

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian belajar dan pembelajaran

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung sepanjang hayat. Belajar berarti proses perubahan tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui pengalaman dan latihan. Perubahan ini menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.¹

Menurut Syekh Abdul Aziz dan Abdul Majid dalam kitab *At-Tarbiyatul wa Thuruqut Tadris* mendefinisikan belajar sebagai berikut:

ان التعلم هو تغيير في ذهن المتعلم يطرا على خبرة سابقة فيحدث
فيها تغييرا جديدا

(Belajar adalah perubahan dalam diri (jiwa) peserta didik yang dihasilkan dari pengalaman terdahulu sehingga menimbulkan perubahan yang baru).²

Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi

¹ Iskandar wasid dan Dadang Sukendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 5

² Saleh Abdul Aziz dan Abdul Majid, *At Tarbiyah wa Thuruqut Tadris*, juz 1, (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 169

antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.³

b. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari belajar. Hasil belajar diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.⁴ Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.⁵

Hasil tersebut dapat dilihat pada kemampuan anak dalam menguasai materi pelajaran, dan tingkah laku baik

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 17

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 5

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 44

yang berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal apabila seseorang berusaha dengan sungguh-sungguh baik melalui latihan maupun pengalaman. Setiap hasil yang didapatkan merupakan buah dari hasil usaha yang dilakukannya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat ar-Ra'd ayat 11.

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ
إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ
بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. ar-Ra'd : 11)

Ayat diatas menegaskan bahwa keberhasilan seseorang tergantung dari usahanya sendiri. Begitu pula dengan hasil belajar peserta didik akan ditentukan oleh usaha dari peserta didik sendiri. Apabila ingin mendapatkan hasil yang baik maka peserta didik harus berusaha dan sering berlatih sendiri. Peserta didik yang rajin belajar, tentu prestasinya akan meningkat.

Sebaliknya anak yang malas, maka prestasinya juga akan menurun.

Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dapat dikelompokkan dalam tiga domain yaitu domain kognitif, domain afektif dan domain psikomotor. Domain kognitif yaitu berhubungan dengan kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai atau cara berpikir. Domain kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, evaluasi. Domain afektif berhubungan dengan sikap, perasaan dan emosi peserta didik yang meliputi kemauan menerima, menanggapi/menjawab, menilai, organisasi. Domain psikomotor yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti kemampuan dalam berolah raga. Aspek yang termasuk dalam psikomotor yakni, 1) gerakan refleks, 2) keterampilan gerakan dasar, 3) kemampuan perceptual, 4) keharmonisan atau ketepatan, 5) gerakan keterampilan kompleks, dan 6) gerakan ekspresif dan interpretatif.⁶

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 21-23

peserta didik adalah faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

a) Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor fisiologis meliputi kondisi kesehatan fisik dan pancaindra.

b) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang memengaruhi proses belajar adalah:

(1) Kecerdasan/inteligensi peserta didik

Kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat.⁷

⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 19-20

(2) Motivasi

Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.⁸

(3) Minat

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

(4) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap peserta didik dalam belajar dapat dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang pada performan guru, pelajaran, atau lingkungan sekitarnya.

(5) Bakat

Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk

⁸ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 150

mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Apabila bakat seseorang sesuai dengan bidang yang sedang dipelajarinya, maka bakat itu akan mendukung proses belajarnya sehingga kemungkinan besar ia akan berhasil.⁹

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor eksternal yang dapat memengaruhi prestasi belajar meliputi:

a) Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya kedua orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak-anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut memengaruhi pencapaian hasil belajar.

⁹ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, hlm. 24-25

b) Faktor sekolah

Dalam lingkungan sekolah banyak sekali faktor-faktor yang memengaruhi terhadap belajar peserta didik, diantaranya adalah metode mengajar, kurikulum, relasi (hubungan) guru dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, media pendidikan, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran (guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan peserta didik), keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

c) Faktor lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Faktor masyarakat yang memengaruhi belajar meliputi: *pertama*, kegiatan peserta didik dalam masyarakat, seperti bimbingan belajar, olahraga, ikut organisasi seperti IPNU dan yang lainnya. *Kedua*, mass media, seperti bioskop, radio, TV, surat kabar, majalah, buku-buku, komik-komik dan lain-lain. *Ketiga*, teman bergaul. *Keempat*, bentuk kehidupan masyarakat. Jika peserta didik

