

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran Matematika

1. Hakekat Matematika

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*Mathein*” atau “*Mathenein*” yang artinya “mempelajari”. Mungkin juga kata tersebut erat hubungannya dengan kata Sansakerta “Medha” atau “Widya” yang artinya “kepandaian”, ”ketahuan”, atau “intelegenesi”.¹

Dalam buku Sri Anitah dan kawan-kawan, ada beberapa pengertian matematika:

- a. R. Soedjadi, mengemukakan bahwa matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir.
- b. Keysen, matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak.
- c. Charles Echels, matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan- hubungannya.
- d. Herman Hudoojo, mengemukakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut urutan yang logis.

¹ Moch Maskur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak Dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2008), hal. 42.

- e. Russefendi, matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang didasarkan kepada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan pada pembuktian secara deduktif.

Dari beberapa pengertian matematika diatas diisimpulkan bahwa matematika adalah cabang ilmu eksak yang mempelajari tentang logika, bilangan-bilangan yang tersuktur secara sistematis. Matematika dapat diartikan ilmu pengetahuan mengenai bilangan- bilangan yang harus dibuktikan dengan menggunakan ide-ide.

2. Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran merupakan pemberian konsep yang berbeda, akan tetapi terdapat hubungan yang erat sekali bahkan terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan guru agar siswa belajar. Perpaduan antara konsep belajar atau proses pembelajaran. Arti dari pembelajaran dalam kamus lengkap Bahasa Indonesia adalah "proses, cara menjadikan orang/makhluk hidup".² Guru profesional harus mampu mengembangkan persiapan pembelajaran yang baik, logis dan sistematis. Karena disamping untuk melaksanakan pembelajaran, persiapan tersebut mengembangkan "professional accountability", sehingga guru dapat mempertanggung jawabkan apa yang dilakukannya.³

² Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hal.723.

³ E.Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 82.

Dari uraian di atas pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses pemberian konsep yang dilakukan guru kepada siswa agar dapat belajar dengan baik dan prestasinya meningkat. Pembelajaran yang baik dapat membentuk siswa menjadi yang terbaik.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika dapat di ambil dari dua istilah yaitu pembelajaran dan matematika. Arti dari kata pembelajaran adalah proses pemberian konsep yang dilakukan guru kepada siswa agar dapat belajar dengan baik dan prestasinya meningkat dan arti kata matematika adalah cabang ilmu eksak yang mempelajari tentang logika, bilangan-bilangan yang tersuktur secara sistematis. Jadi pembelajaran matematika adalah proses pemberian konsep tentang ilmu eksak yang mempelajari tentang logika, bilangan-bilangan yang tersuktur secara sistematis yang dilakukan guru kepada siswa agar dapat belajar dengan baik dan prestasinya meningkat.

B. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai

sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas.⁴

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran inovatif yang pada umumnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Metode pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi sosial untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam berinteraksi dengan orang lain. Belajar secara kooperatif dapat menguntungkan peserta didik karena mereka yang berkemampuan rendah bekerja bersama dan dibantu peserta didik yang pintar yang dapat menjadi tutor bagi yang berkemampuan rendah.⁵

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dengan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada

⁴ Erman Suherman, et.al., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: UPI, 2003), hal. 260.

⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hal. 187-188.

temannya dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan bersifat interpedensi efektif diantara kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur rewardnya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan reward mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun reward.⁶

Jadi, hal yang menarik dari pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu : berupa peningkatan prestasi belajar siswa (student achievement) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap siswa yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan

⁶ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 61.

terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada orang lain.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Beberapa ciri dari pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.⁷

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif, yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

a. Penghargaan kelompok

Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

⁷ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 240.

b. Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif antara lain:⁸

a. Prinsip Ketergantungan Positif

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua

⁸ Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 244.

anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

b. Tanggung Jawab Perseorangan

Keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

c. Interaksi Tatap Muka

Memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan.

d. Partisipasi dan Komunikasi

Melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

e. Evaluasi Proses Kelompok

Menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

4. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:

- a. Melalui strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi

dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.

