang	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Meningkatkan	Mengetes
Mereproduksi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Memperjelas	Mendukung
Meninjau	Memperluas	Menyelidiki	Memerintahkan	Memfasilitasi	Memilih
Memilih	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Membentuk	Memproyeksikan
Menyatakan	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan	Merumuskan	
Mempelajari	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih	Menggeneralisasi	
Mentabulasi	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur	Menggabungkan	
Memberikode		Meramalkan	Melatih	Memadukan	
Menelusuri		Memproduksi	Mentransfer	Membatas	
Menulis		Memproses		Mereparasi	
		Mengaitkan		Menampilkan	
		Menyusun		Menyiapkan	
		Mensimulasikan		Memproduksi	
		Memecahkan		Merangkum	
		Melakukan		Merekonstruksi	
		Mentabulasi			
		Memproses			
		Meramalkan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.2
Kata Kerja Ranah Afektif

Menerima A1	Menanggapi A2	Menilai A3	Mengelola A4	Menghayati A5
Memilih	Menjawab	Mengasumsikan	Menganut	Mengubah perilaku
Mempertanyakan	Membantu	Meyakini	MengubahMenata	Berakhlak mulia
Mengikuti	Mengajukan	Melengkapi	Mengklasifikasikan	Mempengaruhi
Memberi	Mengompromikan	Meyakinkan	Mengombinasikan	Mendengarkan
Menganut	Menyenangi	Memperjelas	Mempertahankan	Mengkualifikasi
Mematuhi	Menyambut	Memprakarsai	Membangun	Melayani
Meminati	Mendukung	Mengimani	Membentukpendapat	Menunjukkan
	Menyetujui	Mengundang	Memadukan	Membuktikan
	Menampilkan	Menggabungkan	Mengelola	Memecahkan
	Melaporkan	Mengusulkan	Menegosiasi	
	Memilih	Menekankan	Merembuk	
	Mengatakan	Menyumbang		
	Memilah			
	Menolak			

Tabel 2.3
Kata Kerja Ranah Psikomotorik

Menirukan P1	Memanipulasi P2	Pengalamiahan P3	Artikulasi P4
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengalihkan	Mengalihkan
Menyesuaikan	Mendemonstrasikan	Menggantikan	Mempertajam
Menggabungkan	Merancang	Memutar	Membentuk
Melamar	Memilah	Mengirim	Memadankan
Mengatur	Melatih	Memindahkan	Menggunakan
Mengumpulkan	Memperbaiki	Mendorong	Memulai
Menimbang	Mengidentifikasikan	Menarik	Menyetir
Memperkecil	Mengisi	Memproduksi	Menjeniskan
Membangun	Menempatkan	Mencampur	Menempel
Mengubah	Membuat	Mengoperasikan	Menseketsa
Membersihkan	Memanipulasi	Mengemas	Melonggarkan
Memposisikan	Mereparasi	Membungkus	Menimbang
Mengonstruksi	Mencampur		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Model Pembelajaran Kooperatif

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu situasi pendidikan atau pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Seorang guru dituntut untuk menggunakan berbagai model pembelajaran secara bervariasi. Soekamto, dkk (Trianto, 2010: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah: "Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar". Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Pengajaran yang menyenangkan dapat terwujud apabila terjadi interaksi aktif antara guru dan siswa. Pengajaran seperti ini dapat ditemui pada pembelajaran kooperatif. Ada beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Menurut Cohen (Nur Asma, 2006: 11) pembelajaran *cooperative learning* yaitu kerja kelompok yang menunjukkan ciri sosiologis yaitu penekanannya pada aspek tugas-tugas kolektif yang harus dikerjakan bersama dalam kelompok dan pendelegasian wewenang siswa kepada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menyelesaikan materi atau tugas.

Slavin (Etin Solihatin dan Raharjo, 2007: 4) mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Davidson dan Kroll (Nur Asma, 2006: 11) mendefinisikan belajar kooperatif (c*ooperative learning*) adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah siswa belajar dan bekerja sama dalam satu kelompok untuk memecahkan masalah-masalah yang ada dalam tugas. Suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

1. Belajar Siswa Aktif

   Dengan model *Cooperative Learning* prosesnya berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran.