berada pada lingkungan yang rajin belajar, secara otomatis anak akan terpengaruh dan anakpun akan belajar dengan rajin, begitupun sebaliknya jika anak berada di lingkungan yang setiap malam hanya berfoya-foya dan malas-malasan, maka anak juga akan cepat terpengaruh olehnya.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas, beberapa faktor yang memengaruhi belajar peserta didik tidak hanya berasal dari diri peserta didik sendiri akan tetapi di pengaruhi oleh berbagai pihak yang terkait dan berhubungan langsung dengan peserta didik. Untuk itu seorang guru harus peka terhadap kondisi peserta didiknya agar pada saat peserta didik mengalami hambatan belajar guru dapat membantu peserta didiknya. Selain itu kerjasama antara orang tua dan masyarakat sangat diperlukan agar tercipta kelancaran dalam proses belajar peserta didik.

d. Pembelajaran matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Menurut Ahmad Susanto matematika merupakan ide-ide abstrak yang

¹⁰ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 128-136

berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran mempunyai makna mengajar dan belajar. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru ke peserta didik, melainkan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungan. Selain itu, pembelajaran matematika bukan hanya sebagai *transfer of knowledge*, yang mengandung makna bahwa

peserta didik merupakan objek dari belajar, namun hendaknya peserta didik menjadi subjek dalam belajar.

Matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang sudah ada dan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Dalam artian matematika memiliki kegunaan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya menghitung uang, menghitung laba dan rugi, bahkan hampir semua ilmu di dunia ini pasti tidak lepas dari yang namanya matematika. Matematika juga mengajarkan kita untuk menjadi manusia yang lebih sabar, cermat, teliti dan hati-hati.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume

- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.¹¹
- e. Standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) Matematika MI

Standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) Matematika di MI merupakan standar minimum yang harus dicapai oleh peserta didik. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. SK dan KD di setiap mata pelajaran diharapkan menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan standar proses dan standar penilaian.

Materi pokok yang diambil dalam pembelajaran Matematika pada penelitian ini difokuskan pada bangun datar trapesium dan layang-layang di kelas V semester 1 dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai berikut.

Standar Kompetensi : 3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan

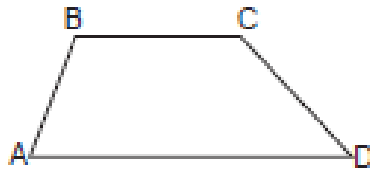
¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, hlm. 183-189

menggunakannya dalam pemecahan masalah

Kompetensi Dasar : 3.1 Menghitung luas trapesium dan layang-layang

f. Materi Trapesium dan Layang-layang

1) Trapesium



Gambar 2.1
Trapesium

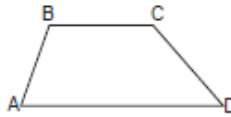
Bangun diatas merupakan bangun trapesium ABCD. Trapesium adalah suatu bangun segi empat yang mempunyai dua buah sisi yang sejajar tetapi tidak sama panjang. Trapesium ABCD, mempunyai sisi sejajar AD dan BC, dan dituliskan $AD \parallel BC$. AB, BC, CD dan DA merupakan sisi-sisi trapesium. Sisi terpanjang trapesium di atas disebut alas (sisi AD).

Macam-macam trapesium, yaitu sebagai berikut.

a) Trapesium sembarang

Trapesium sembarang adalah trapesium yang keempat sisinya tidak sama panjang. Trapesium ABCD merupakan trapesium

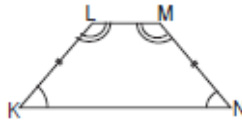
sembarang, AD sejajar dengan BC. Panjang sisi $AB \neq BC \neq CD \neq AD$. Besar sudut $\angle A \neq \angle B \neq \angle C \neq \angle D$.



Gambar 2.2
Trapezium sembarang

b) Trapezium sama kaki

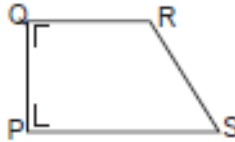
Trapezium sama kaki adalah trapezium yang mempunyai sepasang sisi yang sama panjang, dan sepasang sisi yang sejajar. $KN \parallel LM$ dan $KL = MN$, sisi $KN \neq LM$, dan besar sudut $\angle K = \angle N$, $\angle L = \angle M$.



Gambar 2.3
Trapezium sama kaki

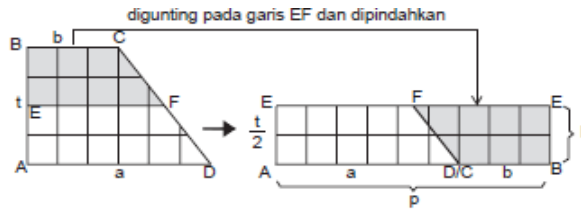
c) Trapezium siku-siku

Trapezium siku-siku adalah trapezium yang salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku (90°). $PS \parallel QR$, sisi $PQ \neq QR \neq RS \neq PS$, besar sudut $\angle P = \angle Q = 90^\circ$, sedangkan besar sudut $\angle R \neq \angle S$.



Gambar 2.4
Trapezium sama kaki

Untuk memahami cara menentukan luas trapesium, dapat kita lakukan kegiatan sebagai berikut.



Gambar 2.5
Cara menghitung luas trapesium dengan persegi panjang

Trapezium ABCD sama luas dengan persegi panjang ABEFE dengan luas $p \times l$.

$$p = a + b, l = \frac{t}{2}, \text{ dimana } a = 6 \text{ cm}, b = 3 \text{ cm}, t = 4 \text{ cm}$$

$$p = 6 \text{ cm} + 3 \text{ cm} = 9 \text{ cm}, \text{ dan } l = \frac{t}{2} = \frac{4 \text{ cm}}{2} = 2 \text{ cm}$$

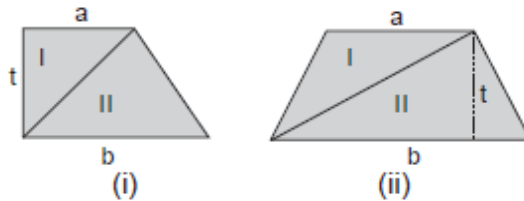
$$L = p \times l$$

$$L = (a + b) \times \frac{t}{2}$$

$$L = (6 \text{ cm} + 3 \text{ cm}) \times 2 \text{ cm} = 18 \text{ cm}^2. ^{12}$$

¹² R. J. Soenarjo, *Matematika 5*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 97-98

Selain itu luas trapesium juga dapat dicari dengan menggunakan rumus luas segitiga. Caranya dengan membagi trapesium tersebut menjadi dua segitiga. Kemudian luas kedua segitiga dijumlahkan. Pada gambar (i) dan (ii), trapesium terbentuk dari dua segitiga.



Gambar 2.6

Cara menghitung luas trapesium dengan segitiga

Luas trapesium = luas segitiga I + luas segitiga II

$$= \frac{1}{2} \times a \times t + \frac{1}{2} \times b \times t$$

$$= \frac{1}{2} (a + b) \times t$$

Jadi, luas trapesium dapat dirumuskan :

$$\text{Luas trapesium} = \frac{1}{2} (a + b) \times t$$

Untuk mencari tinggi dan sisi sejajar trapesium adalah¹³:

¹³ Sumanto, *Gemar Matematika* 5, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 72

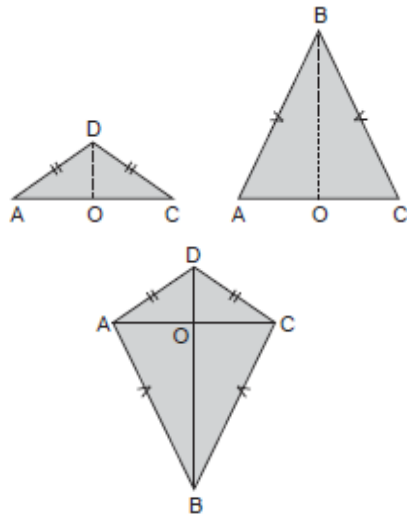
$$t = \frac{2L}{a+b}$$

$$a = \frac{2L}{t} - b$$

$$b = \frac{2L}{t} - a$$

2) Layang-layang

Layang-layang mempunyai dua pasang sisi sama panjang. Layang-layang dibentuk dari dua segitiga sama kaki. Kedua segitiga mempunyai alas sama panjang, tetapi tingginya berbeda.