- b. Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide- ide orang lain.
- c. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggungjawab dalam belajar.
- e. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan memanage waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

5. Keterbatasan Model Pembelajaran Kooperatif

Disamping keunggulan strategi pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan, diantaranya:

- a. Membutuhkan waktu, antara siswa yang satu dengan yang lainnya tidak sama, untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan, sehingga keadaan ini dapat menghambat kerja sama setiap kelompok.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang panjang, dan tidak mungkin hanya dengan satu atau sesekali penerapan.
- c. Penilaian yang diberikan didasarkan pada hasil kerja kelompok. Namun perlu menyadari bahwa hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.

6. Langkah Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif ada 6 tahapan yaitu:⁹

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Perilaku Guru
Tahap 1: Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang dipelajari dan memotivasi siswa untuk belajar
Tahap 2: Menyajikan informasi atau materi pelajaran	Menyajikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa melalui bahan bacaan.
Tahap 3: Mengorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar.	Menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan bekerja sama dalam kelompok agar terjadi perubahan yang efisien.
Tahap 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Mengamati, mendorong dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas.
Tahap 5: evaluasi	Mengamati mendorong dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas
Tahap 6: Mengumumkan pengakuan atau penghargaan	Memberikan umpan balik terhadap hasil kerja seluruh kelompok.

Dari ke enam langkah-langkah pembelajaran kooperatif di atas siswa dan guru harus saling berkomunikasi dengan baik. Walaupun pembelajaran kooperatif menekankan pada kelompok belajar guru tetap membimbing siswa agar anggota kelompok memahami materi yang diberikan atau soal yang diberikan. Namun guru tidak diperkenankan memberikan jawaban secara langsung hanya diperbolehkan memberikan arahan apabila siswa bertanya.

⁹ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UT, 2008), hal. 11.

C. Pembelajaran Kooperatif Make a Match

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Make a Match

Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curron. Tipe *Make a Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Salah satu keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Tipe *Make a Match* bisa digunakan dalam mata pelajarann dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan tipe *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan- pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.¹⁰ Penerapan tipe ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

¹⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning (Teori & PAIKEM)*, (Yogya: Pusaka Pelajar, 2009), hal. 29.

2. Langkah-Langkah Pembelajaran Tipe Make a Match

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sebagai berikut:¹¹

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Tahap	Kegiatan
Tahap ke-1	Guru membentuk beberapa kelompok dalam kelas.
Tahap ke-2	Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban.
Tahap ke-3	Guru menyiapkan kotak/kardus untuk tempat soal dan jawaban.
Tahap ke-4	Guru menyiapkan kotak/kardus lagi untuk tempat hasil pemasangan soal dan jawaban lalu di siapkan untuk menulis skor.
Tahap ke-5	Dilakukan pengundian untuk menentukan kelompok yang akan saling berhadapan.
Tahap ke-6	Sesuai undian maka 2 kelompok akan saling berhadapan dalam kuis dan masing-masing kelompok akan memasang soal dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan.
Tahap ke-7	Setelah aba-aba, maka anggota kelompok akan beradu cepat untuk memasang soal dan jawaban dari 2 kotak yang telah disediakan.
Tahap ke-8	Pasangan soal dan jawaban yang telah ditemukan, dimasukkan di kotak yang telah disediakan.
Tahap ke-9	Bila waktu telah habis. Pasangan soal dan jawaban yang ada di kotak dicocokkan dan dihitung berapa pasang yang berhasil dikumpulkan. Pasangan yang betul ditulis di papan skor.

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 223.