2. Belajar Kerja sama

   Proses pembelajaran dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah dipelajari. Prinsip pembelajaran inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran c*ooperative learning*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Pembelajaran Partisipatorik

Prinsip dasar pembelajaran partisipatorik adalah siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran. Siswa saling membantu untuk mendapat pengetahuan antar siswa.

4. *Reactive Teacher*

Guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi dapat dibangkitkan jika guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya akan manfaaat pelajaran ini untuk masa depan mereka.

5. Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan suasana belajar yang tertekan diluar maupun didalam kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dengan bahasa yang menyayangi siswa-siswanya.

Langkah–langkah pembelajaran *cooperative learning* tidak akan berjalan dengan efektif jika suasana belajar yang ada tidak menyenangkan. Nur Asma (2006: 12-14) menyebutkann tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Pencapaian Hasil Belajar

Pembelajaran *cooperative* juga bertujuan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas–tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa metode ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas.

2. Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat yang saling bekerjasama. Selain unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, model ini sanggat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerja sama.

Ragam model *Cooperative Learning* yang telah dikembangkan diantaranya adalah sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. *Student Team-Achievement Divisions (STAD)*

Pada pembelajaran kooperatif tipe STAD, siswa ditempatkan dalam kelompok yang beranggotakan empat atau lima orang siswa yang berbedabeda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri di mana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu.

2. *Teams Games Tournaments (TGT)*

Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan pelajaran sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam *Student Team-Achievement Divisions*, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

3. *Team Assistedted Individualization* (TAI)

Tipe ini ada kesamaan dengan tipe *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournaments (*TGT) dengan menggunakan pembauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan memberi sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik. Namun, metode STAD dan TGT menggunakan pola pengajaran tunggal untuk satu kelas, sementara tipe TAI menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran yang individual. Selain itu, STAD dan TGT dapat diaplikasi pada hampir semua

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mata pelajaran dan tingkat kelas, sementara TAI dirancang khusus untuk mengajarkan matematika kepada siswa kelas 3-6 (Nur Asma, 2006: 55).

4. *Jigsaw* II

Pada tipe Jigsaw II ini, siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama, yaitu empat atau lima orang dengan latar belakang yang berbeda seperti dalam *Student Team-Achievement Divisions* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT). Siswa ditugaskan untuk membaca bab, buku kecil, atau materi lain, biasanya bidang studi sosial, biografi atau materimateri yang bersifat penjelasan terperinci lainnya. Tiap anggota tim ditugaskan secara acak untuk menjadi "ahli" dalam aspek tertentu dari tugas membaca.

5. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Tipe CIRC merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada kelas sekolah dasar pada tingkat yang lebih tinggi dan juga pada sekolah menengah. Dalam CIRC guru menggunakan novel atau bahkan bacaan yang berisi latihan soal dan cerita. Para siswa ditugaskan untuk berpasangan dalam tim mereka untuk belajar dalam serangkaian kegiatan yang bersifat kognitif, termasuk membacakan cerita satu sama lain, membuat prediksi mengenai bagaimana akhir dari sebuah cerita naratif, saling merangkum cerita satu sama lain, menulis tanggapan terhadap cerita, dan melatih pengucapan, penerimaan dan kosa kata.

6. *Group Investigation* (GI)

Group Investigation merupakan perencanaan pengaturan kelas yang umum di mana para siswa bekerja dalam kelompok kecil menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertanyaan kooperatif, diskusi kelompok, serta perencanaan dan proyek kooperatif. Dalam metode ini, para siswa dibebaskan membentuk kelompoknya sendiri yang terdiri dari dua sampai enam orang anggota. Kelompok ini memilih topik-topik dari unit yang dipelajari oleh seluruh kelas, membagi topik-topik ini menjadi tugas-tugas pribadi, dan melakukan kegiatan yang diperlukan untuk mempersiapkan laporan kelompok.

7. *Co-op Co-op*

Tipe ini menempatkan tim dalam kooperasi antara satu dengan yang lainnya untuk mempelajari sebuah topik di kelas. *Co-op co-op* memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam kelompokkelompok kecil, pertama untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka dan dunia, dan selanjutnya memberikan mereka kesempatan untuk saling berbagi kesempatan baru itu dengan teman-teman sekelasnya. Dari ragam model *Cooperative Learning* yang telah dikembangkan, penelitian ini menggunakan tipe ***Tink Pair and Share*** **(TPS)** untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada kelas II.[11]

C. Model *Tink Pair and Share* (TPS)

1. Karakteristik TPS

Think pair share merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman, dkk dari Universitas Maryland pada tahun 1985 sebagai salah satu struktur kegiatan cooperative learning. Think pair share

[11] Ibid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan waktu kepada para siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Think pair share memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari pembelajaran ini adalah optimalisasi partisipasi siswa.