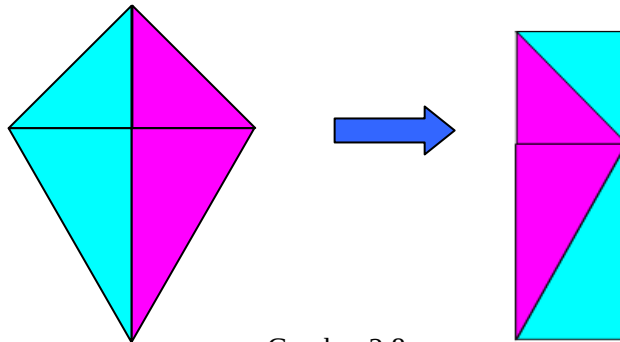
Gambar 2.7
Layang-layang

Luas layang-layang dapat dicari menggunakan rumus luas segitiga. Caranya dengan menghitung luas kedua segitiga sama kaki yang menyusun menjadi layang-layang. Setelah itu, hasilnya dijumlahkan.¹⁴

$$\begin{aligned}
 L_{ABCD} &= L_{\triangle ADC} + L_{\triangle ABC} \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times OD + \frac{1}{2} \times AC \times OB \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times (OD + OB) \\
 &= \frac{1}{2} \times AC \times BD \rightarrow BD = OD + OB
 \end{aligned}$$

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Selain itu untuk dapat menentukan rumus luas layang-layang juga dapat kita tentukan dengan pendekatan persegi panjang yaitu dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut.



Gambar 2.8
Cara menghitung luas layang-layang
dengan persegi panjang

¹⁴ Sumanto, *Gemar Matematika* 5, hlm. 74-75

- a) Bagian layang-layang yang berwarna biru dipotong dan dipindahkan sesuai gambar sehingga membentuk bangun persegi panjang dengan ukuran :

Panjang = *diagonal panjang* (d_1)

Lebar = $\frac{1}{2}$ *diagonal pendek* (d_2)

- b) Berdasarkan rumus luas persegi panjang maka luas layang-layang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Luas = *panjang x lebar*

= *Diagonal panjang* (d_1) x $\frac{1}{2}$ *diagonal pendek* (d_2)

$$= \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

Sifat layang-layang adalah sebagai berikut:

- a) Kedua diagonal saling tegak lurus
- b) Layang-layang mempunyai satu sumbu simetri
- c) Mempunyai dua pasang sisi yang sama panjang
- d) Besar sudut berhadapan yang sama besar.

$$\text{Luas layang-layang} = \frac{\text{diagonal} \times \text{diagonal}}{2} = L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

2. Pembelajaran kooperatif

- a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata “kooperatif” yang artinya mengerjakan sesuatu secara

bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu adanya peserta, aturan, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang akan dicapai.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menerapkan sistem pengelompokan/ tim kecil, 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. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Jadi, hal yang menarik dari pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak

pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan pada yang lain.¹⁵

b. Unsur-unsur Dalam *Cooperative Learning*

Pembelajaran *cooperative learning* memiliki beberapa unsur diantaranya sebagai berikut:

1) Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya masing-masing tanpa mengganggu pekerjaan anggota yang lain.

2) Tanggung jawab perseorangan

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model pembelajaran *cooperative learning*, maka setiap peserta didik akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Keberhasilan metode kerja kelompok adalah bagaimana persiapan

¹⁵ Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 160-163

guru dalam menyusun tugas yang akan diberikan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran *cooperative learning* guru perlu mempersiapkan 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 diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Hasil pemikiran beberapa orang akan lebih baik daripada hasil pemikiran satu orang. Disamping itu, hasil kerja sama akan lebih besar daripada hasil masing-masing anggota.

Dalam pembelajaran kooperatif mengajarkan untuk menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing. Setiap kelompok mempunyai latar belakang, dan sosial-ekonomi yang berbeda-beda.

4) Komunikasi antar anggota

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk aktif dan terampil dalam berkomunikasi. Sebelum memulai pembelajaran, guru perlu melatih peserta didik untuk berkomunikasi. Tidak semua peserta didik mempunyai kemampuan berkomunikasi

yang baik, misalnya kemampuan mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapatnya.

5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.¹⁶

c. Metode *Giving question and getting answer*

Metode *giving question and getting answer* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif. Metode *giving question and getting answer* dapat digunakan untuk mengingat materi yang telah dipelajari, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi materi yang belum dipahaminya. Metode *giving question and getting answer* adalah metode pembelajaran yang melatih peserta didik memiliki

¹⁶ Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2010), hlm. 32-35

kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan.¹⁷

Tanya jawab dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pola interaksi antara guru dan peserta didik. Kegiatan bertanya jawab penting untuk menggali informasi, mengkonfirmasikan apa yang diketahui. Selain itu kegiatan tanya jawab akan meningkatkan kualitas pembelajaran karena terjadi interaksi antar siswa dalam hal tukar pemikiran. Dalam metode *giving question and getting answer* semua peserta didik diharuskan aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharuskan bertanya jawab materi yang sudah disampaikan, sehingga membuat peserta didik bertindak sebagai subjek bukan sebagai objek sedangkan hanya guru sebagai fasilitator.

Langkah-langkah pembelajaran metode *Giving question and Getting answer* adalah sebagai berikut :

- 1) Buat potongan-potongan kertas sebanyak dua kali jumlah peserta didik
- 2) Minta setiap peserta didik untuk melengkapi pernyataan berikut ini :

Kertas 1 : Saya masih belum paham tentang

Kertas 2 : Saya dapat menjelaskan tentang

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 107

- 3) Bagi peserta didik ke dalam kelompok kecil, 4 atau 5 orang
- 4) Masing-masing kelompok memilih pertanyaan-pertanyaan yang ada (kertas 1), dan juga topik-topik yang dapat mereka jelaskan (kertas 2)
- 5) Minta setiap kelompok untuk membacakan pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka seleksi. Jika ada di antara peserta didik yang bisa menjawab, diberi kesempatan untuk menjawab. Jika tidak ada yang bisa menjawab, maka guru yang menjawab
- 6) Minta setiap kelompok untuk menyampaikan apa yang dapat mereka jelaskan dari kertas 2. Selanjutnya minta mereka untuk menyampaikannya kepada teman-temannya
- 7) Lanjutkan proses ini sesuai dengan waktu dan kondisi yang ada
- 8) Akhiri pelajaran dengan menyampaikan rangkuman dan klarifikasi dari jawaban-jawaban dan penjelasan peserta didik.¹⁸

Adapun kelebihan dari metode *giving question and getting answer* adalah : (1) suasana menjadi lebih aktif; (2) siswa mendapat kesempatan baik secara individu maupun kelompok untuk menanyakan hal-hal yang belum

¹⁸ Hisyam Zaini, dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), hlm. 69-70

dimengerti; (3) guru dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan; dan (4) mendorong siswa untuk berani mengajukan pendapatnya. Sedangkan kekurangannya adalah : (1) pertanyaan pada hakekatnya sifatnya hanya hafalan; (2) proses tanya jawab yang berlangsung secara terus menerus akan menyimpang dari pokok bahasan yang sedang dipelajari; dan (3) Guru tidak mengetahui secara pasti apakah siswa yang tidak mengajukan pertanyaan ataupun menjawab telah memahami dan menguasai materi yang telah diberikan.¹⁹

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kegiatan yang perlu dilakukan dalam penelitian untuk mencari dasar pijakan atau informasi untuk memperoleh dan membangun landasan teori, kerangka berfikir, dan menentukan dugaan sementara atau sering disebut dengan hipotesis penelitian, sehingga dengan adanya hal itu, maka peneliti dapat mengerti, mengalokasikan, mengorganisasikan dan kemudian menggunakan variasi kepustakaan dalam bidangnya.

Pada dasarnya urgensi kajian pustaka adalah sebagai bahan kritis terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan maupun kekurangannya, sekaligus sebagai bahan

¹⁹ Joko Rachmad Sigit Setiaji, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Keterampilan Sosial Siswa Pada Standar Kompetensi Memahami Dasar-dasar Elektronika di SMK Negeri 2 Surabaya*”, *Penelitian Pendidikan Elektro*, (Vol. 02, No. 1, 2013), hlm. 139

komparatif terhadap kajian yang terdahulu. Untuk menghindari pengulangan hasil penelitian yang membahas permasalahan yang sama atau yang hampir sama.

Penelitian tentang metode *giving question and getting answer* sudah pernah dilaksanakan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang dapat digunakan sebagai kajian pustaka dalam penelitian ini diantaranya adalah

1. Dalam skripsi yang ditulis oleh Ning Tias Prima Wilinda, yang berjudul “Keefektifan Strategi *Giving Question and Getting Answer* Terhadap Hasil Belajar Sumber Daya Alam Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Petarukan Pemalang”. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV yang signifikan antara pembelajaran yang menerapkan strategi *giving question and getting answer* dengan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil penghitungan uji Mann Whitney, diperoleh nilai signifikansi 0,048 dengan tingkat kesalahan (α) sebesar 5% atau 0,05, sehingga dapat diketahui nilai signifikansi lebih kecil dari α 0,05 atau $0,048 < 0,05$. Dilihat dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi *giving question and getting answer* dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik dan sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas IV materi Sumber Daya Alam.²⁰

2. Dalam skripsi yang ditulis oleh Abdul Fatah, yang berjudul “Efektivitas Strategi Pembelajaran *Giving Question And Getting Answers* Berbantu Media Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Pokok Himpunan Kelas VII M.Ts.N.U Nurul Huda Mangkang kulon Tugu Kota Semarang”. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dokumentasi dan metode tes. Setelah mendapatkan data hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan analisis hasil penelitian untuk menguji hipotesis. Dalam uji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji t-tes. Berdasarkan pada perhitungan t-tes dengan taraf signifikan = 5% maka diperoleh t hitung = 2,404 dan t table = 1,66. Karena t hitung > t table maka rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan strategi pembelajaran *giving question and getting answers* berbantu media lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata kelas eksperimen = 68,58 dan nilai rata-rata kelas kontrol = 60,73. Oleh karena itu, dapat

²⁰ Ning Tias Prima Wilinda, *Keefektifan Strategi Giving Question and Getting Answer Terhadap Hasil Belajar Sumber Daya Alam Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Petarukan Pemalang*, (Tegal: UNNES PGSD, 2013), hlm. viii

disimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran giving question and getting answers berbantu media efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII semester genap pada materi pokok himpunan di MTs NU Nurul Huda Kota Semarang tahun pelajaran 2011/2012.²¹

3. Dalam skripsi yang ditulis oleh Arif Setijo Budijono, yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Datar Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) di Kelas V Semester Gasal MI Al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) hasil belajar matematika materi luas bangun datar sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) di kelas V semester gasal Mi al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak tahun pelajaran 2014/2015 hanya mencapai tingkat ketuntasan ada 8 siswa atau 34%. (2) penerapan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) di kelas V semester gasal Mi al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak tahun pelajaran 2014/2015 dilakukan dengan dimulai dari do’a dan absensi dilanjutkan guru menerangkan materi tanya jawab, pembagian kelompok dengan memberikan kartu penomoran kepada setiap anggota,

²¹ Abdul Fatah, *Efektivitas Strategi Pembelajaran Giving Question And Getting Answers Berbantu Media Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Pokok Himpunan Kelas VII M.Ts.N.U Nurul Huda Mangkang kulon Tugu Kota Semarang*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2013) hlm. vi

kerja tim dengan mendiskusikan LKS yang diberikan guru dan setiap nomor yang ditunjuk harus menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan dikomentari kelompok lain, terakhir guru mengajak do'a bersama. (3) hasil belajar matematika materi luas bangun datar setelah menggunakan model kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) di kelas V semester gasal Mi al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak tahun pelajaran 2014/2015 mengalami peningkatan setiap siklusnya dimana pada pra siklus yakni 8 siswa atau 34%, mengalami kenaikan dari siklus I yakni 14 siswa atau 62%, dan pada siklus II ada 20 siswa atau 87%. Hasil ini sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu ketuntasan dengan KKM 70 sebanyak 80%.²²

Penelitian di atas menunjukkan bahwa metode *giving question and getting answer* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan tersebut menjadi salah satu faktor pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Akan tetapi berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti menerapkan metode *giving question and getting answer* pada pembelajaran matematika kelas V materi pokok menghitung luas bangun datar di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

²² Arif Setijo Budijono, *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Datar Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) di Kelas V Semester Gasal MI Al-Hadi Girikusumo Mranggen Demak Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Semarang: IAIN Walisongo, 2014) hlm. v-vi

C. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang berasal dari kata “*hupo*” (sementara) dan “*thesis*” (pertanyaan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Para ahli menafsirkan hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan dua variabel atau lebih. Dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.²³ Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah “Metode *giving question and getting answer* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V materi pokok menghitung luas bangun datar di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.

²³ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta: Prenadamedia Group 2013), hlm. 38