

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Definisi pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia belajar berasal dari kata ajar yang diberikan imbuhan be- sehingga menjadi belajar. Kata ajar artinya adalah petunjuk yang diberikan agar seseorang mau menuruti (mengetahui sesuatu), jadi arti kata belajar adalah berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan tertentu.

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan (Hakim, 2005: 1). Dari definisi tersebut yang perlu di garis bawahi adalah bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang. Jika didalam proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar, atau dengan kata lain ia mengalami kegagalan dalam proses belajar.

Paul Suparno menyatakan bahwa belajar menurut paham konstruktivisme merupakan proses aktif pembelajar atau pelajar dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pemaknaan teks, pemaknaan fisik, dialog dan perumusan pengetahuan. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajari dengan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga pengertiannya dikembangkan (Rohman, 2009: 181). Sedangkan menurut (Efendi, 2016: 44) belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung, yang terjadi melalui terkaitnya stimulus-stimulus dan respon-respon menurut prinsip-prinsip mekanistik (Efendi, 2016: 44). Menurut Gagne (1984) belajar dapat

didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman (Wilis, 2006: 2).

Belajar merupakan proses siswa memperoleh kecakapan, ketrampilan dan sikap yang dimulai dari kecil sampai akhir hayat. Belajar sebagai proses perubahan perilaku melalui pengalaman belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Perilaku manusia terdiri dari beberapa aspek, aspek-aspek tersebut yaitu pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap (Hamalik, 2001: 30)

Dari beberapa definisi belajar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dialami oleh siswa dalam memperoleh kecakapan, ketrampilan dan sikap sebagai proses perubahan tingkah laku yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya yang dimulai sejak kecil hingga akhir hayat melalui pengalaman.

Sedangkan pembelajaran berasal dari kata belajar yang memperoleh imbuhan kata pe dan an yang artinya proses belajar. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga yang lainnya seperti tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya (Hamalik, 2007: 34)

Berdasarkan definisi-definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar. Dimana belajar adalah perubahan kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas yang dipengaruhi oleh adanya pengalaman. Sehingga pembelajaran adalah proses perubahan kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas yang dipengaruhi oleh adanya pengalaman.

2. Definisi Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

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 (Rusman, 2012: 202).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep jenis kerja kelompok yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2009: 54).

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu metode belajar/mengajar yang paling ampuh dirancang untuk penggunaan dikelas. Strategi yang berdasar pada diskusi dapat digunakan dalam pelajaran apapun dengan kelompok usia manapun. Strategi ini mengemukakan bermacam ragam tujuan intelektual dan mengembangkan keterampilan untuk memproses yang dibutuhkan siswa untuk sadar akan adanya, dan mampu menghadapi segala jenis prasangka, diskriminasi dan kefanatikan (Parson, 2009: 172).

Menurut Sanjaya (2006) *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Rusman, 2012: 203).

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, hal ini memungkinkan adanya pertukaran ide antara satu siswa dengan siswa yang lainnya (Slavin, 2005: 4).

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara berkelompok, di mana siswa

harus memahami materi dengan cara berdiskusi dengan teman sekelomponya dan dipimpin oleh guru, sehingga siswa dapat saling bertukar pendapat atau menyampaikan ide.

a. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, dalam (Rusman, 2012: 213) jenis-jenis model tersebut adalah sebagai berikut:

1. Model Student Teams Achievement Division (STAD)

Dalam STAD siswa dibagi menjadi kelompok yang beranggotakan empat orang dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa di dalam kelompok tersebut memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran yang disampaikan. Akhirnya semua siswa menjalani kuis perorangan mengenai materi yang telah disampaikan, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain.

2. Model Jigsaw

Dalam model jigsaw guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen atau sub-topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas dua atau tiga orang.