Kagan dalam (Atik Widarti :2007) menyatakan manfaat think pair share sebagai berikut:

1. Para siswa menggunakan waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan tugasnya dan untuk mendengarkan satu sama lain, ketika mereka terlibat dalam kegiatan think pair share lebih banyak siswa yang mengangkat tangan mereka untuk menjawab setelah berlatih dalam pasangannya. Para siswa mungkin mengingat secara lebih seiring penambahan waktu tunggu dan kualitas jawaban mungkin menjadi lebih baik.
2. Para guru juga mempunyai waktu yang lebih banyak untuk berpikir ketika menggunakan think pair share. Mereka dapat berkonsentrasi mendengarkan jawaban siswa, mengamati reaksi siswa, dan mengajukan pertanyaan tingkat tinggi.

Fogarty dan Robin (1996) menyatakan bahwa teknik belajar mengajar think pair share mempunyai beberapa keuntungan sebagai berikut:

- Mudah dilaksanakan dalam kelas yang besar,
- Memberikan waktu kepada siswa untuk merefleksikan isi materi pelajaran,
- Memberikan waktu kepada siswa untuk melatih mengeluarkan pendapat sebelum berbagi dengan kelompok kecil atau kelas secara keseluruhan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan teknik belajar mengajar think pair share yang disebutkan Fogarty dan Robin siswa dilatih untuk banyak berfikir dan saling tukar pendapat baik dengan teman sebangku ataupun dengan teman sekelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siawa karena siswa dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran agar dapat menjawab setiap pertanyaan dan berdiskusi.

Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe think pair share adalah tiga langkah utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu langkah think (berpikir secara individual), pair (berpasangan dengan teman sebangku), dan share (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

1. *Think* (berpikir secara individual

Pada tahap think, guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan siswa diminta untuk berpikir secara mandiri mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan. Pada tahapan ini, siswa sebaiknya menuliskan jawaban mereka, hal ini karena guru tidak dapat memantau semua jawaban siswa sehingga melalui catatan tersebut guru dapat mengetahui jawaban yang harus diperbaiki atau diluruskan di akhir pembelajaran. Dalam menentukan batasan waktu untuk tahap ini, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, jenis dan bentuk pertanyaan yang diberikan, serta jadwal pembelajaran untuk setiap kali pertemuan.

Kelebihan dari tahap ini adalah adanya “think time” atau waktu berpikir yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir mengenai jawaban mereka sendiri sebelum pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa lain. Selain itu, guru dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengurangi masalah dari adanya siswa yang mengobrol, karena tiap siswa memiliki tugas untuk dikerjakan sendiri.

2. Pair (berpasangan dengan teman sebangku)

Langkah kedua adalah guru meminta para siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan mengenai apa yang telah dipikirkan. Interaksi selama periode ini dapat menghasilkan jawaban bersama. Biasanya guru mengizinkan tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan. Setiap pasangan siswa saling berdiskusi mengenai hasil jawaban mereka sebelumnya sehingga hasil akhir yang didapat menjadi lebih baik, karena siswa mendapat tambahan informasi dan pemecahan masalah yang lain.

3. Share (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

Pada langkah akhir ini guru meminta pasangan-pasangan tersebut untuk berbagi hasil pemikiran mereka dengan pasangan lain atau dengan seluruh kelas. Pada langkah ini akan menjadi efektif jika guru berkeliling kelas dari pasangan satu ke pasangan yang lain, sehingga seperempat atau separuh dari pasangan-pasangan tersebut memperoleh kesempatan untuk melapor. Langkah ini merupakan penyempurnaan dari langkah-langkah sebelumnya, dalam arti bahwa langkah ini menolong agar semua kelompok menjadi lebih memahami mengenai pemecahan masalah yang diberikan berdasarkan penjelasan kelompok yang lain. Hal ini juga agar siswa benar-benar mengerti ketika guru memberikan koreksi maupun penguatan di akhir pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. **Langkah-langkah (*syntaks*) model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share***

