

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian model pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa dalam sekelompok tertentu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.¹ Menurut Trianto, pembelajaran kooperatif adalah pengajaran dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Gunawan, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Menurut Suprijono, model pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas yang mencakup semua jenis kerja kelompok, termasuk bentuk yang diarahkan oleh guru.² Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar dengan beberapa siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat keterampilan yang berbeda.

2. Model pembelajaran Kooperatif tipe *The Power Of Two*

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two*

Model Pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two* adalah pembelajaran kelompok dengan membudayakan kerja sama maksimal dengan belajar dua anggota teman untuk mencapai kompetensi dasar, Model *The Power Of Two* ini sama dikatakan seperti model *Think Pair Share* (TPS) sama-sama mendapat pertanyaan atau permasalahan, yang membedakan kedua model tersebut itu dari jumlah anggota

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), 203.

² Sugiarto. Arsita Nur Aniqoh, Rosa Imani Khan, Veny Iswantiningtyas, "Strategi Guru Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Menggunakan Papan Pintar," *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* 5 (2022): 830.

kelompoknya.³ Model pembelajaran kooperatif tipe *The Power of Two* bertujuan untuk membantu siswa memahami materi yang diperoleh dan meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap materi tersebut sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut. Dengan adanya sinergi dua orang membuat siswa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya pada diskusi kelompok.⁴

Model pembelajaran kooperatif *The Power Of Two* melatih siswa lebih percaya diri dalam memberikan pendapat, dan dapat tukar ide dengan pasangan juga dapat memahami konsep dan menemukan jawaban terbaik dari tugas yang telah diberikan.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *The Power Of Two* adalah pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif, menumbuhkan kerjasama secara maksimal, dan memperkuat arti penting manfaat sinergi dua orang (dua kepala lebih baik dari satu). Inti dari model pembelajaran ini adalah siswa akan berkolaborasi dengan temanya (dua orang) untuk memperkuat pemahaman individu masing-masing.

b. Langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *The Power Of Two*

Menurut Zaini, dkk mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan model *The Power Of Two* adalah sebagai berikut:

- 1) Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut pemikiran.
- 2) Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.

³M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), 228.

⁴Zulfa Razi, "Model Pembelajaran Tipe *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* Vol.2, no. No.1 (2021): 22.

⁵ Dkk Ari Wahyu Leksono, "Cooperative Learning Model: *The Power Of Two* Vs Tea Party," *Internasional Journal Of Research and Review* 5, no. 12 (2018): 81.

- 3) Setelah semua siswa menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mintalah mereka untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban satu sama lain dan membahasnya.
- 4) Mintalah pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka.
- 5) Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan jawaban setiap pasangan di dalam kelas.⁶

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *The Power Of Two* menurut Silberman adalah sebagai berikut:

- 1) Berilah siswa satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan pikiran.
- 2) Mintalah siswa untuk menjawab pertanyaan sendiri-sendiri.
- 3) Setelah semua melengkapi jawabannya, bentuklah ke dalam pasangan dan mintalah mereka untuk berbagi jawaban dengan yang lain.
- 4) Mintalah pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respons masing-masing individu.
- 5) Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, bandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain dengan perwakilan maju ke depan untuk menunjukkan.⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe *The Power Of Two*

Kelebihan model pembelajaran Kooperatif tipe *The Power Of Two*

- 1) Siswa tidak bergantung pada guru dan akan menambah rasa percaya diri dalam kemampuan berfikir sendiri. Dapat memperluas

⁶ Anggi Rahmani Hadi Sutiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif The Power Of Two Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 15.

⁷ Nurul Fadilah, "Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe The Power Of Two Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pendidikan Sosial Murid Kelas V SD Negeri Mattampawalie Kecamatan Liliriaja Kabupaten Soppeng (Makasar: Universitas Muhammadiyah,)," *Skripsi* (2019): 25.

kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dan juga dapat membandingkan ide-ide atau gagasan orang lain.

- 2) Dapat melatih siswa dalam bekerja sama dan menyadari segala keterbatasannya juga menerima segala kekurangannya.
- 3) Membuat siswa lebih bertanggung jawab.
- 4) Meningkatkan motivasi dan rangsangan berfikir.