3. Model *Group Investigation* (Investigasi Kelompok)

Dalam pembelajaran investigasi kelompok, siswa membentuk kelompok sendiri dengan anggota dua samapi enam orang, setiap kelompok bebas dalam memilih subtopik dari keseluruhan unit materi yang akan diajarkan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan

atau memamerkan laporannya kepada seluruh kelas, untuk berbagi dan saling tukar informasi temuan mereka.

4. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Dalam pembelajaran ini siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/pertanyaan sebelum batas waktu yang telah ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya maka memperoleh skor.

5. Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Dalam pembelajaran ini siswa dibagi kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

6. Model Struktural

Dalam pembelajaran model struktural terdapat enam komponen, yaitu:
a) struktur dan konstruk yang berkaitan, b) prinsip-prinsip dasar, c) pembentukan kelompok dan pembentukan kelas, d)kelompok, e) tata kelola, dan f) keterampilan sosial.

3. Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Rusman, 2012: 217).

Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. “Slavin mengemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah empat sampai enam orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar” (Isjoni, 2009: 15).

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah salah satu pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Tujuannya tidak lain adalah untuk mencapai prestasi yang maksimal baik individu maupun kelompok (Suyanto dan Jihad, 2013: 147).

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi yang dipelajari dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Dalam penerapannya, setiap anggota kelompok diberi bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok. Setiap siswa harus saling mengajari, jadi kontribusi dari setiap individu sangatlah penting (Yamin, 2013: 89). Strategi pembelajaran Jigsaw merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian (Zaini, 2008: 59).

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif dalam membantu menguasai materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Isjoni, 2009: 77).

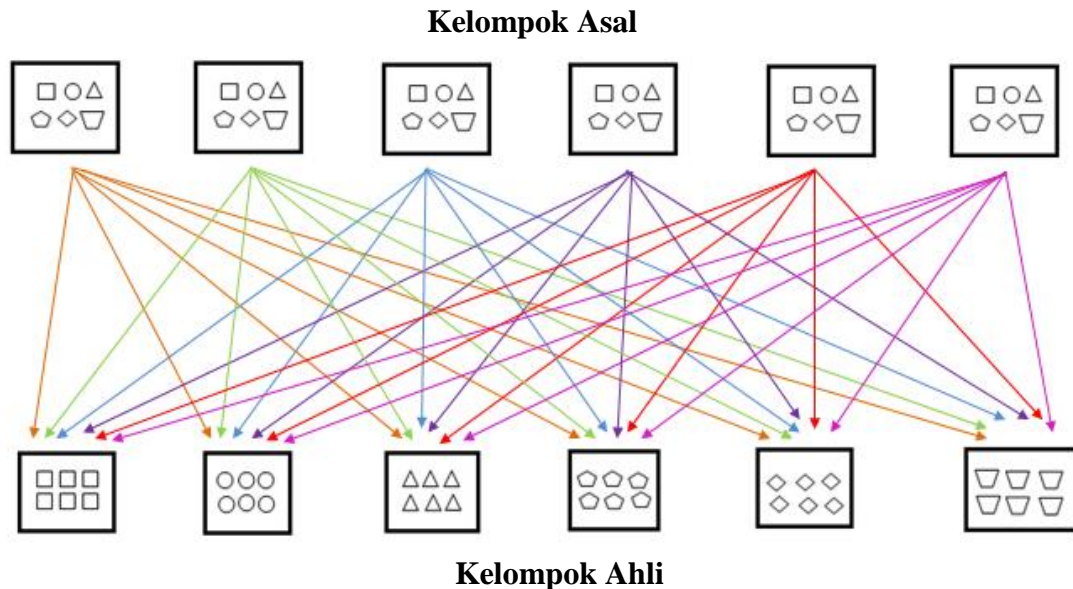
Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan dibentuknya kelompok-kelompok heterogen yang beranggotakan empat sampai enam siswa. Materi pelajaran disampaikan pada siswa melalui suatu teks tertulis, dan setiap siswa bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar serta mampu mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Para anggota dari kelompok yang berbeda dengan bagian materi yang sama bertemu

membentuk kelompok untuk diskusi, saling membantu satu dengan yang lainnya untuk mempelajari materi yang diberikan kepada mereka. Kelompok ini dinamakan dengan kelompok ahli. Kemudian siswa dalam kelompok ahli tersebut kembali kepada kelompoknya masing-masing, yang disebut kelompok asal, untuk menjelaskan kepada teman-teman satu kelompoknya tentang apa yang telah dipelajarinya. Jadi dalam pembelajaran ini terdapat dua jenis kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Anggota kelompok ahli adalah wakil dari kelompok asal yang bertanggung jawab untuk menjelaskan apa yang telah dipelajarinya pada teman kelompok asalnya.

Pada dasarnya dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa dalam kelompok belajar kooperatif sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen atau sub-topik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli diilustrasikan pada gambar 2.1 sebagai berikut:

Gambar 2.1 Ilustrasi Pembagian Kelompok Pembelajaran Jigsaw



(Suyanto dan Jihad, 2013: 150)

Pada ilustrasi di atas ditunjukkan bahwa pembelajaran jigsaw dapat dilakukan dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok asal, dengan masing-masing anggota kelompok adalah enam orang. Kemudian masing-masing anggota kelompok asal di bagi kembali untuk masuk ke dalam kelompok ahli. Dalam pembelajaran ini siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya serta merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu, siswa tersebut kembali ke kelompok masing-masing sebagai ahli dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh yang ditugaskan oleh guru.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (Zaini, 2008: 59) adalah sebagai berikut:

1. Memilih materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen/bagian.

2. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah segmen atau bagian yang ada.
3. Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.
4. Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari.
5. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada masalah yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
6. Sampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengecek pemahaman siswa.

Sedangkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Stephen, Siken and Snapp (dalam Rusman, 2012: 219) adalah:

1. Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok dengan anggota ± 5 orang
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota tim ahli kembali ke kelompok asal dan secara bergantian mengajarkan kepada teman satu tim mereka tentang subbab yang telah mereka kuasai
6. Setiap tim mempresentasikan hasil pembelajaran mereka
7. Guru memberi evaluasi
8. Penutup

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah:

1. Memilih materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen/bagian.
2. Mengelompokkan siswa menjadi ± 5 orang yang disesuaikan dengan banyaknya bagian/subbab/topik/segmen dari materi yang hendak

dipelajari. (Selanjutnya kelompok ini disebut dengan kelompok asal)

3. Masing-masing anggota dari kelompok asal, dibagi kembali untuk membentuk kelompok baru sesuai dengan materi yang menjadi tugas/tanggung jawabnya. (Selanjutnya kelompok ini disebut kelompok ahli)
4. Anggota kelompok ahli mendiskusikan atau mempelajari subbab/bagian dari materi yang telah mereka peroleh.
5. Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan atau menyampaikan informasi penting terkait subbab yang telah mereka pelajari.
6. Setiap tim mempresentasikan hasil pembelajaran mereka
7. Guru memberi evaluasi
8. Penutup

4. Definisi *Index Card Match*

Index card match bukan merupakan suatu model maupun metode pembelajaran, melainkan suatu strategi pembelajaran. Menurut Zaini (2008: 67) strategi *index card match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan untuk mengulang materi yang telah di berikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru juga tetap bisa diajarkan melalui strategi ini. Dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan dipelajari terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah punya bekal pengetahuan.

Suprijono (2009:120) juga menjelaskan bahwa strategi “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Strategi *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar

memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi ataupun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

Dilihat dari aktivitas belajar siswa, siswa yang mendapat pelajaran dengan menggunakan strategi *Index Card Match* akan lebih aktif dan bergairah dalam belajar. Hal yang sama terjadi pada indikator bentuk pembelajaran, strategi *Index Card Match* dalam penggunaannya menunjukkan interaksi banyak arah antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa dalam kadar yang intensif serta suasana kelas yang harmonis.