Langkah-langkah (syntaks) model pembelajaran kooperatif tipe think pair share terdiri dari lima langkah, dengan tiga langkah utama sebagai ciri khas yaitu think, pair, dan share. Kelima tahapan pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.4
Langkah Pembelajaran TPS

Langkah ke-	Kegiatan Pembelajaran
Tahap 1 Pendahuluan	Guru menjelaskan aturan main dan batasan waktu untuk tiap kegiatan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa
Tahap 2 *Think*	Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui kegiatan demonstrasi Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada seluruh siswa Siswa mengerjakan LKS tersebut secara individu
Tahap 3 *Pair*	Siswa dikelompokkan dengan teman sebangkunya Siswa berdiskusi dengan pasangannya mengenai jawaban tugas yang telah dikerjakan
Tahap4 *Share*	Satu pasang siswa dipanggil secara acak untuk berbagi pendapat kepada seluruh siswa di kelas dengan dipandu oleh guru.
Tahap 5 Penghargaan	Siswa dinilai secara individu dan kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penjelasan dari setiap langkah adalah sebagai berikut:

a. Tahap pendahuluan

Awal pembelajaran dimulai dengan penggalian apersepsi sekaligus memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pembelajaran. Pada tahap ini, guru juga menjelaskan aturan main serta menginformasikan batasan waktu untuk setiap tahap kegiatan.

b. Tahap think (berpikir secara individual)

Proses think pair share dimulai pada saat guru melakukan demonstrasi untuk menggali konsepsi awal siswa. Pada tahap ini, siswa diberi batasan waktu ("think time") oleh guru untuk memikirkan jawabannya secara individual terhadap pertanyaan yang diberikan. Dalam penentuannya, guru harus mempertimbangkan pengetahuan dasar siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

c. Tahap pair (berpasangan dengan teman sebangku)

Pada tahap ini, guru mengelompokkan siswa secara berpasangan. Guru menentukan bahwa pasangan setiap siswa adalah teman sebangkunya. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak pindah mendekati siswa lain yang pintar dan meninggalkan teman sebangkunya. Kemudian, siswa mulai bekerja dengan pasangannya untuk mendiskusikan mengenai jawaban atas permasalahan yang telah diberikan oleh guru. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban secara bersama.

d. Tahap share (berbagi jawaban dengan pasangan lain atau seluruh kelas)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap ini, siswa dapat mempresentasikan jawaban secara perseorangan atau secara kooperatif kepada kelas sebagai keseluruhan kelompok. Setiap anggota dari kelompok dapat memperoleh nilai dari hasil pemikiran mereka.

e. Tahap penghargaan

Siswa mendapat penghargaan berupa nilai baik secara individu maupun kelompok. Nilai individu berdasarkan hasil jawaban pada tahap think, sedangkan nilai kelompok berdasarkan jawaban pada tahap pair dan share, terutama pada saat presentasi memberikan penjelasan terhadap seluruh kelas.

3.Teori belajar yang melandasi model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share*

Model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah dan menemukan segala sesuatu untuk dirinya.

Menurut teori konstruktivisme, siswa sebagai pemain dan guru sebagai fasilitator. Guru mendorong siswa untuk mengembangkan potensi secara optimal. Siswa belajar bukanlah menerima paket-paket konsep yang sudah dikemas oleh guru, melainkan siswa sendiri yang mengemasnya. Bagian terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, siswalah yang harus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

aktif mengembangkan kemampuan mereka, bukan guru atau orang lain. Mereka harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.[12]

B. Materi Perkalian Bilangan

Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar (yang lainnya adalah perjumlahan, perkurangan, dan perbagian). Perkalian terdefinisi untuk seluruh bilangan di dalam suku-suku perjumlahan yang diulang-ulang; misalnya, 3 dikali 4 (seringkali dibaca "3 kali 4") dapat dihitung dengan menjumlahkan 3 salinan dari 4 bersama-sama: 3 x 4 = 4 + 4 + 4 = 12. Perkalian bilangan rasional (pecahan) dan bilangan real didefinisi oleh perumuman gagasan dasar ini. Perkalian dapat juga digambarkan sebagai pencacahan objek yang disusun di dalam persegi panjang (untuk semua bilangan) atau seperti halnya penentuan luas persegi panjang yang sisi-sisinya memberikan panjang (untuk bilangan secara umum). Balikan dari perkalian adalah perbagian: ketika 3 kali 4 sama dengan 12, maka 12 dibagi 3 sama dengan 4.[13]