Kekurangan model pembelajaran Kooperatif tipe *The Power Of Two*

- 1) Kemungkinan bisa terjadi adanya pandangan dari berbagai sudut bagi masalah, bahkan mungkin bahan pembicaraan menjadi menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang.
- 2) Dengan adanya kelompok, siswa yang kurang bertanggung jawab dalam tugas, membuat mereka lebih mengandalkan pasangannya.⁸

3. Media Papan Pintar

a. Pengertian Media Papan Pintar

Media papan pintar adalah media pembelajaran berbentuk papan yang berisi tentang kegiatan pembelajaran perkalian dan pembagian.⁹ Penemu media papan pintar adalah Bapak Hulu seorang guru dari Nias Selatan pada tahun 1994, terekspos ketika beliau menjadi bagian dari program prioritas. Papan pintar menjadi populer ketika showcase dilakukan oleh usaid prioritas di Medan, fungsi papan pintar untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran matematika tujuannya memberi bantuan agar pembelajaran matematika itu menyenangkan.¹⁰

Media papan pintar menurut Mardianto adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan kreativitas pendidik yang dapat melatih keaktifan siswa sehingga pembelajaran lebih

⁸Ibid., 98-99.

⁹ Kemaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram)," *Skripsi* (2021): 24.

¹⁰ Mardianto, *Media Papan Pintar Mengembangkan Strategi Pembelajaran Dari Matematika Sampai Mata Pelajaran Lainnya* (Medan: FITK UIN Sumatra Utara, 2020), 4.

menyenangkan dan proses pembelajaran siswa tidak bosan dan diharapkan media ini dapat membantu siswa belajar berhitung.¹¹

Gambaran media papan pintar papan pintar dapat dibuat dari hal-hal yang ada di sekitar bahan untuk membuat papan pintar ada dari styrofoam atau barang bekas seperti kardus, gelas plastik, serta lem. Dalam pengerjaannya dapat dilakukan dengan membuat ukuran sesuai dengan yang dibutuhkan media yang dipakai dalam permainan media Papan pintar ini adalah Stik, Kartu soal, dan Kartu jawaban. Diadopsi dari penemuan Intan Oktavia.



Gambar 2.1 Media Papan Pintar (Intan Oktavia)

Adaptasi media Papan pintar : Penyesuaian penggunaan media papan pintar ini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran agar siswa belajar lebih aktif, tidak merasa bosan dan bisa memahami materi abstrak. Media papan pintar digunakan dalam pelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian, dengan menggunakan media papan pintar siswa dapat menghitung soal matematika tentang perkalian dan pembagian secara nyata.¹²

¹¹ Ibid.,5.

¹² Oktavia, "Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas Rendah Materi Pembagian || Papan Pintar."

Persamaan : Sama-sama digunakan untuk menghitung perkalian, Terbuat dari styrofoam, tersedia kotak soal, kotak jawaban dan stik.

Perbedaan : Digunakan untuk menghitung perkalian dan pembagian, bentuknya potrait yang dilapisi dengan kertas pelangi sedangkan media papan pintar (Al Arda Ayu Firnanda) bentuknya landscape, pada media papan pintar (Intan Oktavia) menyediakan tempat untuk menancapkan stik sedangkan media papan pintar (Al Arda Ayu Firnanda) tidak ada tempat untuk menancapkan stik.



Gambar 2.2 Media Papan Pintar (Al Arda Ayu Firnanda)

b. Manfaat Media Papan Pintar

Manfaat menggunakan media papan pintar dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Materi pembelajaran akan lebih menarik perhatian untuk menumbuhkan semangat belajar siswa.
- 2) Siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
- 3) Metode pengajaran menjadi lebih beragam sehingga mereka tidak bosan.
- 4) Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar.¹³

¹³ Suyadi Ulfah Nabilla Maghfi, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board)," *Jurnal Program Studi PGRA* 6, no. 2 (2020): 163.

c. Cara Penggunaan Media Papan Pintar

- 1) Siswa akan diarahkan untuk mengambil salah satu soal yang telah disediakan didalam kotak.
- 2) Setelah mengambil soal kita mengarahkan siswa untuk membacanya.
- 3) Kemudian siswa diminta untuk mengambil stik di tempat stik yang sudah disediakan.
- 4) Setelah itu siswa diminta untuk menghitung stik yang sebanyak bilangan yang tertera disoal.
- 5) Selanjutnya siswa akan diarahkan untuk memasukkan kedalam kotak botol yang telah disediakan secara merata, jumlah stik yang dimasukkan kedalam satu botol itu sesuai dengan bilangan yang dibagi, setelah itu siswa akan mengetahui jawaban dengan melihat kotak jawaban yang terisi itu merupakan jawaban dari soal tersebut.
- 6) Selanjutnya siswa diminta mencari kertas jawaban (berisi angka) yang sudah disediakan guru lalu yang sesuai hasil jawaban yang telah ditemukan tadi dan hasilnya di letakkan di bawah kotak problem box.¹⁴

d. Kelebihan Media papan pintar

Kelebihan yang terdapat pada media Papan Pintar ini adalah:

- 1) Tampilannya berwarna-warni memberikan kesan menarik dan materi yang dibutuhkan siswa.
- 2) Mendorong siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Pada media ini menyediakan materi perkalian dan pembagian.

4. Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar, baik ditinjau dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar siswa merupakan keterampilan yang diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan

¹⁴ Intan Oktavia, "Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas Rendah Materi Pembagian || Papan Pintar." <https://youtu.be/mcWvbqISzCg>

belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dimana seseorang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk yang relatif permanen untuk perubahan tingkah laku.¹⁵

Hakikat hasil belajar adalah tingkah laku yang berubah sebagai hasil belajar, perubahan tersebut seperti pemahaman tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki pada setiap individu.¹⁶

Berdasarkan penjelasan hasil belajar di atas, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku siswa setelah mengikuti program pembelajaran dengan tujuan tertentu. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar mencakup aspek-aspek diantaranya yaitu: aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif.

1) Aspek Kognitif

Pemahaman, menurut Bloom, diartikan sebagai kemampuan menangkap makna dari materi atau materi yang dipelajari. Menurut Bloom, pemahaman adalah seberapa banyak siswa mampu menerima, menyerap dan merasakan pelajaran ketika guru memberikannya kepada siswa.

2) Aspek Psikomotorik

Usman dan Setiawan menetapkan bahwa keterampilan proses adalah keterampilan yang mengarah pada keterkaitan keterampilan dasar psikologis, fisik dan sosial.

3) Aspek Afektif

Menurut Lange, sikap dalam Azwar tidak hanya aspek psikologis, tetapi juga mencakup aspek aktivitas fisik. Jadi sikap

¹⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013). 75

¹⁶Husamah Dkk, *Belajar & Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammmadiyah Malang, 2018), 19.

harus menyatu antara psikis dan fisik sekaligus. Jika hanya jiwa yang diperlihatkan, tidak melihat sikap seseorang yang diperlihatkannya.¹⁷

Berdasarkan penjelasan macam-macam hasil belajar dijelaskan di atas, bahwasanya hasil belajar digunakan disini adalah hasil belajar ranah kognitif. Dimana ranah kognitif tersebut tentang adanya bentuk pengetahuan atau kecakapan intelektual dalam berpikir. Pada hasil belajar menggunakan ranah kognitif yaitu menggunakan tahapan C1(Mengingat), C2(Memahami), C3(Menerapkan), dan C4(Menganalisis) dimana pada tahapan tersebut meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor berasal dalam diri siswa mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kepintaran, keinginan, dan kepedulian, motivasi belajar, kegigihan, kelakuan, kebiasaan belajar, keadaan jasmani serta Kesehatan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, serta warga. Keadaan keluargalah berdampak besar terhadap hasil belajar siswa.¹⁸

Pada penelitian termasuk kategori faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dari segi faktor eksternal masuk pada faktor instrumental karena mendukung program sarana dan fasilitas.

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Pranamedia Group, 2016), 6 .

¹⁸Ibid., 12.

5. Implementasi model *The Power Of Two* berbantuan media papan pintar

Implementasi artinya pelaksanaan, penerapan. Implementasi adalah suatu proses peletakan dalam praktik tentang suatu ide, program, atau seperangkat aktivitas baru bagi orang lain dalam mencapai atau mengharapkan suatu perubahan.¹⁹

Langkah-langkah Model *The Power Of Two* berbantuan media papan pintar berdasarkan hasil dari adaptasi pendapatnya Zaini, dkk dan Silberman diperoleh sebagai berikut:²⁰

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model *The Power Of Two* berbantuan media papan pintar

| Sintaks | Kegiatan Pembelajaran |
|--|---|
| 1. Guru memberi soal | 1. Guru meminta siswa untuk membuka buku dan memahami materi perkalian |
| 2. Siswa diminta menjawab soal secara Individu | lalu guru memberi soal tentang perkalian dan pembagian |
| 3. Siswa diminta untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban | 2. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan guru secara individu |
| 4. Pasangan-pasangan tersebut membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan, sekaligus memperbaiki jawaban individual mereka | 3. Setelah semua siswa menjawab dengan lengkap semua pertanyaan, mereka diminta untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban |
| 5. Ketika semua pasangan telah menulis jawaban-jawaban baru bandingkan dan menjelaskan jawaban setiap pasangan di dalam kelas. ²¹ | 4. Guru memperkenalkan media papan pintar serta menjelaskan penggunaan media papan pintar, |

¹⁹ Lisa Ainun Fushilat, Ina Magdalena, Balqis Syifa Fauziyyah, Rara Afiani, "Inovasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19 Di MI Nurul Yaqin," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 3 (2020): 411.

²⁰ Hadi Sutiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *The Power Of Two* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP."

²¹ Fadilah, "Pengaruh Penerapan Model Kooeratif Tipe *The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pendidikan Sosial Murid Kelas V SD Negeri Mattampawalie Kecamatan Liliriaja Kabupaten Soppeng (Makasar: Universitas Muhammadiyah,)."

| Sintaks | Kegiatan Pembelajaran |
|---------|--|
| | <p>kemudian setiap pasangan menyatukan hasil diskusi atau jawaban yang mereka buat dengan menggunakan media papan pintar.</p> <p>5. Kemudian berdiskusi bersama-sama, guru akan memanggil perwakilan siswa untuk menjelaskan jawaban dari hasil diskusi berpasangan yang telah dilakukan atau dilaksanakan dan menerapkan jawaban di media papan pintar.</p> |

6. Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan suport dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.²² Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu pengetahuan tentang cara menghitung yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran Matematika untuk satuan SD dan MI adalah:

- 1) Memahami konsep satuan baku serta pengaplikasian pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Memahami pengukuran satuan panjang, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari. Memahami

²² Sri Hastutinoer, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Ruko Jambusari, 2017), 25.

konsep satuan panjang, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.²³

c. Materi Matematika Kelas II Semester 2

1) Kompetensi Inti (KI)

KI-1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|
| 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. | 3.4.1 Mengidentifikasi perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari. (C1) 3.4.2 Menunjukkan perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang.(C2) 3.4.3 Menghitung perkalian dua bilangan sebagai penjumlahan berulang yang melibatkan bilangan cacah |

²³ Ibid.,45.

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|---|
| | <p>dengan hasil kali sampai dengan 100.(C3)</p> <p>3.4.4 Menganalisis bentuk perkalian di dalam kalimat matematika. (C4)</p> <p>3.4.5 Mengidentifikasi pembagian dua bilangan sebagai pengurangan berulang yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari.(C1)</p> <p>3.5.6 Menunjukkan pembagian dua bilangan sebagai pengurangan berulang.(C2)</p> <p>3.4.7 Menghitung pembagian dua bilangan sebagai pengurangan berulang yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100.(C3)</p> <p>3.4.8 Menganalisis bentuk pembagian didalam kalimat matematika.(C4)</p> |
| <p>4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.</p> | <p>4.4.1 Melakukan penyelesaian masalah perkalian yang melibatkan bilangan cacah (P2)</p> <p>4.4.2 Menunjukkan penyelesaian soal perkalian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari. (P3)</p> <p>4.4.3 Melakukan penyelesaian masalah pembagian yang melibatkan bilangan cacah. (P2)</p> <p>4.4.4 Menunjukkan penyelesaian soal pembagian dua bilangan dengan hasil bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari. (P3)</p> |

3) Materi Matematika

a) Perkalian

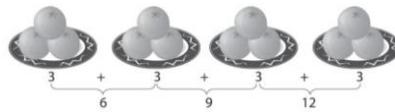
Perkalian merupakan bilangan yang sama dijumlahkan menjadi bilangan baru dalam bentuk perkalian. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa perkalian adalah penjumlahan yang berulang.²⁴

(1.) Mengalikan Dua Bilangan Satu Angka

Contoh: Dedy membeli banyak buah jeruk di pasar. Dedy meletakkan buah jeruk itu dalam piring. Ada 4 buah piring yang digunakan Dedy. Setiap piring diisi 3 buah jeruk. Berapa jumlah buah jeruk yang dibeli Dedy?

Penyelesaian:

Amati gambar piring-piring berikut!



$$3+3+3+3 = 4 \times 3 = 12$$

Jumlah buah jeruk yang dibeli Dedy adalah 12 buah.

Perkalian merupakan penjumlahan berulang.