3. Kelebihan Make a Match

Kelebihan *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, strategi ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- d. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

4. Kekurangan Make a Match

Kekurangan *Make a Match* adalah sebagai berikut:

- a. Pada awal-awal penerapan strategi ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.
- b. Jika Anda tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.
- c. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- d. Menggunakan strategi ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.¹²

¹² <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/strategi-make-match-tujuan-persiapan-dan.htm>. | dalam google.com., diakses pada pukul 09.00 WIB, tanggal 19 Oktober 2015.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹³ Dalam kamus besar bahasa indonesia pengertian hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan dan sebagainya) oleh usaha, pendapatan, perolehan, akibat, kesalahan, (dari pertandingan, ujian, dan sebagainya).¹⁴

Umpan balik atau hasil belajar dalam proses pendidikan dapat juga diartikan sebagai segala informasi yang berhasil diperoleh selama proses pendidikan yang digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan masukan dan transformasi yang ada dalam proses belajar. Adanya umpan balik yang akurat sebagai hasil evaluasi yang akurat pula, akan memudahkan kegiatan perbaikan pendidikan.¹⁵ Jadi dapat disimpulkan hasil belajar adalah perolehan yang dibuat oleh suatu usaha dimana usaha ini mendapatkan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam proses pendidikan.

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hal. 391.

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2006), hal. 193.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar siswa dapat diketahui dengan cara melakukan penilaian terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi pelajaran yang telah di pelajari atau belum. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.¹⁶ Hasil belajar dapat dinilai dari hasil ulangan harian, ulangan tengah semester dan nilai semester. Dalam penelitian ini belajar matematika adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa pada mata pelajaran matematika setelah mengalami proses belajar akan dilihat pada skor hasil evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan standar kelulusan yang telah ditetapkan.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Terdiri atas:
 - (a) Faktor intelektual yang meliputi:
 - (1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44.

(2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

(b) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor sosial yang terdiri atas: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, lingkungan kelompok.
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keagamaan.¹⁷

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dalam Tinjauan Al-Quran dan Al-Hadits

1. Pengantar

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendewasakan manusia. Melalui pendidikan manusia dapat tumbuh dan berkembang secara wajar dan sempurna. Sehingga, ia dapat melaksanakan tugas sebagai manusia. Pendidikan dapat mengubah manusia dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak baik menjadi baik. Sehingga, begitu penting pendidikan dalam Islam. Dan pendidikan sangat erat kaitannya dengan ilmu dan

¹⁷ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008) hal. 138.

pengetahuan. Pendidikan adalah sarana yang cukup baik untuk menjadi perantara dalam mencari ilmu dan pengetahuan secara umum. Baik ilmu agama dan lain-lain. Sehingga, merupakan suatu kewajiban bagi setiap orang. Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبَ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Menuntut ilmu itu diwajibkan atas setiap orang Islam”. (HR. Ibnu Barri)

Begitu juga secara kelembagaan pendidikan merupakan suatu kewajiban. Sebagaimana proses berlangsungnya belajar-mengajar di dalam lembaga pendidikan (formal, informal maupun nonformal) manusia menjadi beberapa bagian, antara lain:

1. Pengajar/Pendidik
2. Pelajar/Peserta didik.

3. Pendengar/Mustami' (misalnya jamaah pengajian/majlis ta'lim, dan sebagainya).
4. Pecinta ilmu (misalnya melalui bacaan, multi media, dan sebagainya)

Sebagaimana dalam sabda Rasulullah SAW:

أَعِدُّ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُحِبًّا وَلَا تَكُنْ الْخَامِسَ فَتَهْلِكَ

Artinya:

“Jadikanlah dirimu sebagai pengajar, atau pelajar, atau pendengar (misalnya dalam majlis ta'lim), atau pecinta (ilmu). Dan janganlah kalian menjadi orang yang kelima (tidak termasuk keempat kelompok sebelumnya) maka kalian akan celaka”. (HR. Al-Bazzar dan Thabrani)