1. Matematika MI

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

---

[12]http://fisikasma-online.blogspot.com/2010/12/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html diakses tanggal 24 desember 2014 jam 09.23

[13] http://id.wikipedia.org/wiki/Perkalian diakses tanggal 15 April 2015 pukul 10.30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Tabel 2.5
SK KD Kelas II Semester 1 Matematika SD/MI

Standar kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500	1.1 Membandingkan bilangan sampai 500
	1.2 Mengurutkan bilangan sampai 500
	1.3 Menentukan nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standar kompetensi	Kompetensi Dasar
	1.4 Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500
Geometri dan Pengukuran 2. Menggunakan pengukuran waktu, panjang dan berat dalam pemecahan masalah	2.1 Menggunakan alat ukur waktu dengan satuan jam
	2.2 Menggunakan alat ukur panjang tidak baku dan baku (cm, m) yang sering digunakan
	2.3 Menggunakan alat ukur berat
	2.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan berat benda

Tabel 2.6
SK KD Kelas II Semester 2 Matematika SD/MI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Bilangan 3. Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka	3.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka
	3.2 Melakukan pembagian bilangan dua angka
	3.3 Melakukan operasi hitung campuran
Geometri dan Pengukuran 4. Mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana	4.1 Mengelompokkan bangun datar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	4.2 Mengenal sisi-sisi bangun datar
	4.3 Mengenal sudut-sudut bangun datar

2. Perkalian sebagai Penjumlahan Berulang

Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.

Perkalian termasuk topik yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi Sekolah Dasar belum menguasai topik perkalian ini, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik Matematika yang lebih tinggi. Melalui penggunaan emdia pembelajaran yang efektif berikut serta bimbingan guru, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari perkalian ini. Perkalian adalah operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan, dan pembagian)[14]. Contoh : ada tiga buah sepeda motor. Masing-masing sepeda motor memiliki 2 buah roda. Berapa jumlah roda motor seluruhnya ?

Penyelesaian : jumlah sepeda motor ada 3 buah. Setiap sepeda motor memiliki 2 roda. Cara menghitung banyak roda seluruhnya :

$\underbrace{2 + 2 + 2} = 6$

[14] Ibid h 22

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3 kali

Penjumlahan bilangan 2 sebanyak 3 kali. Penjumlahan itu disebut penjumlahan berulang. Penjumlahan diatas dapat dinyatakan dalam bentuk perkalian 3 x 2 = 6 (dibaca tiga kali dua sama dengan enam). Jadi 2 + 2 + 2 = 3 x 2 = 6.

Perkalian di SD mulai diajarkan di kelas II semester 2. Sebagai pemula agar pembelajaran menjadi bermakna dan dapat memberikan kecakapan hidup, perlu adanya pendekatan kontekstual yang permasalahannya diambilkan dari cerita yang dekat dengan konteks kehidupan peserta didik. Perkalian merupakan topik yang amat krusial/penting dalam pembelajaran matematika karena sering dijumpai terapannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya operasi yang lain, pembelajaran perkalian dipilah menjadi dua hal, yaitu perkalian dasar dan perkalian lanjut. Perkalian dasar yang dimaksud adalah perkalian 2 bilangan satu angka, sedangkan perkalian lanjut adalah perkalian yang melibatkan paling tidak sebuah bilangan 2 angka.

Secara matematika yang dimaksud dengan perkalian adalah penjumlahan berulang dari bilangan-bilangan yang sama pada setiap sukunya. Di SD, perkalian pertama yang diajarkan adalah perkalian dengan hasil sampai dengan 50. Itu berarti objek yang dikalikan adalah bilangan 1 sampai dengan 50 sedangkan pengalinya adalah bilangan-bilangan dari 1 sampai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan 10. Urutan mana yang didahulukan tidak begitu penting, yang penting peserta didik dapat mengikutinya secara menyenangkan.[15]

[15] Marsudi Raharjo. *Modul Matematika SD Program Bermutu Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah di SD*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id