

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Teori Belajar

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar menurut Hamalik (2007:27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sejalan dengan yang telah dikemukakan oleh Hamalik, Slameto (2010:2) berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun menurut Sanjaya (2010:112), mengemukakan bahwa belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktifitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Teori belajar yang mendukung dan sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu teori konstruktivisme.

Tujuan pendidikan menurut teori belajar konstruktivisme adalah menghasilkan individu atau siswa yang memiliki kemampuan berpikir untuk menyelesaikan setiap persoalan yang dihadapi. Salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa pengetahuan seseorang merupakan bentukan orang itu sendiri (Rahyubi, 2014:143). Proses pembentukan pengetahuan itu terjadi apabila seseorang mengubah atau mengembangkan skema yang telah dimiliki dalam berhadapan dengan tantangan, rangsangan, dan persoalan.

Teori Piaget seringkali disebut konstruktivisme personal karena lebih menekankan pada keaktifan pribadi seseorang dalam mengkonstruksikan pengetahuannya. Dalam teori konstruktivisme siswa diharapkan selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai bagi siswa itu sendiri. Guru hanyalah berfungsi sebagai mediator, fasilitator, dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri siswa.

Teori konstruktivisme Piaget sangat mendukung model pembelajaran kooperatif tipe STAD, karena dalam STAD siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, dalam kegiatan kelompok siswa akan menemukan sifat-sifat dan jaring-

jaring bangun ruang, siswa berinteraksi dengan guru, dan dengan siswa lainnya. STAD menuntut siswa untuk tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh guru. Peran guru dalam STAD ini hanya sebagai mediator dan fasilitator.

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang, yang kemudian akan menghasilkan perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi pada perubahan pengetahuan, perubahan tingkah laku, dan perubahan keterampilan. perubahan pengetahuan pada seseorang yaitu yang awalnya tidak tahu, setelah siswa belajar siswa menjadi tahu. perubahan tingkah laku yaitu dapat berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya dengan baik. Perubahan keterampilan, setelah belajar seseorang akan memiliki keterampilan, contohnya keterampilan menulis, membaca, dan lain sebagainya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar di SD N Kalisari tentunya merupakan tujuan akhir dari dilaksanakannya pembelajaran di kelas, hasil belajar dapat ditingkatkan melalui adanya usaha sadar dari siswa yang dilakukan secara sistematis dan menghasilkan perubahan yang positif. Adapun pengertian hasil belajar menurut Sudjana (2012:22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. Berkaitan dengan itu Susanto (2013:5), mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu

perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Benyamin S. Bloom, dkk dalam Sudijono (2009:49-59) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor :

1) Ranah Kognitif (*al-Nahiyah al-Fikriyyah*)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang dimaksud adalah :

- a) pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*),
- b) pemahaman (*comprehension*),
- c) penerapan (*application*),
- d) Analisis (*analysis*),
- e) Sintesis (*synthesis*),
- f) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*),

2) Ranah Afektif (*al-Nahiyah al-Mauqifiyyah*)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini terdapat lima jenjang :

- a. *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan),
- b. *Responding* (menanggapi),
- c. *Valuing* (menilai atau menghargai),
- d. *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan),
- e. *Characterization by a Value or Value Complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompek nilai),

3) Ranah Psikomotor (*Nahiyah al-Harakah*)

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan- kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila siswa telah menunjukkan perilaku atau perubahan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya satu ranah saja tetapi terpadu secara utuh antara ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut tidak bisa berdiri sendiri-sendiri, karena antara ketiga ranah tersebut memiliki keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan, karena ketiga ranah tersebut merupakan satu kesatuan. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini, hasil belajar ditekankan pada:

- 1) Ranah kognitif, yaitu penilaian antara aspek pengetahuan, pemahaman, analisis, sampai pada penerapan/aplikasi saja karena disesuaikan dengan materi pelajaran. Adapun rancangan kisi-kisi hasil belajar pada ranah kognitif yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kisi-kisi hasil belajar pada ranah kognitif

No	Indikator Kognitif	Aspek
1.	Siswa dapat mengidentifikasi tentang sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang	Pengetahuan
2.	Siswa dapat menjelaskan sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang	Pemahaman
3.	Siswa dapat menentukan sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang	Penerapan
4.	Siswa dapat menggunakan bangun datar yang digunakan dalam pembentukan sebuah bangun ruang (bangun ruang terdiri dari beberapa bangun datar)	Analisis

- 2) Ranah Afektif, yaitu penilaian ditekankan pada semua aspek. Instrumen yang digunakan dalam penelitian afektif berupa lembar penilaian afektif. Berikut adalah rancangan kisi-kisi hasil belajar ranah afektif :