Dan pada dasarnya kewajiban belajar sudah sangat mashur dikalangan para ‘ulama meyakini ilmu dan pendidikan adalah tidak lepas dari satu hal yakni “membaca”. Sehingga mereka menjadikan firman Allah SWT Q.S. Al-‘Alaq ayat 1-5 sebagai landasan kewajiban kegiatan belajar-mengajar bagi setiap manusia, yakni dengan senantiasa gemar membaca. Bahkan ayat ini mempunyai rahasia tersendiri yang mana hanya Allah SWT yang mengetahui. Karena ayat ini menjadi wahyu pertama yang Allah turunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Adapun firman Allah SWT Q.S. Al-‘Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya:

- 1) *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Maha Menciptakan.*
- 2) *Dia telah Menciptakan manusia dari segumpal darah.*
- 3) *Bacalah dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah.*
- 4) *Yang Mengajar (manusia) dengan perantaraan pena.*
- 5) *Dia mengajarkan kepada manusia apa-apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-‘Alaq: 1-5)*

Sehingga, dalam pendidikan dibutuhkan beberapa upaya atau langkah-langkah yang dapat menunjang keberlangsungan pendidikan itu sendiri untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Sebagaimana firman Allah SWT:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya:

“Ajaklah manusia itu ke jalan Tuhanmu dengan cara bijaksana dan nasihat (pendidikan) yang baik”. (QS. An-Nahl:125)

Diantaranya pembuatan kurikulum dengan berbagai macam unsur, indikator, dan langkah disiplin lain di dalamnya. Termasuk di dalamnya adalah model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Tinjauan Al-Quran dan Al-Hadits

Sebagaimana uraian di atas “Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran inovatif yang pada umumnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok”. Dan pada dasarnya pembelajaran secara kelompok dalam hal ini adalah adanya interaksi antara satu peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya. Sehingga, terjalin sebuah hubungan saling tolong-menolong diantaranya. Sedangkan kegiatan belajar sendiri adalah kegiatan yang diwajibkan seperti pada uraian sebelumnya. Bahkan kewajiban kewajiban menuntut ilmu dengan adanya proses kegiatan belajar-mengajar dimulai dari lahir sampai mati. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW:

أَطْلُبُ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya:

“carilah (tuntutlah) ilmu dari mulai buaian sampai liang lahat”.

Dan kegiatan tolong-menolong dalam kebaikan itu sendiri merupakan hal yang dibenarkan dalam Islam bahkan dianjurkan bagi setiap orang. Sebagai mana firman Allah:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

العِقَابِ (٢)

Artinya:

“... dan tolong menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya”. (QS. Al-Maidah, 5:2).

Keutamaan berkelompok sendiri disinyalir dalam hadits Rasulullah SAW bahwa dalam berkelompok Allah akan menurunkan barokah, selama perkumpulan itu berada di jalan Allah:

قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : الْبِرْكَةُ مَعَ الْجَمَاعَةِ (رواه مسلم)

Artinya:

“Rasulullah SAW bersabda : barokah akan bersama-sama orang yang berkumpul karena Allah”. (HR. Muslim).

3. Make a Match dalam Tinjauan Al-Quran dan Al-Hadits

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* sendiri sebagaimana uraian di atas adalah proses pembelajaran kooperatif/kelompok yang inofatif yakni dengan mencari pasangan antara satu kelompok yang memegang kartu soal dan satu kelompok memegang kartu jawaban. Akan tetapi, pada dasarnya dalam pembelajaran ini setiap kelompok dan individunya memiliki kesempatan yang sama untuk saling mengetahui dan memahami apa yang dipelajari bersama. Dan substansi ini sama halnya dengan firman Allah:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ

عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ (الحجرات ٤٩: ١٣)

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (QS. Al-Hujarat, 49:13).

F. Materi

A. PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL

Bentuk umum Persamaan Linier Satu Variabel adalah sebagai berikut:

$$ax = b \text{ atau } ax + b = c$$

Dengan a , b , dan c adalah konstanta, $a \neq 0$, dan x adalah variabel suatu himpunan yang berpangkat maksimal 1.