(2.) Sifat Operasi Perkalian Bilangan

Ada beberapa sifat dalam operasi perkalian bilangan.²⁵ Berikut ini sifat-sifat operasi perkalian bilangan. Perhatikan gambar di bawah ini:

a. Perkalian terhadap Bilangan Nol (0)

Semua bilangan dikalikan dengan nol (0) hasilnya nol. Contoh: $6 \times 0 = 0$, $8 \times 0 = 0$

b. Perkalian terhadap Bilangan Satu (1)

Semua bilangan dikalikan dengan satu hasilnya tetap. Contoh: $7 \times 1 = 7$

²⁴Hurriyah Badriyah, *Jago Matika SD/MI Kelas II* (Jakarta: Lembar Langit Indonesia, 2015), 171.

²⁵Kristiana Triastuti, *Modul Matematika SD/MI Kelas II* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021), 40 .

- c. Bentuk Komutatif pada Perkalian Contoh: 8×4
 $4+4+4+4+4+4+4+4=32$, 4×8 $8+8+8+8=32$ Jadi, $8 \times 4 = 4 \times 8$

(3.) Menyelesaikan Masalah tentang Perkalian

Contoh: Paman membeli 4 buah pizza. Setiap pizza dipotong menjadi 6 bagian. Berapa jumlah bagian pizza seluruhnya?



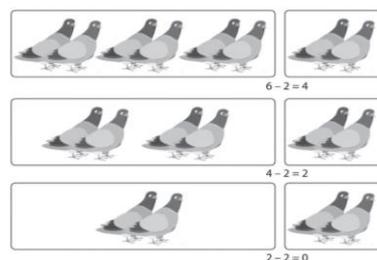
Jawab: Sebuah pizza dipotong menjadi 6 bagian. Ada 4 buah pizza. $4 \times 6 = 6+6+6+6=24$ Jadi, jumlah pizza seluruhnya ada 24 bagian.²⁶

b) Pembagian

Pembagian merupakan bilangan yang dikurangi secara berulang. Misalnya saja $20 : 5 = 4$. Pembagian ini dapat dijabarkan menjadi $20 - 5 - 5 - 5 - 5 = 0$, maka terdapat pengurangan sebanyak 4 kali. Kemudian adapula pembagian bilangan bersisa seperti $23 : 4 = 5$ sisa 3. Jika dijabarkan akan menjadi seperti $23 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4 = 3$, maka terdapat pengurangan 6 kali dan hasilnya tersisa 3.

(1.) Pembagian Sebagai Bentuk Pengurangan Berulang

Contoh: Hari mempunyai 6 ekor burung, Burung-burung itu dimasukkan dalam kandang, Setiap kandang berisi 2 ekor burung. Berapa banyak kandang yang harus disiapkan? Jawab:Perhatikan penjelasan berikut!



²⁶Ibid., 41.

= 0. Ada 3 kali pengurangan. Dapat ditulis menjadi $6:2=3$. Jadi, kandang yang harus disiapkan ada 3 buah.²⁷

(2.) Pembagian Bilangan Sisa

Pembagian adalah pengurangan berulang sampai habis. Hasil pengurangan berulang belum tentu habis. Ada yang masih bersisa. Contoh: $18:7 = 18-7-7 = 4$ Ada 2 kali pengurangan berulang. Sisa hasil pengurangan berulang adalah 4. Jadi, $18:7 = 2$ sisa

(3.) Menyelesaikan Masalah tentang Pembagian

Contoh: Ibu mempunyai 20 tangkai bunga tulip. Bunga tulip itu akan dirangkai dalam vas. Setiap vas berisi 4 tangkai bunga tulip. Berapa banyak vas bunga yang diperlukan ibu? Jawab: Setiap vas berisi 4 tangkai bunga tulip. $20:4$ artinya $20-4-4-4-4-4=0$. $20:4 = 5$ Jadi, ibu memerlukan 5 buah vas bunga.

c) Mengubah Bentuk Perkalian dan Pembagian

Bentuk $8 \times 4 = 32$ dapat diperoleh dari bentuk pembagian.

Bentuk bagiannya yaitu sebagai berikut:

$$32:8 = 4$$

$$32-8-8-8-8 = 0$$

$$32:4=8$$

$$32-4-4-4-4-4-4-4=0$$

$32:8 = 4$ merupakan kebalikan dari $8 \times 4 = 32$.

$32:4 = 8$ juga merupakan kebalikan dari $8 \times 4 = 32$.²⁸

Perkalian merupakan kebalikan dari pembagian. Pembagian merupakan kebalikan dari perkalian.

²⁷Kristiana Triastuti, *Modul Matematika SD/MI Kelas II* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2021), 42-43.

²⁸Ibid., 44.

B. Kajian Pustaka

Penulisan skripsi ini mengambil berita dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perumpamaan. Juga mengambil berita dari buku-buku atau skripsi dalam rangka memperoleh berita yang ada sebelumnya tentang teori, berkaitan pada judul dipakai untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

1. Penelitian dilakukan oleh Zulfa Razi dengan judul "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Dalam Pembelajaran Matematika". Hasil analisis data diperoleh N-Gain self efficacy dengan nilai $t = 1,830$ dan Sig. (2-tailed) = 0,075 dan Sig. (1-tailed) = 0,0375 sehingga nilai Sig. (1-tailed) < taraf Signifikansi ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan *self efficacy* siswa yang menggunakan model pembelajan kooperatif tipe *the power of two* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.²⁹
2. Penelitian dilakukan oleh Firman Khadir, Panut Setiono, Muspida Heri dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 104/I Simpang Jebak". Hasil penelitian dalam penerapan model pembelajaran *The Power of Two* mencapai rata-rata 53,5% (kriteria kurang) pada siklus 1, kemudian dengan guru melakukan perbaikan dapat meningkat keaktifan menjadi 63,5% (kriteria cukup) pada siklus 2 dan pada siklus 3 lebih meningkat menjadi 75,4% (Kriteria baik) Hasil belajar siswa dari tes (Evaluasi) siklus I mencapai rata-rata sebesar 57%(kurang), kemudian guru melakukan perbaikan pada siklus 2 sehingga hasil belajar meningkat dengan rata-rata 64%(cukup) dan pada siklus 3 lebih

²⁹Zulfa Razi, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan *Self Efficacy* Dalam Pembelajaran Matematika." Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains. (2021), 3.

meningkat menjadi 75% (baik). Disimpulkan bahwa penggunaan model *The Power Of Two* dapat meningkatkan hasil belajar IPS.³⁰

1. Penelitian dilakukan oleh Rani, Budi Hendrawan, M. Fahmi Nugraha dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Cililitan Pada Materi Magnet". Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan signifikansi (*two tailed*) $0,72 < 1/2$ a (0,05), itu artinya H_0 ditolak, setelah itu dilihat dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari *posttest* kelas kontrol, pada kelas kontrol 63,7 sedangkan kelas eksperimen 88,3. Maka model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Cililitan.³¹
2. Penelitian ini dilakukan oleh Selestina Vinsensia dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Melalui Model *The Power Of Two* di SD Katolik Habi Nusa Tenggara Timur". Hasil penelitian yang dilakukan di kelas II yakni pada tahap pra siklus rata-rata sebesar 61,66 dengan persentase 58,33 % Ini berarti kurang memenuhi kriteria. Pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 72,5 dengan persentase 83,33 %. Pada siklus I ini sudah memenuhi KKM tetapi kenyataan yang ada masih ada beberapa peserta didik yang masih belum tuntas sehingga perlu diadakannya siklus berikutnya. Pada siklus yang ke II adalah memperoleh nilai rata – rata sebesar 85 dengan persentase 91,66%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *The Power Of Two* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi pengukuran di kelas II SD Katolik Habi.³²

³⁰Firman Khadir, Panut Setiono, Muspida Heri, "Penerapan Model Pembelajaran *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 104/1 Simpang Jebak. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* Vol.4 No.2 (2019), 218.

³¹Budi Hendrawan M. Fahmi Nugraha Rani, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Cililitan Pada Materi Magnet," *Jurnal Sekolah Dasar* Vol.6 No.1 (2021): 82.

³² *Ibid.*, 745.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Sitti Zuhriah dengan judul "Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Siswa (Tema 1; Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two/Pair Working* Pada Siswa Kelas III UPTD SD Negeri 64 Parepare Provinsi Sulawesi Selatan". Hasil penelitian ini, pada siklus I tidak terdapat siswa sama sekali yang berada dalam kategori sangat rendah (0,00 %), dan pada siklus II tidak terdapat sama sekali siswa (0,00 %) terdapat dalam kategori ini. Selanjutnya pada siklus I terdapat 11 orang siswa atau 73,34 % berada dalam kategori rendah dan pada siklus II tidak terdapat siswa sama sekali (0,00 %) yang berada dalam kategori ini. Selanjutnya pada kategori sedang untuk siklus I terdapat 2 orang siswa atau 13,33 % berada dalam kategori ini, dan pada siklus II tidak terdapat siswa sama sekali (0,00 %) berada dalam kategori ini. Kemudian pada kategori tinggi untuk siklus I hanya terdapat 2 orang siswa atau 13,33 % berada pada kategori ini, dan untuk siklus II tetap secara signifikan menjadi terdapat 2 orang siswa atau 13,33 % berada pada kategori ini. Selanjutnya pada kategori sangat tinggi untuk siklus I tidak ada siswa yang nilainya mencapai kategori ini, dan untuk siklus II meningkat secara signifikan menjadi 13 orang siswa atau 86,67 % berada dalam kategori ini. Disimpulkan bahwa penggunaan model *The Power Of Two* dapat meningkatkan hasil belajar Tematik Kelas III UPTD SD Negeri 64 Parepare.³³

Tabel 2.3 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

| Nama, Judul, Tahun | Persamaan | Perbedaan | Kebaruan Peneliti |
|--|--|------------------|---|
| Zulfa Razi. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>The Power Of Two</i> Untuk Meningkatkan <i>Self Efficacy</i> | Model <i>The Power Of Two</i> Pelajaran Matematika | Self Efficacy | Model <i>The Power Of Two</i> berbantuan Media Papan Pintar |

³³ Ibid.,160

| Nama, Judul, Tahun | Persamaan | Perbedaan | Kebaruan Peneliti |
|--|--|-------------------------|-------------------|
| Dalam Pembelajaran Matematika. 2021. | | | |
| Firman Khadir, Panut Setiono, Muspida Heri. Penerapan Model Pembelajaran <i>The Power Of Two</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 104/I Simpang Jebak. 2019. | Model <i>The Power Of Two</i> | Hasil belajar IPS | |
| Rani, Budi Hendrawan, M. Fahmi Nugraha. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>The Power Of Two</i> Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Cililitan Pada Materi Magnet. 2021. | Model <i>The Power Of Two</i> | Materi Magnet | |
| Selestina Vinsensia. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengukuran Melalui Model <i>The Power Of Two</i> di SD Katolik Habi Nusa Tenggara Timur. 2019. | Model <i>The Power Of Two</i> Hasil Belajar kelas II | Materi Pengukuran waktu | |

| Nama, Judul, Tahun | Persamaan | Perbedaan | Kebaruan Peneliti |
|---|-------------------------------|-----------------------------|-------------------|
| Sitti Zuhriah dengan judul Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Siswa (Tema 1; Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup) Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>The Power Of Two/Pair Working</i> Pada Siswa Kelas III UPTD SD Negeri 64 Parepare Provinsi Sulawesi Selatan. 2021. | Model <i>The Power Of Two</i> | Pelajaran Tematik kelas III | |

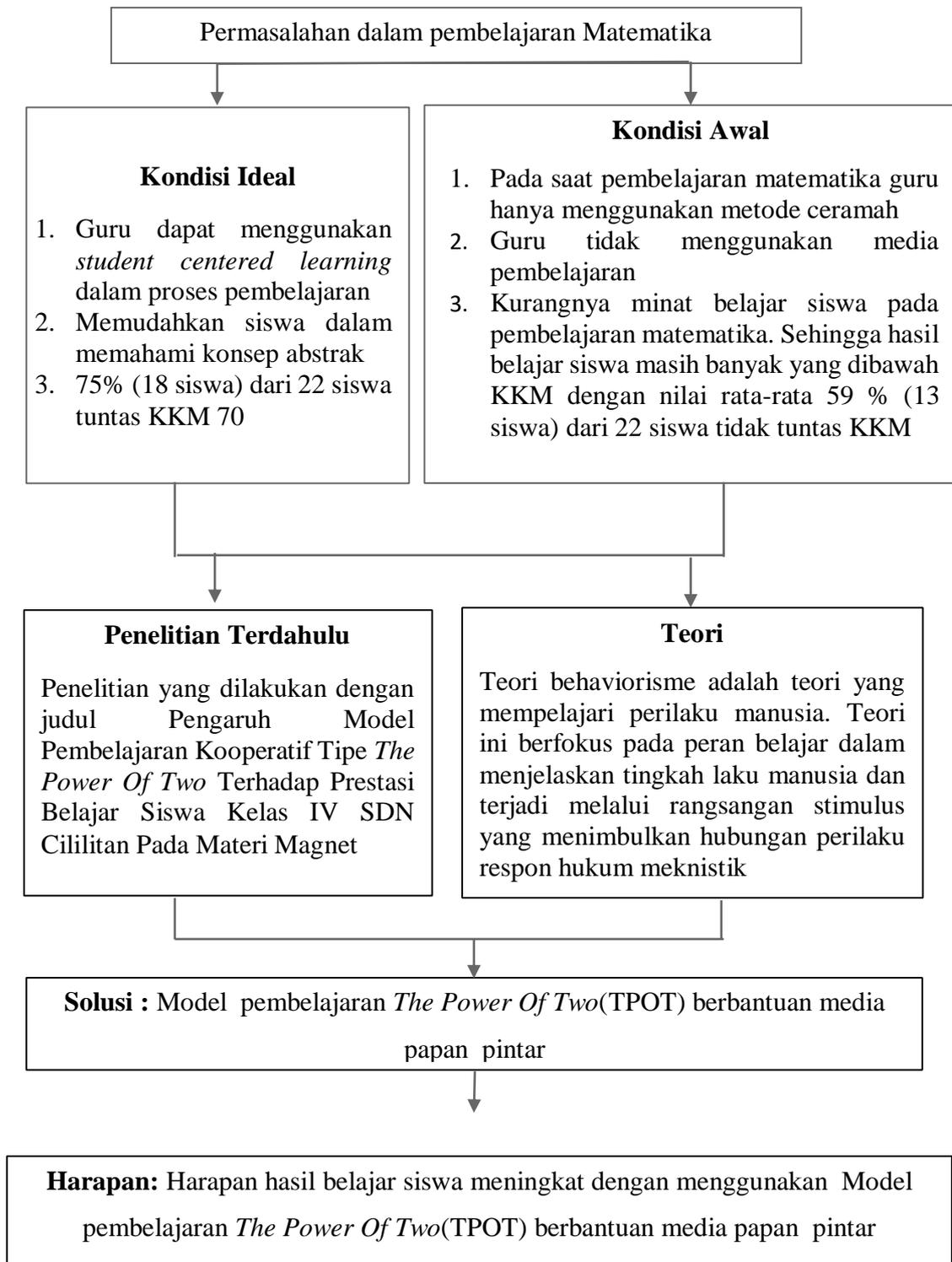
C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan sebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka konseptual dikatakan sebagai penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan.³⁴

Deskripsi bagan kerangka konseptual bahwasanya proses kegiatan belajar mengajar tentunya mendapat permasalahan dihadapi oleh guru dan siswa, yaitu hasil belajar siswa rendah atau dikategorikan siswa tidak memenuhi KKM pada mata pelajaran Matematika karena memakai metode pembelajaran Ceramah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran Jadi, menghasilkan hasil belajar yang rendah karena metode pembelajaran pembelajaran membosankan, dan siswa banyak tidak bersemangat belajar

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 14.

khususnya mata pelajaran Matematika. Dari permasalahan diatas maka guru diharuskan menciptakan suasana pembelajaran *student centered learning* yang aktif, kreatif, salah satu model pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran aktif, yaitu model pembelajaran *The Power Of Two* dengan berbantuan media papan pintar. Diharapkan adanya pelaksanaan model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media papan pintar membawa dampak baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran Matematika di kelas II MI Bustanul Ulum .



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian. Seorang peneliti harus bisa menjelaskan apa dasar-dasar teori yang digunakan sebagai dasar pijakan dalam merumuskan suatu hipotesis. Harus bisa menunjukkan bagaimana nalarnya merumuskan suatu hipotesis dalam penelitian yang di kerjakan.³⁵

Rumusan hipotesis ini dibagi menjadi 2 jenis yakni Hipotesis Alternatif (Ha) dan Hipotesis Nihil (Ho), masing-masing hipotesis tersebut dapat di uraikan dalam penjelasan sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (Ha) yakni suatu hipotesis yang menyatakan adanya suatu hubungan atau pengaruh adanya variabel dengan variabel lainnya. Hipotesis ini dapat juga dikatakan hipotesis tandingan atau hipotesis kerja.
2. Hipotesis Nihil (Ho) yakni hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungannya atau pengaruh antara variabel satu dengan variabel lainnya.³⁶

Berdasarkan pada kerangka konseptual yang telah dipaparkan, maka Hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (Ha) : Ada pengaruh model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media papan pintar terhadap hasil belajar siswa di kelas II MI Bustanul Ulum Tumapel.
2. Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *The Power Of Two* berbantuan media Papan Pintar terhadap hasil belajar siswa di kelas II MI Bustanul Ulum Tumapel.

³⁵ Ibid.

³⁶Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2017), 85.