Tabel 2.2 Kisi-kisi hasil belajar ranah afektif

No	Indikator Afektif	Aspek
1.	Siswa bersedia mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tertib.	penerimaan
2.	Siswa percaya diri dalam menanyakan sesuatu yang belum dipahami kepada guru.	Pembentukan pola hidup
3.	Siswa bekerja sama dalam berdiskusi dalam kelompok (kelompok asal maupun tim ahli)	Organisasai
4.	Siswa bertanggung jawab saling membantu teman dalam menerima pelajaran dalam kegiatan <i>jigsaw</i> .	Penilaian/Pembe ntukan sikap
5.	Siswa menghargai pendapat teman dalam berdiskusi (kelompok asal maupun tim ahli).	Partisipasi

- 3) Ranah Psikomotor, penilaian ini ditekankan pada keterampilan proses atau kinerja kelompok dalam membuat dan menggunakan alat peraga atau media sesuai kebutuhan dan sesuai materi pelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian psikomotor berupa lembar penilaian psikomotor. Aspek yang dinilai yaitu persepsi, kesiapan sampai pada imitasi atau peniruan. Berikut adalah rencana kisi-kisi hasil belajar pada ranah psikomotor :

Tabel 2.3 Kisi-kisi hasil belajar pada ranah psikomotor

No	Indikator Psikomotor	Aspek
1.	Siswa dapat menggunakan alat peraga yang di sediakan guru dengan baik.	Presepsi
2.	Siswa dapat membuat bangun ruang dari kertas asturo bersama kelompoknya	Kesiapan
3.	Siswa menggambar bangun ruang berdasarkan sifat-sifat bangun ruang	Menirukan
4.	Ketepatan dalam menggunakan alat peraga	Kesiapan

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa kelas VA SD N Kalisari tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VA SD N Kalisari yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Wasliman dalam Susanto, (2013:12) mengemukakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa, merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut berdasarkan keadaan di SD N Kalisari:

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.

Faktor internal ini meliputi :

- a) kecerdasan, siswa yang berada di kelas VA SD N Kalisari terdiri dari berbagai kemampuan, ada yang memiliki kecerdasan tinggi, sedang dan rendah.

- b) minat dan perhatian, minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika masih rendah.
- c) motivasi belajar, motivasi dari dalam diri siswa itu sendiri kurang
- d) ketekunan, ketekunan siswa pada saat mengikuti pelajaran, dan pada saat mengerjakan tugas dari guru masih kurang.
- e) sikap, sikap siswa ketika pembelajaran berlangsung masih banyak yang suka mengobrol dengan temannya.
- f) kebiasaan belajar, siswa hanya belajar pada saat akan diadakan ulangan saja.
- g) serta kondisi fisik dan kesehatan, kondisi fisik dan kesehatan siswa kelas VA SD N Kalisari sudah mendukung.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Tidak sedikit orang tua siswa yang bekerja di luar negeri, sehingga menyebabkan motivasi dari orang tua kurang. Siswa

tinggal bersama kakek atau nenek yang sudah tua, masyarakat tempat mereka bermain kurang mendukung.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar tidak hanya dari dalam diri siswa, namun juga lingkungan sekitar ikut serta mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa SD N Kalisari. Faktor yang mempengaruhi belajar siswa terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa.

2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe STAD

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar. Pengertian pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) menurut Slavin (2009:8) adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dilakukan dengan cara bekerja dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bersemangat dalam belajar. Adapun pendapat menurut Rusman (2013:202) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan

bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sejalan dengan pengertian di atas Sanjaya (2006:242-243) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

Pembelajaran Kooperatif adalah model yang unik di antara model-model pengajaran lainnya karena menggunakan struktur tujuan, tugas, dan *reward* yang berbeda untuk mendukung pembelajaran siswa. Pengertian-pengertian di atas diperkuat oleh jurnal internasional yang ditulis oleh Karie dan Jenifer (2008:65) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran yang menggunakan pembentukan kelompok kecil, sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan diri mereka

sendiri dan belajar satu sama lain. Terdapat lima elemen penting yang diperlukan untuk membangun efektifitas pengalaman pembelajaran kooperatif yaitu: saling ketergantungan yang positif, bertatap muka secara langsung, akuntabilitas individu, keterampilan sosial dan pengolahan kelompok.