Index Card Match adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas sudah memiliki bekal pengetahuan. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan *index card match* adalah (Zaini, 2008: 69-70):

1. Buat potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas
2. Bagi jumlah kertas menjadi dua bagian yang sama
3. Tulis pertanyaan pada setengah jumlah kertas tentang materi yang telah diberikan sebelumnya. Setiap kertas berisikan satu pertanyaan.
4. Pada separuh kertas yang lain beri jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap siswa satu kertas, jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapat soal dan separuh yang lain mendapat jawaban.

7. Minta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapat pada teman yang lain.
8. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membaca soal yang diperoleh dengan keras kepada teman yang lain.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Strategi Index Card Match ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Biasanya guru dalam kegiatan belajar mengajar memberikan banyak informasi kepada siswa agar materi atau pun topik dalam program pembelajaran dapat terselesaikan tepat waktu, namun guru terkadang lupa bahwa tujuan pembelajaran bukan hanya materi yang selesai tepat waktu tetapi sejauh mana materi telah disampaikan dapat diingat oleh siswa. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan peninjauan ulang atau *review* untuk mengetahui apakah materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Silberman (2009:239) bahwa “Salah satu cara paling menyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah meyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari”. Materi yang telah dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran ketimbang materi yang diterima oleh siswa atas penjelasan orang lain.

B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Penelitian Septiana Trikusuma pada tahun 2015 dengan judul *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Desimal Melalui Model Active Learning Tipe Index Card Match (Icm) Pada Siswa Kelas V SD Negeri Brosot Kulon Progo Yogyakarta Tahun*

Ajaran 2014/2015 analisis hasil observasinya adalah hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah menggunakan model *Active Learning* tipe *Index Card Match* sesuai sintaks pada siklus I. Peningkatan kembali terjadi setelah dilakukan modifikasi dengan diskusi, penggunaan *reward*, dan penambahan aturan kuis pada siklus II. Peningkatan terjadi pada nilai kognitif yaitu dari 70,68 pada pra siklus menjadi 84,95 pada siklus II. Aspek afektif mengalami peningkatan dari 2,47 (baik) pada siklus I menjadi 3,04 (baik) pada siklus II. Penggunaan model *Active Learning* tipe *Index Card Match* hingga siklus II diperoleh data $> 75\%$ dari seluruh siswa mendapat nilai 70 sehingga proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Active Learning* tipe *Index Card Match* dipandang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian Luthfiana Hasanatul Laily pada tahun 2012 dengan judul *Penggunaan Metode Active Learning "Index Card Match" Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Min Tirto Salam Magelang Tahun Ajaran 2011/2012* analisis hasil observasinya adalah hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat dilaksanakan dengan efektif. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes prestasi belajar siswa pada pra-tindakan, *post-test* siklus I, dan *post-test* siklus II, mengalami peningkatan. Rata-rata 60,36 pada pra-tindakan meningkat menjadi 77,36 pada siklus akhir, dengan peningkatan rata-rata sebesar 17, dan termasuk kategori hasil belajar baik. Peningkatan juga terjadi pada ketuntasan belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar pra-tindakan 35,71% meningkat menjadi 89,29% pada siklus akhir dan termasuk dalam kategori ketuntasan belajar baik.

C. KERANGKA BERFIKIR

Dimulai dari kondisi awal, dimana siswa merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan siswa mengalami kebosanan dengan pembelajaran matematika. Siswa merasa bosan, karena pemilihan metode

pembelajaran yang menurut mereka membosankan. Sehingga siswa tidak tertarik dalam pembelajaran, dan mereka tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karenanya dilakukan penelitian pembelajaran matematika dengan menerapkan *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) tipe jigsaw yang dikombinasikan dengan *index card match* supaya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan, sehingga materi dapat diterima dengan baik.

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis penelitian ini adalah:

Penerapan *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw) yang dikombinasikan dengan *index card match* dalam pembelajaran matematika menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak jenuh dan dapat menerima serta memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.