Adapun dalam bentuk Persamaan Linier Satu Variabel mempunyai beberapa unsur, antara lain:

1) Variabel

Variabel adalah suatu peubah/ pemisal/ pengganti dari suatu nilai atau bilangan yang biasanya dilambangkan dengan huruf/symbol.

Contoh :

Andi memiliki 5 ekor kambing dan 3 ekor sapi.

Jika ditulis dengan memisalkan: $a = \text{kambing}$ dan $b = \text{sapi}$

Maka: $5a + 3b$, dengan a dan b adalah variable

2) Koefisien

Koefisien adalah sebuah bilangan yang menyatakan banyaknya jumlah variabel yang sejenis. Koefisien juga dapat dikatakan sebagai bilangan di depan variabel karena penulisan untuk sebuah suku yang memiliki variabel adalah koefisien didepan variabel.

Contoh :

Andi memiliki 5 ekor kambing dan 3 ekor sapi.

Jika ditulis dengan memisalkan: $a = \text{kambing}$ dan $b = \text{sapi}$

Maka: $5a + 3b$, dengan 5 dan 3 adalah koefisien

Dengan 5 adalah koefisien a dan 3 adalah koefisien b

3) Konstanta

Konstanta adalah suatu bilangan yang tidak diikuti oleh variabel sehingga nilainya tetap (konstan) untuk nilai peubah (variabel) berapapun.

Contoh :

$$4p + 3q - 10.$$

$- 10$ adalah suatu konstanta karena berapapun nilai p dan q , nilai -10 tidak ikut terpengaruh sehingga tetap (konstan)

4) Suku

Suku adalah suatu bagian dari bentuk aljabar yang dapat terdiri dari variabel dan koefisien atau berbentuk konstanta yang tiap suku dipisahkan dengan tanda operasi penjumlahan.

Contoh :

$5x - y + 7$, suku – sukunya adalah : $5x$, $-y$, dan 7

Adapun contoh penyelesaiannya adalah sebagai berikut:

$$3x + 1 = 4, x \in B$$

$$\Leftrightarrow 3x + 1 = 4$$

$$\Leftrightarrow 3x = 4 - 1$$

$$\Leftrightarrow 3x = 3$$

$$\Leftrightarrow x = \frac{3}{3}$$

$$\Leftrightarrow x = 1$$

B. PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL

Bentuk umum Persamaan Linier Dua Variabel adalah sebagai berikut:

$$ax + b = c$$

Dengan $a, b, c \in R$, $a, b \neq 0$, dan x, y adalah variabel suatu himpunan yang berpangkat maksimal 1.

Ciri – ciri PLDV:

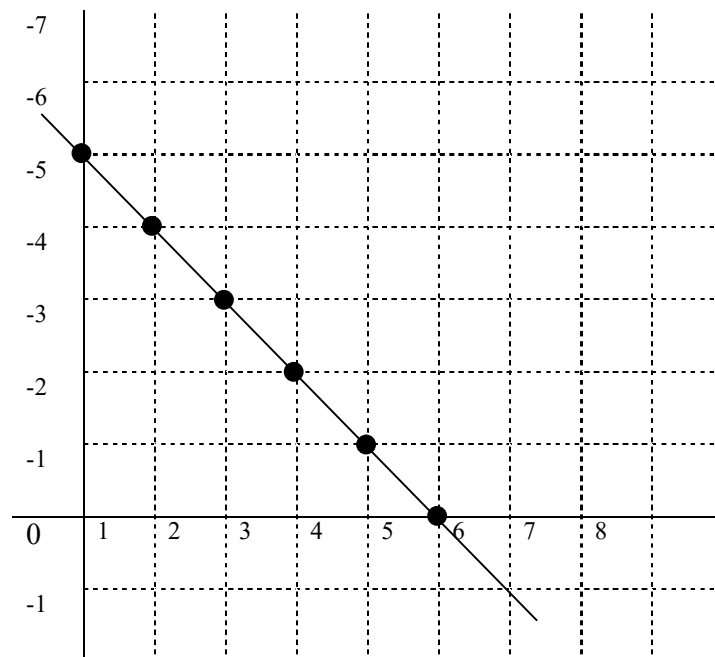
1. Menggunakan relasi sama dengan (=)
2. Memiliki dua variabel berbeda
3. Kedua variabelnya berpangkat satu