Berdasarkan pengertian para ahli mengenai pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sebuah pembelajaran berbentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang pada setiap kelompoknya. Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dilakukan secara kelompok yang nantinya akan mendapatkan *reward*. Pembelajaran kooperatif menumbuhkan kebiasaan yang positif pada diri setiap siswa, seperti sikap bertanggung jawab, percaya diri, komunikasi yang baik, dan lain sebagainya.

b. Pengertian STAD

Banyak tipe dalam *cooperative Learning* yang dikembangkan oleh para ahli, diantaranya adalah : STAD, TGT, NHT, *Jigsaw* dan lain sebagainya. Namun, dalam skripsi ini hanya mengambil satu tipe yaitu tipe STAD. Dikembangkan dan diuji oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas. Slavin (2005:143) mengatakan bahwa STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan model pembelajaran yang paling baik untuk permulaan bagi guru yang baru menggunakan pendekatan

kooperatif. Berkaitan dengan itu Isjoni (2010: 51) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.

Pendapat Isjoni tersebut diperkuat oleh Ray dalam Khan (2011: 212) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu strategi pembelajaran yang membantu meningkatkan kerjasama dan keterampilan belajar pada siswa. Pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat membuat siswa berinteraksi dengan baik dan dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran.

Pengertian STAD dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa STAD adalah sebuah pembelajaran yang berbentuk kelompok, satu kelompok terdiri dari siswa yang heterogen, pembelajaran STAD menuntut siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran, siswa aktif tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru. Pada pembelajaran STAD terdapat kuis dan pemberian reward pada kelompok yang memperoleh skor rata-rata kuis paling tinggi. Dengan adanya kuis dan reward tersebut membuat siswa termotivasi dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Slavin (2005:143) STAD ini terdiri atas lima komponen utama, yaitu presentasi kelas, tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim. Adapun pemaparan dari lima komponen tersebut antara lain:

1) Presentasi kelas

Materi dalam STAD pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3) Kuis

Setelah sekitar satu atau dua periode setelah guru memberikan presentasi dan sekitar satu atau dua periode praktik tim, para siswa akan mengerjakan kuis individual. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu satu sama lain dalam mengerjakan kuis, sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materi.

4) Skor Kemajuan Individual

Gagasan dibalik skor kemajuan individual ialah untuk memberikan kepada tiap siswa tujuan kinerja yang dapat dicapai apabila mereka bekerja lebih giat dan memberikan kinerja yang lebih baik daripada sebelumnya. Tiap siswa dapat memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya dalam sistem skor ini, tetapi tak ada siswa yang dapat melakukannya tanpa memberikan usaha mereka yang terbaik.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapat kan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Terdapat beberapa fase yang runtut dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD, berikut adalah fase-fase dari pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Ibrahim, dkk dalam Triyanto (2009:71)

Tabel 2.4 fase-fase pembelajaran kooperatif tipe STAD

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru mrnyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan/menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

Fase	Kegiatan Guru
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat siswa mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah diajarkan atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 Memberikan pengarahan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

c. Kelebihan STAD

Suatu model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan, menurut Roestiyah dalam Widiastiti (2014: 3) menyebutkan ada beberapa manfaat atau kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yaitu:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas suatu masalah dalam proses kerjasama.
- 2) Mengembangkan bakat kepemimpinan sehingga siswa saling membantu dan memotivasi untuk berhasil bersama.
- 3) Menempatkan siswa sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Meningkatkan interaksi antar siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, menghormati pribadi temannya dan menghargai pendapat orang lain.

d. Pensekoran

1) Prosedur penyeoran untuk STAD

Penyekorannya dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari tiga langkah. Langkah yang pertama yaitu menetapkan skor dasar, yang kedua menghitung skor kuis dan yang ketiga menghitung skor perkembangan. Berikut adalah uraian dari tiga langkah penyeoran: pembelajaran kooperatif tipe STAD:

Tabel 2.5 Prosedur Penyeoran untuk STAD

Langkah 1 Menetapkan Skor Dasar	Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis-kuis sebelumnya. Apabila baru memulai STAD setelah memberikan tiga kali atau lebih kuis, gunakan rata-rata skor kuis siswa sebagai skor awal. Apabila tidak gunakan hasil nilai terakhir siswa dari tahun lalu, dalam penelitian ini skor awal diperoleh dari hasil UTS siswa
Langkah 2 Menghitung skor kuis	Siswa memperoleh poin untuk kuis yang berkaitan dengan pelajaran terkini.
Langkah 3 Menghitung Skor Perkembangan	Siswa mendapatkan poin perkembangan yang besarnya ditentukan apakah skor kuis terkini mereka menyamai atau melampaui skor dasar mereka, dengan menggunakan skala yang diberikan dibawah ini.

Poin kemajuan, para siswa harus mengumpulkan poin untuk tim mereka berdasarkan tingkat dimana skor kuis mereka

melampaui skor awal mereka. Lebih jelasnya penghitungan poin kemajuan individu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.6 Penghitungan Perkembangan Skor Individu

Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5 poin
10-1 poin di bawah skor awal	10 poin
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20 poin
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30 poin
Pekerjaan sempurna (tanpa melihat skor awal)	30 poin

Slavin (2009:160)

2) Penentuan dan Penghargaan Skor Tim

Langkah 1 (Penentuan Skor tim)

Skor tim atau kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut.

Langkah 2 (Penghargaan tim)

Tiap-tiap tim menerima suatu penghargaan berdasarkan pada sistem poin berikut ini:

Rata-rata tim	Penghargaan
15 poin	Tim Baik
20 poin	Tim Hebat
25 poin	Tim Super

Perhatikan bahwa semua tim dapat meraih penghargaan. Poin di atas merupakan satu rangkaian sehingga untuk menjadi tim hebat sebagian besar anggota tim harus memiliki skor di atas skor awal siswa, dan untuk menjadi tim

super sebagian besar anggota tim harus memiliki setidaknya 10 poin di atas skor awal siswa.

3. Matematika SD

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum sekolah dasar, matematika sudah diajarkan mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Matematika sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu matematika selalu diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan. Menurut Susanto (2013:183-184) 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. Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah, dalam kehidupan sehari-hari pasti akan menghadapi masalah yang berhubungan dengan matematika, contohnya saja menghitung uang, mengukur panjang benda, mengukur berat benda dan lain sebagainya.

Berbeda dengan pendapat Susanto menurut Ruseffendi dalam Heruman (2010:1) menyatakan, matematika adalah bahasa simbol, ilmu induktif yang tidak menerima pembuktian secara

induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Selain dari pengertian diatas Depdiknas dalam Susanto, (2013:148) mengatakan bahwa kata matematika itu sendiri berasal dari bahasa Latin *mathancin* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

b. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau orang yang dididik. Pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Adapun menurut Dimiyati dalam (Susanto, 2013:186) menyatakan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran berarti aktivitas guru dalam merancang bahan pengajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, yakni siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Setelah mengetahui makna matematika dan makna pembelajaran, maka dapat dirumuskan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu

proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran sedang berlangsung. Menurut Heruman, (2010:4) dalam pembelajaran matematika di tingkat SD, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Walaupun penemuan tersebut sederhana dan bukan hal yang baru bagi orang yang telah mengetahui sebelumnya, tetapi bagi siswa SD penemuan tersebut merupakan sesuatu hal yang baru.

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget dalam (Trianto, 2011:70) mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat

dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa Sekolah Dasar (SD) masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra. Pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak, dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa perlu diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal, serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel sebagai informan, transformator, organizer, serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif. Sementara siswa dalam memperoleh pengetahuannya tidak menerima secara pasif,

pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri secara aktif. Dalam proses pembelajaran matematika, guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika bukan sekedar transfer ilmu dari guru ke siswa, antara siswa dengan siswa lain, dan antara siswa dengan lingkungannya. Selain itu, juga dapat dipahami bahwa pembelajaran matematika bukan hanya sebagai *transfer of knowledge*, yang mengandung makna bahwa siswa merupakan objek dari belajar, namun hendaknya siswa menjadi subjek dalam belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar matematika apabila pada diri seseorang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika.

Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu sesuatu menjadi tahu konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Heruman (2010:2-3) konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu :

1) Penanaman Konsep Dasar (Penanaman Konsep)

Penanaman konsep dasar yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari kurikulum, yang dicirikan dengan kata “mengenal”. Penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.

2) Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.

3) Pembinaan Keterampilan

Pembinaan keterampilan yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

c. **Silabus Matematika Kelas V SD Semester II**

Tabel di bawah ini akan menjelaskan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) materi yang akan di gunakan pada saat penelitian. Berdasarkan observasi, hasil belajar yang masih rendah adalah pada materi bangun ruang, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil KD 6.2 dan KD 6.3 lebih jelasnya pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.7 SK dan KD Matematika kelas V Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang
	6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana

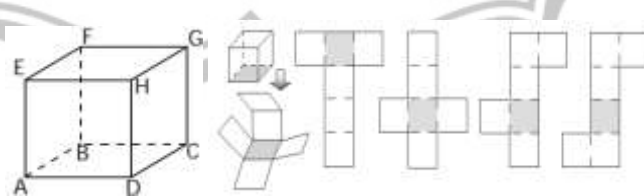
Sumber : *Silabus Kelas V SD N 1 Kalisari*

d. Materi Pokok

Bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan bangun itu disebut sisi. Macam-macam bangun ruang yaitu ada kubus, balok, prisma tegak, limas, kerucut dan tabung. Berdasarkan kelompok tim ahli yang ada dalam pembelajaran *Jigsaw* maka subbab materi dikelompokkan berdasarkan tim ahli, untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

1) Kubus

★ Kubus adalah prisma siku-siku khusus. Semua sisinya berupa persegi atau bujursangkar yang sama. Perhatikan gambar kubus ABCD.EFGH dan jaring-jaringnya berikut!



sisinya 6 buah, yaitu : ABCD, AEHD, DHGC, CGFB, BFEA.

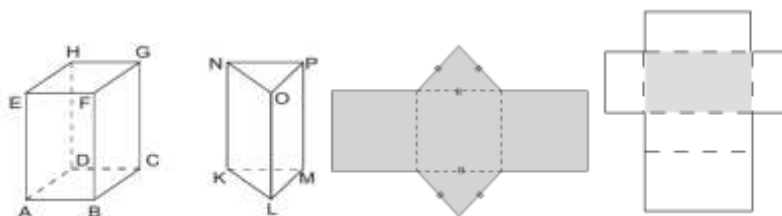
Rusuknya 12 buah, yaitu : AB, BC, CD, DA, AE, BF, CG, DH,

EF, FG, GH, HE. Titik sudutnya 8 buah, yaitu : A, B, C, D, E, F,

G, H.

2) Prisma Tegak

Prisma tegak adalah bangun ruang yang bagian atas dan bagian bawahnya sama.



Gambar diatas adalah gambar prisma tegak segi empat dan prisma tegak segitiga dan jaring-jaringnya.

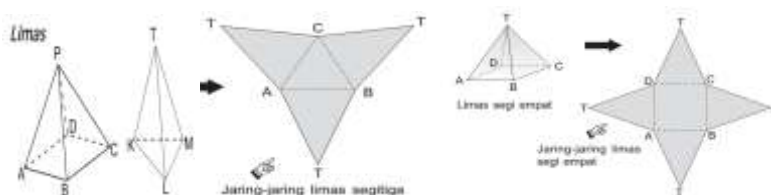
(a) Prisma tegak segi empat memiliki sisi 6 buah, yaitu :

ABCD, EFGH, ABFE, BCGF, CGHD. Rusuknya 12 buah, yaitu : AB, BC, CD, DA, AE, BF, CG, DH, EF, FG, GH, HE. Dan titik sudutnya 8 buah : A, B, C, D, E, F, G, H.

(b) Prisma tegak segitiga memiliki sisi 5 buah, yaitu : KLM,

NOP, KLON, LMPO, MPNK. 2 segitiga dan 3 segiempat. Rusuknya 9 buah, yaitu : KL, LM, MK, NO, OP, PN, KN, LO, MP. Dan memiliki 6 buah titik sudut, yaitu : K, L, M, N, O, P

3) Limas



Bangun ruang P. ABCD adalah limas segi empat. Bangun

T.KLM adalah limas segitiga. Sifat kedua bangun tersebut yaitu :

(a) Limas segi empat memiliki 5 buah sisi, yaitu : ABCD, ABP, BCP, CDP, DAP. Rusuknya ada 8 buah, yaitu : AB, BC, CD, DA, AP, BP, CP, DP. Dan titik sudutnya ada 5 buah, yaitu : A, B, C, D, E, P.

(b) Limas segitiga, memiliki 4 buah sisi, yaitu KLM, KLT, LMT, MKT. Rusuknya ada 6 buah, yaitu : KL, LM, MK, KT, LT, MT. Dan titik sudutnya ada 4 buah, yaitu : K, L, M, T.

4) Kerucut

Sifat-sifat kerucut:

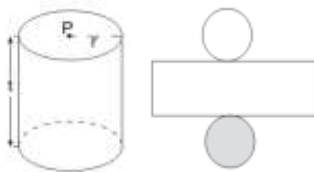
- Sisi alas berbentuk lingkaran
- Selimutnya mengerucut ke atas

Di bawah ini adalah gambar kerucut dan jaring-jaring kerucut



5) Tabung

Tabung adalah bangun ruang yang bagian atas dan bagian bawahnya berbentuk lingkaran yang sama. Bangun tabung dapat padat atau berongga. Tabung mempunyai 3 sisi, yaitu sisi bawah, sisi atas dan bidang yang melengkung (selimut), serta dua rusuk.



(Soenarjo, 2008: 233-241)

4. Media dan Alat Peraga

Salah satu penunjang dalam terlaksananya proses pembelajaran adalah media. Media digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran. Menurut Arsyad, (2007:3) Kata *media* itu sendiri berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara, atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran diartikan sebagai semua benda yang menjadi perantara dalam terjadinya pembelajaran. Berdasar fungsinya media dapat berbentuk alat peraga dan sarana.

a. Alat Peraga

Alat peraga merupakan salah satu penunjang dalam pembelajaran, Menurut Sudjana (2010:99) alat peraga dalam pembelajaran digunakan agar bahan pelajaran yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa. Alat peraga dalam proses belajar-mengajar dibedakan menjadi alat peraga dua dimensi dan alat peraga tiga dimensi. Penelitian ini menggunakan alat peraga tiga dimensi, yaitu alat peraga yang memiliki ukuran panjang dan lebar juga

mempunyai ukuran tinggi. Sudjana juga mengemukakan bahwa terdapat enam fungsi dari alat peraga, yaitu:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar itu sendiri bukan merupakan fungsi tambahan tetapi juga mempunyai fungsi tersendiri yaitu sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang menyenangkan dan efektif.
- 2) Penggunaan alat peraga merupakan bagian dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa alat peraga merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
- 3) Alat peraga dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan alat peraga harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti ini alat peraga digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan alat peraga dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang dibrikan guru.
- 6) Penggunaan ala peraga dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar, dengan kata lain menggunakan alat peraga hasil belajar yang dicapai akan tahan lama diingat oleh siswa, sehingga dengan adanya alat peraga

pembelajaran jadi bermakna dan pelajaran mempunyai nilai tinggi.

Adanya alat peraga menjadikan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru khususnya pada materi bangun ruang. Alat peraga yang dipergunakan adalah bentuk-bentuk jaring-jaring bangun ruang. Cara pembuatan dan penggunaan jaring-jaring bangun ruang sebagai berikut :

Langkah-langkah pembuatan alat peraga jaring-jaring bangun ruang sebagai berikut :

a. Kubus

- 1) Sediakan bahan dasar yang akan digunakan untuk membuat bangun datar yang akan digunakan untuk membentuk kubus yakni papan kayu.
- 2) Potonglah papan kayu berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm sebanyak 6 buah.
- 3) Lapsi salah satu permukaan persegi dengan cat warna (satu warna) yang berbeda satu sama lain.
- 4) Persegi-persegi yang telah diberi cat dan dipasang lakban, yang bertujuan untuk menyambungkan rangkaian persegi.

Penggunaan :



Gambar 2.1 Alat Peraga Kubus

- a) Ambilah enam buah persegi yang telah disediakan,
 - b) Susunlah enam buah persegi tersebut menjadi sebuah kubus.
- b. Balok
- 1) Sediakan bahan dasar yang akan digunakan untuk membuat bangun datar yang akan digunakan untuk membentuk balok yakni papan kayu.
 - 2) Potonglah papan kayu berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm sebanyak 2 buah, dan ukuran 10 cm x 20 cm sebanyak 4 buah.
 - 3) Lapisi salah satu permukaan persegi dengan cat warna (satu warna) yang berbeda satu sama lain.
 - 4) Persegi panjang yang telah diberi cat dan dipasang lakban di keempat sisinya, yang bertujuan untuk menyambungkan rangkaian persegi panjang.

Penggunaan :



Gambar 2.2 Alat Peraga Kubus

- 1) Ambil empat buah persegi panjang dan dua buah persegi yang telah disediakan,
 - 2) Susunlah empat buah persegi panjang dan dua buah persegi tersebut menjadi sebuah balok.
- c. Prisma tegak segi empat
- 1) Sediakan bahan dasar yang akan digunakan untuk membuat bangun datar yang akan digunakan untuk membentuk prisma tegak segi empat yakni papan kayu.
 - 2) Potonglah papan kayu berbentuk persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm sebanyak 4 buah, dan ukuran 15 cm x 15 cm sebanyak 2 buah.
 - 3) Lapsi salah satu permukaan persegi dengan cat warna (satu warna) yang berbeda satu sama lain.
 - 4) Persegi panjang yang telah diberi cat dan dipasang lakban di keempat sisinya, yang bertujuan untuk menyambungkan rangkaian persegi panjang.

Penggunaan :



Gambar 2.3 Alat Peraga Prisma Segi Empat

- 1) Ambil empat buah persegi panjang dan dua buah persegi yang telah disediakan,
 - 2) Susunlah empat buah persegi panjang dan dua buah persegi tersebut menjadi sebuah prisma tegak segi empat.
- d. Prisma tegak segi tiga
- 1) Sediakan bahan dasar yang akan digunakan untuk membuat bangun datar yang akan digunakan untuk membentuk prisma tegak segi tiga yakni papan kayu.
 - 2) Potonglah papan kayu berbentuk segi tiga sama sisi sebanyak 2 buah dengan ukuran 15 x15x15 cm, dan membuat persegi panjang ukuran 15 cm x 20 cm sebanyak 3 buah.
 - 3) Lapsi salah satu permukaan persegi dengan cat warna (satu warna) yang berbeda satu sama lain.
 - 4) Persegi panjang dan sg tiga yang telah diberi cat dan dipasang lakban di sisi-sisinya, yang bertujuan untuk menyambungkan rangkaian persegi panjang.

Penggunaan :



Gambar 2.4 Alat Peraga Prisma Tegak Segi Tiga

- 1) Ambilah tiga buah persegi panjang dan dua buah segi tiga yang telah disediakan,
 - 2) Susunlah tiga buah persegi panjang dan dua buah segi tiga tersebut menjadi sebuah prisma tegak segi tiga.
- e. Limas segi empat
- 1) Potonglah papan kayu berbentuk segitiga sebanyak 4 buah dan 1 buah berbentuk persegi untuk membentuk limas.
 - 2) Dengan ukuran segitiga 10 cm dan tinggi 20 cm dan persegi dengan ukuran 20 cm x 20 cm.
 - 3) Beri cat pada masing-masing segitiga dan persegi dengan warna yang berbeda.
 - 4) Beri lakban untuk merangkai segitiga dan persegi menjadi limas.
- Penggunaan :



Gambar 2.5 Alat Peraga Limas Segi Empat

- 1) Ambilah 4 buah segitiga sama kaki dan 1 buah persegi yang telah disediakan,
- 2) Susunlah 4 buah segitiga sama kaki dan 1 buah persegi tersebut menjadi sebuah limas segi empat.

f. Limas Segi Tiga

- 1) Potonglah papan kayu berbentuk segitiga kaki sebanyak 3 buah dan 1 buah segi tiga sama sisi untuk alasnya yang nantinya akan dibentuk limas segi tiga.
- 2) Dengan ukuran segitiga sama kaki 20 cm dan tinggi 20 cm dan segi tiga sama sisi dengan ukuran 15 cm x 15 cm x 15 cm.
- 3) Beri cat pada masing-masing segitiga dengan warna yang berbeda.
- 4) Beri lakban untuk merangkai segitiga menjadi limas.

Penggunaan :



Gambar 2.6 Alat Peraga Limas Segi Tiga

- 1) Ambilah 3 buah segitiga sama kaki dan 1 buah segitiga sama sisi yang telah disediakan,
- 2) Susunlah 3 buah segitiga sama kaki dan 1 buah segitiga sama sisi tersebut menjadi sebuah limas segitiga.

g. Kerucut

- 1) Fiber dan papan kayu berbentuk segitiga sama kaki dan 1 buah lingkaran.

- 2) Dengan ukuran segitiga lebar 20 cm dan tinggi 15 cm dan lingkaran berdiameter 5 cm.
- 3) Beri cat pada masing-masing segitiga sama sisi dan lingkaran dengan warna yang berbeda.
- 4) Beri lakban pada segitiga dan lingkaran kemudian rangkai menjadi sebuah kerucut.

Penggunaan :



Gambar 2.7 Alat Peraga Kerucut

- 1) Ambillah 1 buah segitiga sama kaki dan 1 buah lingkaran yang sudah disediakan,
 - 2) Susunlah 1 buah segitiga sama kaki dan 1 buah lingkaran tersebut menjadi sebuah kerucut.
- h. Tabung
- 1) Potonglah fiber dan papan kayu berbentuk persegi dan 1 buah lingkaran.
 - 2) Dengan ukuran persegi 20 cm x 20 cm dan lingkaran berdiameter 5 cm.
 - 3) Beri cat pada persegi dan lingkaran dengan warna yang berbeda.
 - 4) Beri lakban pada persegi dan lingkaran kemudian rangkai menjadi sebuah tabung.

Penggunaan :



Gambar 2.8 Alat Peraga Tabung

- 1) Ambillah 1 buah persegi dan 1 buah lingkaran yang sudah disediakan,
- 2) Susunlah 1 buah persegi dan 1 buah lingkaran tersebut menjadi sebuah tabung.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Sunilawati, Ni Made, dkk (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Numerik Siswa Kelas IV SD” menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata skor hasil belajar yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah 78,38 berada pada interval 75,00 sampai dengan 100, termasuk kategori sangat baik. Rata-rata skor hasil belajar yang mengikuti model pembelajaran konvensional adalah 71,62 berada pada interval 58,33 sampai dengan 74,99 termasuk kategori baik

Penelitian yang dilakukan oleh Edy Surya dan Riska Rahayu dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Ar-Rahman Percut Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)*” menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan komunikasi matematis siswa dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung.

berdasarkan hasil penelitian di atas dijadikan acuan dan sumber bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe STAD. Metode *Cooperative Learning* tipe STAD yang akan dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SD N Kalisari. Hal yang membedakan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada proses pembelajaran akan menggunakan alat peraga, yaitu alat peraga jaring-jaring bangun ruang.

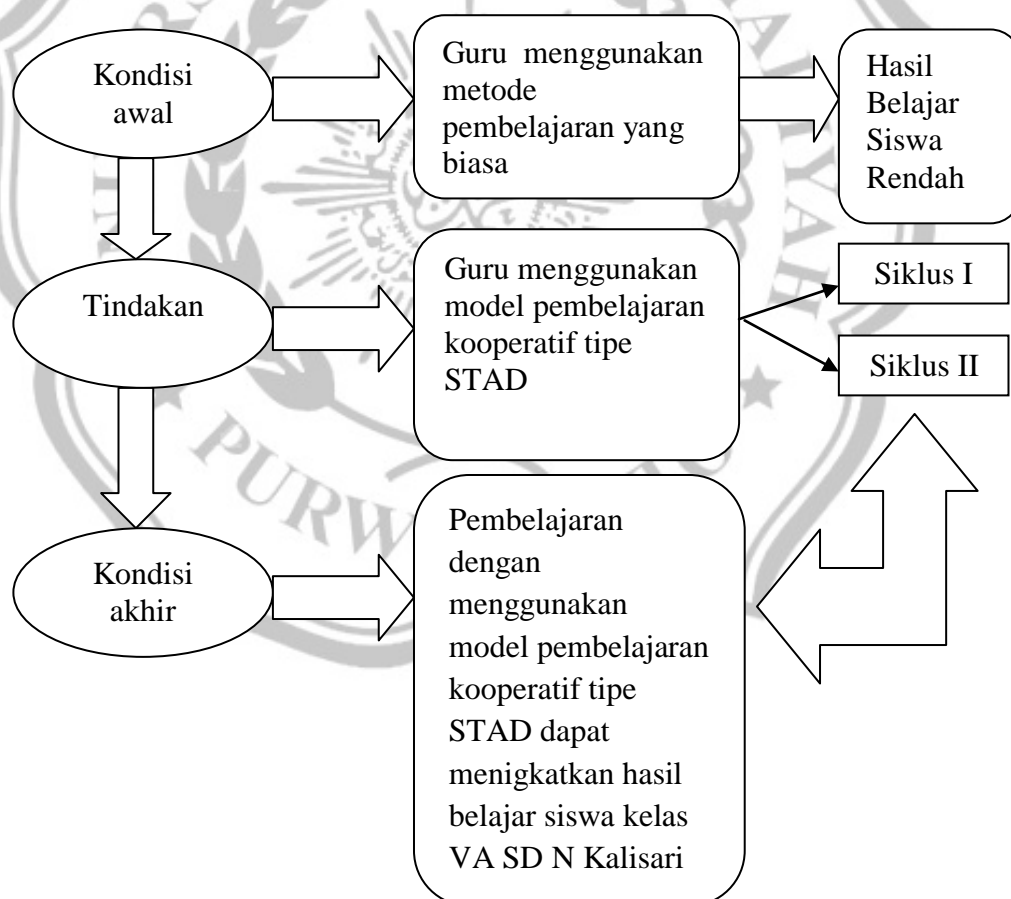
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan Kajian Pustaka dan Hasil Penelitian yang relevan dapat diuraikan kerangka berpikir sebagai berikut:

Hasil temuan di lapangan, berdasarkan observasi tempat dan wawancara dengan guru kelas VA SD N Kalisari mengenai kelemahan atau permasalahan pada pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang adalah siswa yang kurang berperan aktif dalam pembelajaran, model atau metode yang digunakan sudah bagus namun, hasil belajar siswa masih

rendah, siswa tidak terbiasa belajar dalam kelompok. Oleh karena itu, diterapkan sebuah solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dan alat peraga yang tepat.

Proses pembelajaran kooperatif tipe STAD, peran siswa tidak hanya sekedar memperhatikan, tetapi siswa ikut berperan aktif secara langsung dalam pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hasil belajar tersebut meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.



Gambar 2.9 Skema Kerangka Berpikir

STAD adalah sebuah model belajar yang dikenal dengan tim ahli, dalam model ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan berbagai materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasi yang didapatkan kepada teman dalam satu kelompok.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan :

1. Melalui penggunaan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD hasil belajar matematika ranah kognitif pada materi bangun ruang siswa kelas VA SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkat.
2. Melalui penggunaan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD hasil belajar matematika ranah afektif pada materi bangun ruang siswa kelas VA SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkat.
3. Melalui penggunaan Pembelajaran Kooperatif tipe STAD hasil belajar matematika ranah psikomotor pada materi bangun ruang siswa kelas VA SD Negeri Kalisari Kecamatan Cilongok tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkat.