

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. DESKRIPSI TEORI

#### 1. Hasil Belajar

##### a) Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh suatu usaha pikiran.<sup>1</sup> Sedangkan pengertian belajar banyak ditemukan oleh para ahli pendidikan sesuai sudut pandang masing-masing. Sebagai landasan penguraian apa yang dimaksud dengan belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan definisinya menurut para ilmuwan, diantaranya sebagai berikut:

Menurut Thorndike mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal – hal yang dapat ditangkap oleh panca indera dan proses interaksi respon yaitu reaksi yang dimunculkan siswa ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.<sup>2</sup> Menurut Cronbach, belajar yang sebaik – baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu siswa mempergunakan panca indera.<sup>3</sup>

Menurut Howard L. Kingsley, definisi belajar adalah “*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training.*” (Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan).<sup>4</sup>

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah :

أَنَّ التَّعْلِيمَ هُوَ تَغْيِيرُ فِي ذَهْنِ الْمَتِّ عَلِيمٍ يَطْرَأُ عَلَى خَيْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا.

---

<sup>1</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Cet.3, hlm. 391.

<sup>2</sup>Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT, Rineka Cipta, 2005), hlm. 21.

<sup>3</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1993), hlm. 247.

<sup>4</sup>Abu Ahmadi, Widodo, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 127.

Sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru.<sup>5</sup>

Belajar menurut Morris L. Bigge seperti dikutip Max Darsono dkk. adalah perubahan yang menetap dalam diri seseorang yang tidak dapat diwariskan secara genetis. Selanjutnya Morris menyatakan bahwa perubahan itu terjadi pada pemahaman (*insight*), perilaku, persepsi, motivasi, atau campuran dari semuanya secara sistematis sebagai akibat pengalaman dalam situasi – situasi tertentu.<sup>6</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku dari individu yang terjadi disebabkan adanya pengalaman dan latihan serta interaksi dengan lingkungan.

Adapun hasil belajar menurut Norman E. Gronlund mengatakan bahwa hasil sangat berguna bagi siswa maupun bagi guru. Hasil belajar dapat disumbangkan untuk meningkatkan belajar siswa dengan cara :

1. Menjelaskan hasil belajar yang dimaksud;
2. Melengkapi tujuan pendek untuk waktu mendatang;
3. Memberikan umpan balik terhadap kemajuan belajar;
4. Memberikan informasi tentang kesulitan dalam belajar.

Sehingga dapat dipergunakan untuk memilih pengalaman belajar yang akan datang.<sup>7</sup>

Hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu :<sup>8</sup>

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan tentang kemampuan intelektual seseorang. Ranah ini melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis, dan evaluasi.

---

<sup>5</sup> Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 179

<sup>6</sup> Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM.* (Semarang: RaSAIL Media Group, 2009), hlm.9.

<sup>7</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 80.

<sup>8</sup> Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 79.

## 2. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai perasaan, dan emosi. Tingkatan – tingkatan aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, karakterisasi nilai – nilai.

## 3. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup kemampuan yang berkaitan dengan gerakan – gerakan otot. Tingkatan – tingkatan aspek ini yaitu:

- a) gerakan refleks;
- b) ketrampilan pada gerakan dasar kemampuan perseptual ;
- c) kemampuan di bidang fisik;
- d) gerakan-gerakan skil, mulai dari ketrampilan sederhana sampai ketrampilan yang kompleks;
- e) kemampuan yang berkenaan dengan *non discursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Howard Kingsley mengemukakan pendapat tentang hasil belajar sebagai mana dikutip Nana Sudjana membagi tiga macam, yaitu :<sup>9</sup>

1. Ketrampilan dan kebiasaan.
2. Pengetahuan dan pengertian.
3. Sikap dan cita – cita masing – masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh individu sebagai tujuan dari perbuatan belajar yang dilakukannya.

### **b) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai seseorang dipengaruhi hasil interaksi berbagai faktor<sup>10</sup>, yaitu :

1. Faktor internal peserta didik (dari dalam diri) antara lain :
  - a) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
  - b) Faktor psikologi baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :

---

<sup>9</sup>Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Press, 2004), hlm. 80.

<sup>10</sup>Abu Ahmadi,Widodo, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), hlm. 138.

- 1) Faktor intelektual yang meliputi :
    - a. Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
    - b. Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
  - 2) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
    - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
2. Faktor eksternal (dari luar diri) individu, ialah :
- a) Faktor sosial yang terdiri atas :
    - 1) Lingkungan keluarga;
    - 2) Lingkungan sekolah;
    - 3) Lingkungan masyarakat;
    - 4) Lingkungan kelompok.
  - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
  - c) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
  - d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Maka dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses, sudah tentu harus ada yang diproses dan hasil dari pemrosesan. Oleh karena belajar merupakan suatu proses, maka proses maupun hasil belajar itu pasti dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak boleh diabaikan.

## 2. Pembelajaran Matematika

### 1. Pengertian Pembelajaran

Fontana (dalam Erman Suherman et. al), mengemukakan definisi pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberi nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>11</sup> Menurut Usman mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>12</sup> Sedangkan menurut konsep komunikasi oleh Erman Suherman et. al mengemukakan bahwa

---

<sup>11</sup>Suherman, Erman et. al *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia 2003). hlm. 7

<sup>12</sup>Asmani. *7 Tips Aplikasi PAKEM* (Yogyakarta: DIVA Press 2013), hlm. 30.

pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan.<sup>13</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan sikap dan tingkah laku yang merupakan proses belajar antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa yang nantinya pembelajaran tersebut akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar.

## 2. Pengertian Matematika

Menurut Herman Hudojo definisi matematika yaitu ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.<sup>14</sup> Menurut Johnson dan Rising ( 1972 ) menyatakan bahwa matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik. Menurut Reys (1984) mengatakan bahwa matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa, dan suatu alat.<sup>15</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika sebagai ilmu tentang struktur dan hubungan-hubungannya, memerlukan simbol. Simbol-simbol penting untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan. Simbolisasi menjamin adanya komunikasi sehingga mampu memberikan informasi untuk membentuk konsep atau prinsip baru. Konsep atau prinsip baru terbentuk karena adanya pemahaman terhadap konsep sebelumnya sehingga matematika itu konsep-konsepnya tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.

## 3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika dalam pandangan konstruktivis menurut Herman Hudojo mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- (a) siswa terlibat aktif dalam belajarnya. Siswa belajar materi matematika secara bermakna dengan bekerja dan berpikir,
- (b) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang dimiliki siswa, dan

---

<sup>13</sup>Suherman, Erman et. al. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia 2003). hlm. 8

<sup>14</sup> Hudojo, Herman, *Mengajar Belajar Matematika*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1988). hlm.3

<sup>15</sup>Karso, dkk, *Materi Pokok Pendidikan Matematika 1* , (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 1.40.

(c) orientasi pembelajaran, adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.<sup>16</sup>

Implikasi ciri-ciri pembelajaran matematika dalam pandangan konstruktivis adalah penyediaan lingkungan belajar yang konstruktif. Lingkungan belajar yang konstruktif menurut Herman Hudojo adalah lingkungan belajar yang memenuhi kriteria berikut ini:

1. Menyediakan pengalaman belajar yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sehingga belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan.
2. Menyediakan berbagai alternatif pengalaman belajar.
3. Mengintegrasikan pembelajaran dengan situasi realistik dan relevan dengan melibatkan pengalaman konkrit.
4. Mengintegrasikan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dan kerjasama antar siswa.
5. Memanfaatkan berbagai media agar pembelajaran lebih menarik.
6. Melibatkan siswa secara emosional dan sosial sehingga matematika lebih menarik dan siswa mau belajar.<sup>17</sup>

Beberapa teori belajar dalam pembelajaran matematika akan dibahas secara mendalam pada uraian berikut ini.

### **1. Teori Belajar Piaget**

Teori Piaget proses belajar seseorang mengikuti pola dan tahap – tahap perkembangan sesuai dengan umurnya,<sup>18</sup> yaitu (a) sensorimotorik (0-2 tahun), (b) pra-operasional (2-7 tahun), (c) operasional konkret (7-11 tahun), dan (d) operasional formal ( $\geq 11$  tahun). Penerapan dari teori Piaget dalam pembelajaran matematika adalah perlunya keterkaitan materi terdahulu dengan bahan pelajaran matematika yang akan diberikan, sehingga lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi baru.

### **2. Teori Belajar Brunner**

Menurut Brunner proses belajar melalui tiga tahap

---

<sup>16</sup>Herman Hudojo, *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika (Hand Out)*. (Surabaya: Panitia PentaloKa1998). hlm. 7

<sup>17</sup> Herman Hudojo, *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika (Hand Out)*. (Surabaya: Panitia PentaloKa1998). hlm.7

<sup>18</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : PT, Rineka Cipta, 2005), hlm. 36.

perkembangan mental,<sup>19</sup> yaitu:

- (1) Tahap enaktif, yaitu tahap dimana siswa belajar menggunakan atau memanipulasi objek-objek konkret secara langsung.
- (2) Tahap ikonik, yaitu tahap dimana anak-anak tidak lagi memanipulasi langsung objek-objek konkret seperti pada tahap enaktif, melainkan sudah dapat memanipulasi dengan memakai gambaran dari objek-objek yang dimaksud.
- (3) Tahap simbolik, yakni tahap ketiga yang merupakan tahap dimana siswa memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak ada lagi kaitannya dengan objek-objek.

### 3. Teori Belajar Dienes

Dienes mengemukakan dasar teori belajar matematika dengan bertumpu pada Piaget. Pengembangan dasar teori belajar Dienes diorientasikan pada siswa- siswa agar matematika menarik bagi siswa yang mempelajarinya. Dienes mengemukakan bahwa matematika akan dapat dipahami dengan baik oleh siswa apabila disajikan dalam bentuk kongkrit dan beragam, menurut pengamatan dan pengalaman umumnya siswa menyenangi matematika hanya permulaan mereka berkenalan dengan matematika sederhana. Matematika akan dianggap ilmu yang sukar, ruwet, dan memperdayakan karena banyak anak tidak memahami matematika sederhana dan konsep yang keliru.

Lebih lanjut, Dienes mengungkapkan bahwa konsep – konsep matematika itu akan lebih berhasil dipelajari apabila melalui enam tahapan,<sup>20</sup> yaitu : (1) Bermain bebas, (2) Permainan, (3) Penelaahan kesamaan sifat, (4) Representasi, (5) Simbolisasi, (6) Formalisasi.

Dengan berpedoman pada teori pembelajaran matematika diatas, guru dapat menerapkan strategi yang tepat untuk pembelajaran matematika di SD/MI merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakekat anak dengan hakekat matematika.

Pada anak usia SD/MI, anak sedang mengalami perkembangan tingkat berfikirnya, hal ini dikarenakan tahap berfikir anak masih belum

---

<sup>19</sup>Karso, dkk, *Materi Pokok Pendidikan Matematika 1* , (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 1.12.

<sup>20</sup>Karso, dkk, *Materi Pokok Pendidikan Matematika 1* , (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), hlm. 1.18.

formal. Mengingat adanya perbedaan karakteristik tersebut, maka diperlukan adanya kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berfikir secara deduktif untuk mengerti dunia matematika.

Dengan demikian pembelajaran matematika di dalam pandangan konstruktivisme peranan guru bukan pemberi jawaban akhir atas pertanyaan siswa, melainkan mengarahkan mereka untuk membentuk (mengkonstruksi) pengetahuan matematika sehingga diperoleh struktur matematika.

### 3. Pembelajaran Kooperatif tipe ETH

#### a. Pengertian Kooperatif tipe *ETH*.

Metode pembelajaran aktif tipe *Everyone Is A Teacher Here* adalah salah satu metode pembelajaran dengan rekan sebaya. Metode ini bertujuan untuk mendapat partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang “guru” terhadap peserta didik lain.<sup>21</sup>

Pembelajaran aktif tipe *Everyone is A Teacher Here* memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola pikirnya, berbagi pengetahuan dan saling berdiskusi dengan sesamanya.

Setiap siswa diaktifkan untuk membaca dan membuat pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari. Tujuannya adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Tipe ini cocok untuk melihat partisipasi kelas baik secara individu maupun kelompok.

#### b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Aktif tipe *ETH*

Prosedur metode pembelajar aktif tipe *ETH* adalah sebagai berikut<sup>22</sup> :

- 1) Bagikan kertas kepada setiap peserta didik dan mintalah mereka menuliskan sebuah pertanyaan tentang materi pokok yang telah atau

---

<sup>21</sup>Hamid, Bahrissalim, *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. (Australia's Education Partnership with Indonesia School System and Quality ,SSQ 2013)*. Hand out 9.3, hlm. 113

<sup>22</sup>Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: RaSAIL Media Group, 2009),hlm.74.

sedang dipelajari, atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan dalam kelas.

- 2) Kumpulkan kertas – kertas tersebut, dikocok dan dibagikan kembali secara acak kepada masing – masing peserta didik dan diusakan pertanyaan tidak kembali kepada yang bersangkutan.
- 3) Mintalah mereka membaca dan memahami pertanyaan di kertas masing – masing, sambil memikirkan jawabannya.
- 4) Undang sukarelawan (*volunter*) untuk membacakan pertanyaan yang ada di tangannya (untuk menciptakan budaya bertanya, upayakan memotivasi siswa untuk angkat tangan bagi yang siap membaca – tanpa langsung menunjuknya).
- 5) Mintalah dia memberikan respon (jawaban/ penjelasan) atas pertanyaan atau permasalahan tersebut, kemudian mintalah kepada teman sekelasnya untuk memberikan pendapat atau melengkapi jawabannya.
- 6) Berikan apresiasi (pujian/ tidak menyepelkan) terhadap setiap jawaban/ tanggapan siswa agar termotivasi dan tidak takut salah.
- 7) Kembangkan diskusi secara lebih lanjut dengan cara siswa bergantian membacakan pertanyaan di tangan masing – masing sesuai waktu yang tersedia.
- 8) Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.

Metode *active learning tipe everyone is a teacher here* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Untuk itu langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.
- b. Guru menjelaskan materi secara ringkas kepada siswa.
- c. Guru membagikan LKS kepada siswa.
- d. Siswa menjelaskan jawabannya kepada siswa lain.
- e. Untuk selanjutnya sesuai prosedur ETH.

#### 4. Materi Perkalian

Operasi perkalian pada dasarnya merupakan penjumlahan berulang.<sup>23</sup>

Materi operasi perkalian adalah :

- 1) Mengalikan dua bilangan bulat positif

---

<sup>23</sup> Turmudi, Aljupri, *Pembelajaran Matematika*, ( Jakarta; Departemen Agama RI, 2009), Hlm.74.

$$(+ ) X (+ ) = (+ )$$

- 2) Mengalikan dua bilangan bulat negatif

$$(- ) X (- ) = (+ )$$

- 3) Mengalikan bilangan bulat positif dengan bilangan bulat negatif dan sebaliknya.

$$(+ ) X (- ) = (- )$$

$$(- ) X (+ ) = (- )$$

- 4) Memecahkan masalah sehari – hari dalam kehidupan yang berkaitan dengan operasi perkalian bilangan bulat.

Dari materi tersebut, siswa mengalami kesulitan dalam hal :

- a. Operasi Perkalian dengan cara bersusun yang melibatkan angka 3 digit.
- b. Operasi perkalian yang berhubungan dalam kehidupan sehari – hari dalam bentuk cerita.

## B. KAJIAN PUSTAKA

Dalam Kajian pustaka ini peneliti akan mendeskripsikan beberapa penelitian yang dilakukan terdahulu relevansinya dengan penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian Mulyono NIM: 093911083 berjudul *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Materi Makanan Hewan Melalui Penerapan Metode Team Quiz (Studi Tindakan Kelas di Kelas IV MI YATPI Latak Godong Grobogan Tahun Pelajaran 2011/2012)*. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV MI YATPI Latak Godong Grobogan pada mata pelajaran IPA materi Makanan Hewan setelah penerapan metode *team quiz* hal ini dapat dilihat dari kenaikan hasil belajar tiap siklusnya dimana pada pra siklus ada 11 siswa atau 42,3% dari 26 siswa, pada siklus I ada 18 siswa atau 69,2% dan pada siklus II tingkat ketuntasannya ada 24 siswa atau 92,4% ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan berhasil dan sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan yaitu rata-rata nilai hasil kuis 70 sebanyak 75 dari jumlah peserta didik telah terpenuhi.

Penelitian di atas mempunyai kesamaan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis, namun bentuk pembelajaran kelompok yang dikembangkan berbeda, penelitian di atas menggunakan *team quiz* sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan model ETH.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohmawati NIM 093911150 Berjudul *Implementasi Pembelajaran Aktif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Penyesuaian Diri Mahluk Hidup Dengan Lingkungan di Kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara Tahun Pelajaran 2011/2012*. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran aktif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pokok penyesuaian diri mahluk hidup dengan lingkungan di kelas V MI Nurul Huda Bandarharjo Semarang Utara, hal ini dapat dilihat dari siklus I ada 9 siswa atau 60 dari 15 siswa, kemudian meningkat pada siklus II yaitu ada 13 siswa atau 86,7. Demikian juga dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga meningkat persiklus yaitu di siklus I siswa aktif sekali dan aktif ada 7 siswa atau 46,7% dan di siklus II sudah mencapai 12 siswa atau 80%. Ini menunjukkan apa yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga keaktifannya menggunakan pembelajaran aktif tipe *jigsaw* berhasil.

Penelitian di atas mempunyai kemiripan dengan Penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe ETH yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa, namun materi pokok pembelajaran dan siswa yang akan kita teliti berbeda, maka cara pembelajaran dan hasil yang didapatkan juga berbeda.

### **C. HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan uraian pada kajian teori diatas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe ETH dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi perkalian bilangan bulat siswa kelas V semester I MI Ma'hadul Ulum Mutih Wetan Wedung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015.