Dalam penyelesaiannya adalah dengan cara mencari himpunan penyelesaiannya, contohnya sebagai berikut:

$$x + y = 5$$

X	0	1	2	3	4	5
Y	5	4	3	2	1	0
(x,y)	(0,5)	(1,4)	(2,3)	(3,2)	(4,1)	(5,0)

Grafik



Jadi, anggota himpunan penyelesaiannya adalah HP

$$\{(0,5), (1,4), (2,3), (3,2), (4,1), (5,0)\}$$

C. SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL

Bentuk umum Sistem Persamaan Linier Dua Variabel adalah sebagai berikut:

$$\begin{cases} ax + by = c \\ dx + ey = f \end{cases}$$

Syarat sebuah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dapat memiliki satu penyelesaian jika:

1. Terdapat PLDV lebih dari 1 dan sejenis
2. PLDV yang membentuk SPLDV bukan PLDV yang sama

Penyelesaian masalah dalam sistem persamaan linier dua variabel adalah mencari nilai x, y , adapun dalam penyelesaiannya ada beberapa metode, antara lain:

1) Metode grafik

$$\begin{cases} x + y = 5 \\ x - y = 1 \end{cases}$$

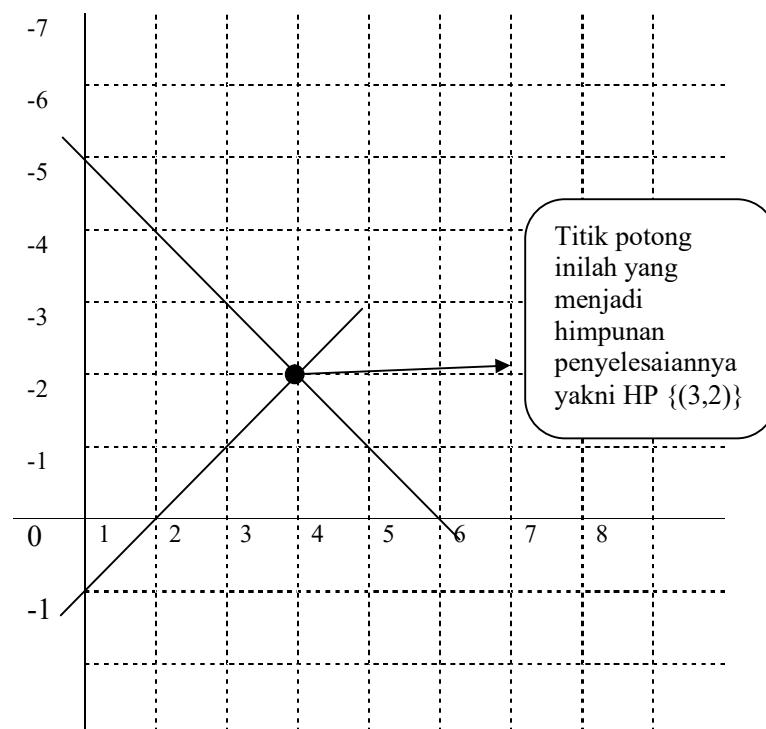
$$x + y = 5$$

X	0	5
Y	5	0
(x,y)	(0,5)	(5,0)

$$x - y = 1$$

X	0	1
Y	-1	0
(x,y)	(0,-1)	(1,0)

Grafik



Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah HP $\{(3,2)\}$

2) Metode substitusi

$$\begin{cases} 2x + 3y = 6 \\ x - y = 3 \end{cases}$$

$$\Leftrightarrow x - y = 3$$

$$\Leftrightarrow x = 3 + y$$

Substitusi ke persamaan

$$\Leftrightarrow 2x + 3y = 6$$

$$\Leftrightarrow 2(3 + y) + 3y = 6$$

$$\Leftrightarrow 6 + 2y + 3y = 6$$

$$\Leftrightarrow 6 + 5y = 6$$

$$\Leftrightarrow 6 - 6 + 5y = 6 - 6$$

$$\Leftrightarrow 5y = 6 - 6$$

$$\Leftrightarrow 5y = 0$$

$$\Leftrightarrow y = \frac{0}{5}$$

$$\Leftrightarrow y = 0 \dots (1)$$

Substitusikan ke persamaan

$$\Leftrightarrow x = 3 + y$$

$$\Leftrightarrow x = 0 \dots (2)$$

Sehingga, HP $\{(3,0)\}$

3) Metode eliminasi

$$\begin{cases} 2x + 3y = 6 \\ x - y = 3 \end{cases}$$

$$\Leftrightarrow 2x + 3y = 6 \quad \times 1 \quad \rightarrow \quad 2x + 3y = 6$$

$$\Leftrightarrow x - y = 3 \quad \times 3 \quad \rightarrow \quad \underline{3x - 3y = 9} \quad -$$

$$5x = 15$$

$$x = \frac{15}{5}$$

$$x = 3 \dots (1)$$

$$\Leftrightarrow 2x + 3y = 6 \quad \times 1 \quad \rightarrow \quad 2x + 3y = 6$$

$$\Leftrightarrow x - y = 3 \quad \times 2 \quad \rightarrow \quad \underline{2x - 2y = 6} \quad +$$

$$5y = 0$$

$$y = \frac{0}{5}$$

$$y = 0 \dots (2)$$

Sehingga, HP $\{(3,0)\}$

4) Metode Gabungan

$$\begin{cases} 2x + 3y = 6 \\ x - y = 3 \end{cases}$$

Langkah I

$$\Leftrightarrow 2x - 5y = 2 \quad \times 1 \quad \rightarrow \quad 2x - 3y = 2$$

$$\Leftrightarrow x + 5y = 6 \quad \times 2 \quad \rightarrow \quad \underline{2x + 10y = 12} \quad -$$

$$-15y = -10$$

$$y = \frac{-10}{-15}$$

$$y = \frac{2}{3} \dots (1)$$

Langkah II

$$x + 5y = 6$$

$$\Leftrightarrow x + 5\left(\frac{2}{3}\right) = 6$$

$$\Leftrightarrow x + \frac{10}{3} = 6$$

$$\Leftrightarrow x = 6 - \frac{10}{3}$$

$$\Leftrightarrow x = 2\frac{2}{3} \dots (2)$$

Sehingga, HP $\left\{\left(2\frac{2}{3}, \frac{2}{3}\right)\right\}$

D. MEMBUAT MODEL MATEMATIKA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SEHARI-HARI YANG BERKAITAN DENGAN SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL

Contoh soal:

Andi membeli 2kg mangga dan 1kg apel dan ia harus membayar Rp 15.000,00, sedangkan Intan membeli 1kg mangga dan 2kg apel seharga Rp 18.000,00. Berapakah harga 5kg mangga dan 3kg apel?

Diketahui:

$$2\text{k mangga} + 1\text{kg apel} = 15.000$$

$$1\text{kg mangga} + 2\text{kg apel} = 18.000$$

$$5\text{kg mangga} + 3\text{kg apel} = \dots?$$

Misalkan:

$$\text{Mangga} = x \text{ dan } \text{Apel} = y$$

Maka:

