

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Hasil belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil Belajar adalah pola pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima /menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* ( pengetahuan, ingatan ).<sup>1</sup>

Para ahli telah mencoba menjelaskan pengertian belajar dengan mengemukakan rumusan menurut sudut pandang masing-masing, baik bentuk rumusan maupun aspek-aspek yang ditentukan dalam belajar. Terdapat perbedaan pendapat antara ahli yang satu dengan ahli yang lain. Namun, perlu diketahui bahwa disamping perbedaan terdapat pula persamaan pengertian dalam definisi-definisi tersebut.

Beberapa tokoh pendidikan mengartikan belajar sebagai berikut:

---

<sup>1</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, ( Celeban Timur Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009 ) hlm 5.

- a) Cronbach sebagaimana dikutip oleh Sumadi Suryabrata dalam bukunya *Psikologi Pendidikan, learning is shown by change in behavior as a result of experience*, belajar adalah ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman.<sup>2</sup>
- b) James O. Whittaker sebagaimana dikutip oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam bukunya *Psikologi Belajar, learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*, belajar dapat didefinisikan sebagai proses yang mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>3</sup>
- c) Slameto juga merumuskan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>4</sup>

Menurut Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid dalam bukunya *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, mendefinisikan belajar adalah:

إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يُطْرَأُ عَلَى خُبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيَحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا

“Belajar adalah suatu perubahan pada diri orang yang belajar karena pengalaman lama, kemudian terjadilah perubahan yang baru.”<sup>5</sup>

Dari pendapat-pendapat di atas, belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik

<sup>2</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 231.

<sup>3</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 126.

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 13.

<sup>5</sup> Sholeh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, Juz I, (Mesir: Darul Ma'arif, t.th.), hlm. 169.

Ayat di atas menjelaskan bahwa setiap orang yang berilmu akan ditinggikan derajatnya. Ini berarti orang yang berilmu mempunyai kelebihan.

## 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah penggunaan strategi pembelajaran matematika, yang sesuai dengan

- a. Topik yang sedang dibicarakan,
- b. Tingkat perkembangan intelektual peserta didik,
- c. Prinsip dan teori belajar,
- d. Keterlibatan aktif peserta didik,
- e. Keterkaitan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari
- f. Pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.<sup>6</sup>

Menurut piaget yang dikutip oleh Hera Lestari Mikarasa bahwa tahap kemampuan berfikir konkret ditandai oleh kemampuan anak untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terkait objek-objek yang bersifat konkret. Tahap ini umumnya dialami anak SD/MI, ini berarti proses belajar di SD/MI kelas-kelas bawah harus disertai dengan benda-benda konkret. Kemampuan mengoperasikan kaidah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian mulai tampak. Akan tetapi, pada dikelas-kelas awal (1 dan 2) masih terbatas pada operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana.<sup>7</sup>

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

- a) *Gagne*

---

<sup>6</sup> Gatot Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hlm. 126.

<sup>7</sup> Hera Lestari Mikarsa, *Pendidikan Anak di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), hlm. 624.

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktifitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah.

b) *Travers*

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c) *Cronbach*

*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*  
(Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).

d) *Harold Spears*

*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.* (Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu).

e) *Geoch*

*Learning is change in performance as a result of practice.* (Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).

f) *Morgan*

*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.*

(belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil daripengalaman ).<sup>8</sup>

### **3. Media pembelajaran**

#### **a. Pengertian media**

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya memngaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung denganya. Media pembelajaranya adalah sebagai penyampai pesan ( *the carrires of messages* ) dari beberapa sumber saluran kepenerima pesan ( *the of messages* ) dari bebrapa sumber saluran ke penerima pesan ( *the*

---

<sup>8</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, ( Celeban Timur Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009 ), hlm 2.

*receiver of the messages* ) . media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

- 1) Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas
- 2) Metode pembelajara lebih bervariasi
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktive melakukan beragam aktivitas
- 4) Pembelajaran lebih menarik.<sup>9</sup>

Media berasal dari kata “media” berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan.

Media adalah : alat bantu apa saja yang dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* guna mencapai tujuan pengajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.<sup>10</sup>

#### **b. Macam macam media**

Dilihat dari jenisnya media di bagi menjadi tiga yaitu :

##### *1. Media auditif*

Media *Auditif* adalah media yang hanya mengandalkan suara saja.seperti radio,cassete recorder,piringan hitam. Tapi media ini tidak cocok bagi orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

##### *2. Media audiovisual*

Media audio visual adalah edia yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

##### *3. Media visual*

---

<sup>9</sup> Trianto *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Media Group 2010), hlm. 234.

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah / Aswan Zain *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta 2002), hlm 137.

Media *Visual* adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai) *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.<sup>11</sup>

#### c. Kriteria pemilihan media

Media merupakan salah satu sarana meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- 2) Ketepatan, kondisi peserta didik / mahasiswa didik
- 3) Ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).<sup>12</sup>

#### d. Tujuan pemilihan media

Memilih media harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Media itu untuk pembelajaran (*peserta didik belajar*), untuk informasi yang bersifat umum, atukah sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong? Lebih spesifiknya lagi, untuk sasaran tertentu seperti anak TK, SD, SMP, SMU. Baik di desa maupun diperkotaan. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media.<sup>13</sup>

### 4. Pembelajaran Kooperatif

#### a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

1. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta

---

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah / Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT Rineka Cipta 2002), hlm 141

<sup>12</sup> Usman, Basyirudin Asnawir *Media Belajar*. ( Jakarta : Delia Citra Utama 2002 ), hlm 15

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah / Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : PT RINEKA CIPTA 2002), hlm 143.

menyediakan bahan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.<sup>14</sup>

2. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana keberhasilan individu diorientasikan dalam keberhasilan kelompok. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang biasa dilakukan. Roger dan David Johnson, dalam Anita Lie menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dapat dikatakan pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada 5 unsur model pembelajaran yang harus diterapkan, yaitu:<sup>15</sup>

- 1) Saling Ketergantungan Positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya, karena dalam kelompok belajar kooperatif nilai dibagi dua yaitu nilai individu dan nilai kelompok. nilai kelompok ini diperoleh dari “sumbangan“ dari masing-masing anggota kelompok. Untuk menjaga keadilan, setiap anggotanya menyumbangkan point diatas rata-rata mereka. Misalnya nilai rata-rata A adalah 60 dan 67, maka dia akan menyumbangkan 7 point untuk nilai kelompok mereka. Dengan demikian setiap peserta didik akan bisa mempunyai kesempatan untuk memberikan sumbangan. Beberapa peserta didik yang kurang mampu tidak akan merasa minder terhadap rekan-rekan mereka karena mereka juga memberikan sumbangan. Disamping itu mereka akan terpacu untuk meningkatkan usaha mereka dan dengan demikian menaikkan nilai mereka. Sebaliknya peserta didik yang lebih pandai juga tidak merasa akan dirugikan karena

---

<sup>14</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, ( Celeban Timur Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009 ), hlm 54.

<sup>15</sup> Anita Lie. *Cooperative Learning* (Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hlm 17.

rekannya yang kurang mampu, karena mereka juga telah memberikan sumbangan bagi kelompoknya.

#### 2) Tanggung jawab perseorangan

Unsur ini adalah akibat langsung dari unsur yang pertama, jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran kooperatif, setiap peserta didik akan bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Kunci keberhasilan model pembelajaran kooperatif adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya. Pengajar yang efektif dalam pembelajaran kooperatif adalah membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

#### 3) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya dari pada hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh lagi, hasil kerja sama ini jauh lebih besar dari pada jumlah hasil masing-masing anggota. Setiap anggota kelompok mempunyai latar belakang pengalaman, keluarga dan social ekonomi yang berbeda satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok. Sinergi tidak bias didapatkan begitu saja dalam sekejap, tapi merupakan proses kelompok yang cukup panjang. Para anggota kelompok perlu diberi kesempatan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

#### 4) Komunikasi antar anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan peserta didik dalam kelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak semua peserta didik mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Pembelajar tidak bisa diharapkan langsung menjadi komunikator yang handal dalam waktu sekejap, namun proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan perkembangan mental dan emosional para peserta didik.

#### 5) Evaluasi proses kelompok

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bias bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok, melainkan bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif.<sup>16</sup>

#### **b. Ciri – ciri pembelajaran kooperatif**

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok oleh sebab itu banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif, karena telah menganggap telah terbiasa menggunakannya. walaupun pembelajaran

---

<sup>16</sup> E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* : sebuah panduan praktis,(Bandung:PT.Rosada Karya, 2010), hlm 30

kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif.

Ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok yaitu :

1. Positif interdependence
2. Interaction face toface
3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok
4. Membutuhkan keluwesan
5. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok)<sup>17</sup>

#### **c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada peserta didik ketrampilan kerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan ini amat penting untuk dimiliki peserta didik sebagai warga masyarakat, bangsa dan negara, mengingat kenyataan yang dihadapi bangsa ini dalam mengatasi masalah masalah sosial semakin kompleks. Apalagi tentang bagi peserta didik supaya mampu dalam menghadapi persaingan global untuk memenangkan pesaing .<sup>18</sup>

### **5. Model *index card match* (mencari pasangan kartu)**

#### **a. Pengertian *index card match* (mencari pasangan kartu).**

Model dengan cara “ Mencari Pasangan Kartu “ cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Langkah langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Guru membuat potongan potongan kertas sejumlah peserta dalam kelas dan kertas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok

---

<sup>17</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009), hlm 59.

<sup>18</sup> Isjoni *Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009), hlm 109

2. Guru menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada potongan kertas yang telah dipersiapkan . setiap kertas satu pertanyaan.
3. Pada potongan kertas yang lain, tuliskan jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang telah dibuat.
4. Kocoklah semua kertas tersebut sehingga tercampur semua antara pertanyaan dan jawaban
5. Bagikan setiap peserta satu kertas dan dijelaskan bahwa kartu tersebut berpasangan pasangan.
6. Meminta satu peserta untuk mencari pasangannya.
7. Setelah semua peserta menemukan pasangan dan duduk berdekatan, dan membacakan pertanyaannya.
8. Akhiri proses ini dengan klarifikasi dan kesimpulan serta tindak lanjut<sup>19</sup>.

**b. Tujuan *index card match***

Menurut penerapan strategi ini adalah untuk melatih peserta didik untuk lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika pada pokok bahasan tentang bilangan di MI Raudlatussyibyan Sampang. Kualitas pembelajaran yang akan dicapai meliputi peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas I menggunakan media kartu bilangan melalui pembelajaran cooperative model index card match materi pokok membilang banyaknya benda, dan dapat pula untuk membantu peserta didik agar dapat memahami mata pelajaran lainnya.<sup>20</sup>

Model yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* ini dengan ceramah, tanya jawab, kerja sama, mencari

---

<sup>19</sup> Agus suprijono , *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, ( Celeban Timur Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2009 ), hlm 120.

<sup>20</sup>E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* : sebuah panduan praktis,(Bandung:PT.Rosada Karya, 2010), hlm 25

pasangan dan sebagainya, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Ada 5 langkah utama di dalam pembelajaran yang menggunakan model *Index Card Match*, yaitu:<sup>21</sup>

1) Penyajian Kelas

Tujuannya adalah menyajikan materi berdasarkan pembelajaran yang telah disusun. Setiap pembelajaran dengan model *Index Card Match*, selalu dimulai dengan penyajian kelas. Sebelum menyajikan materi, guru dapat memulai dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi untuk berkooperatif dan sebagainya.

2) Tahapan Kegiatan Belajar Kelompok

Dalam kegiatan belajar kelompok, materi yang digunakan adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) untuk setiap kelompok.

3) Tahapan Menguji Kinerja Individu

Untuk menguji kinerja individu pada umumnya digunakan tes atau kuis. Setiap peserta didik wajib mengerjakan tes atau kuis. Setiap peserta didik berusaha untuk bertanggung jawab secara individual, melakukan yang terbaik sebagai kontribusinya kepada kelompok.

4) Penskoran Peningkatan Individu

Tujuan memberikan skor peningkatan individu adalah memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk menunjukkan gambaran kinerja pencapaian tujuan dan hasil kerja maksimal yang telah dilakukan setiap individu untuk kelompoknya.

5) Tahapan Mengukur Kinerja Kelompok

Setelah kegiatan penskoran peningkatan individu selesai, langkah selanjutnya adalah pemberian penghargaan kepada kelompok. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan skor peningkatan kelompok yang diperoleh.

---

<sup>21</sup> [http://www.Farhan-bjm.web.id/Model\\_Pembelajaran-Kooperatif.html](http://www.Farhan-bjm.web.id/Model_Pembelajaran-Kooperatif.html) diakses pada tanggal 20 Pebruari 2013.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan manfaat pembelajaran kooperatif bagi peserta didik dengan hasil belajar yang rendah antara lain:

- a) Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas.
- b) Rasa harga diri menjadi tinggi.
- c) Memperbaiki sikap terhadap matapelajaran dan madrasah.
- d) Memperbaiki kehadiran.
- e) Angka putus sekolah mejadi lebih rendah.
- f) Penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar.
- g) Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil.
- h) Konflik antar pribadi berkurang.
- i) Sikap apatis berkurang.
- j) Pemahaman yang lebih mendalam.
- k) Motivasi lebih besar
- l) Hasil belajar lebih tinggi.
- m) Retensi lebih lama.
- n) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.<sup>22</sup>

**c. Tahap-tahap pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match***

Terdapat 6 langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

*Fase dan Tingkah Laku Guru*

Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik :

Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar

Fase 2 Menyajikan informasi:

Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan

---

<sup>22</sup>Farhan, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011) hlm 5.

Fase 3 Mengkoordinasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar:

Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar:

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka

Fase 5 Evaluasi:

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Fase 6 Memberikan penghargaan:

Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.<sup>23</sup>

Ada dua manfaat yang dapat diperoleh dengan memakai cara *Index Card Match* ini antara lain:

1) Berlatih mendengarkan.

Meskipun matematika merupakan ilmu pasti, namun acap kali ditemui cara penyelesaian yang berbeda-beda. Dari perbedaan inilah, peserta harus mau memahami pendapat orang lain. Namun matematika tetaplah bidang pelajaran yang mengacu kepada kebenaran. Bukan demokrasi. Sistem penyelesaian boleh berbeda, namun hasil pastilah satu dan valid. Bukan nisbi. Sehingga bila ada satu kelompok terdiri dari 4 peserta didik, yang 3 peserta didik salah menjawab, dan hanya ada seorang peserta didik yang benar, maka yang harus diakui adalah yang benar. Kalau demokrasi adalah siapa pendapat yang terbanyak.

2) Memahami orang lain

Madrasah adalah sebuah wadah untuk pembelajaran.

Peserta didik dan guru datang dari latar belakang yang berbeda-

---

<sup>23</sup> Farhan, *Model Pembelajaran Kooperatif* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011) hlm 8.

beda. Baik, suku, bahasa, adat maupun intelektual. Dalam sebuah kelompok, manakala ada salah seorang peserta yang menonjol dalam masalah hitungan, mau tidak mau anggota yang lain akan mengikuti. Karena kepandiannya maka kelompok sepakat untuk belajar dengan peserta didik yang pandai tersebut.<sup>24</sup>

Dalam pendekatan kooperatif learning model *index card match* guru harus mampu dalam keberhasilan peserta didik untuk kerja kelompok, karena pada pembelajaran kooperatif keberhasilan kelompok sangat diperhatikan, maka peserta didik yang pandai ikut bertanggung jawab membantu teman yang lemah dalam kelompoknya. Peserta didik yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya, sedangkan peserta didik yang lemah akan terbantu dalam memahami permasalahan yang pembelajaran, peneliti berperan sebagai guru harus berupaya membuat suasana yang kondusif yang meningkatkan proses pembelajaran berjalan lancar.

Dikatakan bahwa tidak ada sesuatu yang berguna bila dibandingkan dengan teori yang baik. Sebagai pengajar, yakni orang yang selalu mengaplikasikan berbagai disiplin ilmu kita tahu ini sebagai sebuah kebenaran: potongan – potongan penelitian yang terputus (*Disconnected Research*) tidak meninggalkan kita apa pun yang mendasari segala aksi kita terhadapnya. Tapi sebagai pengajar, kita juga sadar bahwa teori – teori selalu datang dan pergi, dan perginya selalu lebih banyak karena mereka tidak mampu menangkap detail realitas setiap harinya.

Contoh – contoh begitu banyak. Kita selalu bertanya tentang dasar praktik – praktik kita atas teori freudian dan juga para behavioris, hanya untuk ingin tahu selanjutnya tentang bagaimana kita pernah meyakinkan diri kita bahwa tikus, bayi, dan penderita saraf menjadi model yang layak dari murid murid kita. Sekarang kita bertanya untuk menanggukkan ketidak yakinan kita pada para psikolog kognitif, meskipun ulric neisser,

---

<sup>24</sup><http://Edukasi.Kompasiana.Com/2012/08/02/Model-mengajar-dengan-metode-stad-476121>. html diakses pada tanggal 20 Pebruari 2013.

yang sering disebut sebagai bapak psikolog kognitif, menunjukkan bahwa hanya situasi situasi kehidupan nyata yang dia hadapi dalam literatur psikologi kognitif saja yang sedang memainkan catur dan memandang bulan. Esensi metode fenomenologis menguji pengalaman secara seksama tanpa prasangka teoritis, keesensialan dari setiap pengalaman tersebut dan mengomunikasikan apa yang anda temukan agar bisa dilakukan verifikasi yang lain. Kemudian untuk menggambarkan pada apa yang telah dilihat dalam pengalaman saya dengan pembelajaran yang penuh makna. Mungkin deskripsi akan sesuai dengan pengalaman pembelajaran.<sup>25</sup>

#### **d. Membilang banyaknya benda**

Membilang banyaknya benda yaitu peserta didik dapat menghitung jumlah anggota tubuh pada manusia, seperti jumlah kaki,tangan, mata, alis, jari- jari, serta menghitung jumlah bilangan pada benda yang ada di kelas maupun lingkungan sekitar.<sup>26</sup>

### **B. Kajian Pustaka**

Beberapa peneliti yang terdahulu yang menggunakan model pembelajaran *index card match* menyimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut telah memberikan masukan yang berarti bagi sekolah, guru dan terutama peserta didik yang dalam meningkatkan hasil belajarnya. Di antaranya :

- a. Ngatmo dalam skripsinya yang berjudul “ *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ski Kelas V Dengan Metode Index Card Match Di Mi Miftahul Marhaban Kembaran Candi Mulyo Tahun Ajaran 2010/2011* ” dari hasil penelitian di akhiri perbaikan siklus I terlihat ada peningkatan dibandingkan sebelum perbaikan. Namun ada yang belum mencapai ketuntasan yaitu 10 anak, sehingga secara klasikal hanya mencapai 71,43 %. Jadi belum tercapai ketuntasan minimal secara kasikal yaitu 10 % . kemudian dari hasil pembelajaran siklus II terlihat adanya

---

<sup>25</sup> Ar-ruz, *Metode Pembelajaran dan Pengajaran* (Jogjakarta : 2010), hlm 52

<sup>26</sup> Kismiantini Dyan Indrawati, BSE *Dunia Matematika* , (Jakarta: Pusat Perbukuan 2008 ) hlm 2

peningkatan di bandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Peserta didik yang aktif dalam pembelajaran mengalami peningkatan yaitu 71,43 % menjadi 80 % . berarti ada kenaikan sebesar 8,57 % . meskipun ada yang belum tuntas sebanyak 7 ( tujuh ) peserta didik ( 20 % ) namun target ketuntasan sudah tercapai karena ketuntasannya sudah mencapai 80 % dari hasil belajar peserta didik keseluruhan<sup>27</sup>.

b. Sodikin dalam sekripsinya yang berjudul “ *Peningkatan Prestasi Belajar Pelajaran Ski Materi Fatkhul Makkah Melalui Metode Index Card Match Pada Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif Ploso Gede Ngluar Magelang Tahun Ajaran 2011/2012* “ dengan menggunakan metode *index card match* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar peserta didik sebelum menggunakan metode *index card match* belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal ( KKM ). Namun setelah menggunakan metode *index card match* dalam proses pembelajaran peserta didik kelas v mengalami perubahan dan peningkatan. Hal ini terlihat pada tiap siklus yang telah dilakukan dalam metode *index card match* mengalami peningkatan. Peningkatan prestasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil penelitian yaitu pada siklus I peserta didik yang tuntas sebesar 81,08 % bila dibandingkan dengan ketuntasan sebelum dilaksanakan siklus I yaitu hanya sebesar 25,93 %. Pada saat dilaksanakan siklus II maka ketuntasan peserta didik mencapai 100 %.<sup>28</sup>

c. Zuhroh dalam sekripsinya yang berjudul “ *Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits Melalui Strategi Index Card Match Kompetensi Dasar Memahami Hukum Bacaan Idghom Bigunnah Kelas Iv Semester 2 Mi Islamiyah Brayu Kecamatan*

---

<sup>27</sup> Ngatmo, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Ski Kelas V Dengan Metode Index Card Match di MI Miftahul Marhaban Kembaran Candi Mulyo* ( Semarang 2010/2011), hlm 55

<sup>28</sup> Sodikin *Peningkatan Prestasi Belajar Pelajaran Ski Materi Fatkhul Makkah Melalui Metode Index Card Match Pada Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Maarif Ploso Gede Ngluar Magelang* ( Semarang 2011/2012), hlm 61

*Wonotunggal Batang Tahun Pelajaran 2010/2011*” berdasarkan analisis dan penelitian dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa strategi *index card match* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pelajaran al qur’an hadits , kompetensi dasar memahami hukum bacaan idghom bigunnah kelas IV semester 2 MI Islamiyah baryo kecamatan wonotunggal batang tahun ajaran 2010/2011 dengan nilai rata-rata kelas pada pra siklus mencapai 36 % dan 68% pada siklus I dan 80 % pada siklus II.<sup>29</sup>

Berdasarkan perbedaan di atas yang menjadikan perbedaan dengan apa yang akan penulis teliti adalah : terletak pada materi yang akan dikaji alasan penulis memilih materi membilang banyaknya benda karena dalam keseharian peserta didik kecenderungan peserta didik suka bermain kartu bilangan. Oleh sebab itu pemahaman tentang bilangan lebih berpeluang dalam merangsang peserta didik untuk lebih mengenal banyaknya bilangan yang ada di benda. Pada akhirnya anak akan lebih mudah mengerti tentang membilang banyaknya benda.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Setelah peneliti mengadakan penelaahan yang mendalam terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis antara lain :

Melalui Penggunaan Pembelajaran Cooperative Model *Index Card Match* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Membilang Banyaknya Benda Peserta Didik Kelas 1 Di MI Roudlotussibyan Sampang Karangtengah Demak Tahun Pelajaran 2014/2015 .

---

<sup>29</sup> Zuhroh *Upaya Peningkatan Prestasi Peserta didik Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits Melalui Strategi Index Card Match Kompetensi Dasar Memahami Hukum Bacaan Idghom Bigunnah Kelas 1v Semester 2 MI Islamiyah Brayo Kecamatan Wonotunggal Batang Tahun Pelajaran ( Semarang 2010/2011)*, hlm 55