Langkah I

$$\Leftrightarrow 2x + y = 15.000 \quad \times 1 \quad \rightarrow \quad 2x + 3y = 15.000$$

$$\Leftrightarrow x + 2y = 18.000 \quad \times 2 \quad \rightarrow \quad \underline{2x + 4y = 36.000} \quad -$$

$$-3y = -21.000$$

$$y = \frac{-21.000}{-3}$$

$$y = 7.000 \dots (2)$$

Langkah II

$$\Leftrightarrow 2x + y = 15.000$$

$$\Leftrightarrow 2x + 7.000 = 15.000$$

$$\Leftrightarrow 2x = 15.000 - 7.000$$

$$\Leftrightarrow 2x = 8.000$$

$$\Leftrightarrow x = \frac{8.000}{2}$$

$$\Leftrightarrow x = 4.000 \dots (2)$$

Sehingga, harga 5kg mangga dan 3kg apel adalah sebagai berikut

$$\Leftrightarrow 5x + 3y = \dots$$

$$\Leftrightarrow 5(4.000) + 3(7.000)$$

$$\Leftrightarrow 20.000 + 21.000$$

$$\Leftrightarrow 41.000$$

Jadi, harga 5kg mangga dan 3kg apel adalah Rp 41.000,00

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan peneliti membandingkan dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, dengan skripsi yang berjudul sama.

Pertama, ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIIB MTs AL-Huda Bandung Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013” oleh Hestina Rohmatu Ni'mah. Menyebutkan bahwa salah satu mencapai pengembangan kemampuan menggunakan matematika menggunakan media matematika adalah dengan pembelajaran yang menuntut siswa aktif, kerja keras, dan kemandirian. Dalam hal ini pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif. Alasan mengapa pembelajaran kooperatif teknik *Make a Match* dipilih di MTs AL-Huda Bandung adalah (1) Pembelajaran teknik *Make a Match* belum pernah diterapkan khususnya dalam matematika dan (2) Teknik *Match a Match* memiliki kelebihan yaitu siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenal suatu konsep atau topik dan suasana yang menyenangkan.

Adapun dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tersebut menunjukkan setelah dilakukan analisis data diperoleh simpulan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu sebesar 65,56 dengan keberhasilan klasikal 38,46% dan rata-rata hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan 14,39 dari siklus I yaitu sebesar 79,95 dengan keberhasilan klasikal 79,49. Selain hasil rata-rata nilai tes siswa juga meningkat yaitu pada

siklus II dengan presentase nilai rata-rata adalah 69,23%, maka sesuai dengan taraf keberhasilan aktifitas siswa berada pada kategori baik.

Kedua, skripsi karya Arie Budi Maryanti, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2010 yang berjudul Penerapan Teknik *Make a Match* untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII MTs Karangmojo Gunungkidul. Penelitian Arie Budi Maryanti merupakan penelitian tindakan kelas, dengan jenis penelitian kualitatif. subyek penelitian adalah siswa kelas VIII C dan guru Akidah Akhlak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa telah mencapai 73,58% pada siklus I, pada siklus II mencapai 77,58%, terjadi peningkatan sebesar 4%. Sedangkan keaktifan siswa dari hasil penghitungan lembar observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa telah mencapai 61,25% pada siklus I, pada siklus II mencapai 71,25%, terjadi peningkatan sebesar 10%.

Ketiga, Skripsi Karya Nurma Amindita, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2009 yang berjudul Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika melalui Pembelajaran Remedial dengan Strategi *Make a Match*, Metafora dan Rangkuman siswa MTs Ali Maksum. Peneliti Nurma Amindita menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas VIII C MTs Ali Maksum Bantul sebanyak 24 siswa. Obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran remedial matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke

siklus II. Pada siklus I rata-rata persentase aspek motivasi sebesar 64,15% sedangkan siklus II sebesar 67,15%. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa meningkatkan dari siklus I ke siklus II dan telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Pada siklus I baru 62,5% siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dengan rata-rata prestasi siswa adalah 5,82 atau belum memenuhi nilai ketuntasan sekolah, sedangkan pada siklus II setelah mengalami peningkatan sebesar 79,17% siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal dengan rata-rata prestasi siswa adalah 6,63%.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian seperti yang telah dikemukakan di atas dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memberikan kontribusi positif pada setiap kegiatan pembelajaran salah satunya adalah peningkatan hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini dapat membawa peserta didik aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan berharap dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran.