

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang aktif, artinya orang yang belajar itu ikut serta dalam proses belajar dengan aktif. Kegiatan belajar akan lebih berhasil, jika orang yang belajar itu aktif di dalamnya dengan cara mengalami, berbuat dan memberikan reaksi (Am, Juhri, 2010: 104). Sejalan dengan pendapat tersebut Bruner (dalam Trianto, 2009: 20) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang aktif dimana siswa membangun (mengkonstruk) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya.

Definisi belajar menurut teori konstruktivisme, belajar adalah suatu proses membangun atau membentuk makna, pengetahuan, konsep dan gagasan melalui pengalaman. Kemudian implikasi dan aplikasinya dalam pembelajaran yaitu, mendorong siswa lebih bersifat otonom dalam menterjemahkan pengetahuan yang diperoleh, melalui memecahkan masalah yang riil, kompleks dan bermakna bagi siswa. Dialog dalam kelompok belajar bersama dan bimbingan dalam proses pembentukan pemahaman (Winataputra, dkk, 2008: 6. 10- 6. 11). Selanjutnya Goach (dalam Handis, 2008: 60) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam performasi sebagai hasil dari praktik. Senada dengan pendapat tersebut, Sagala (2010: 37) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan prilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam membangun atau mengkonstruksi suatu pengetahuan baru melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

2.2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri (Momon, 2009). Selanjutnya Kunandar (2010: 277) menjelaskan bahwa, aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Peningkatan aktivitas siswa, yaitu meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif belajar, meningkatnya jumlah siswa yang saling berinteraksi membahas materi pembelajaran.

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu harus saling berkaitan (M, Sardiman, 2008: 100)

Dierich (dalam Hamalik, 2009: 172) membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, yaitu:

- a. Kegiatan- kegiatan visual: contohnya membaca dan melihat gambar-gambar
- b. Kegiatan- kegiatan lisan (*oral*): contohnya mengemukakan suatu fakta atau prinsip dan mengajukan pertanyaan
- c. Kegiatan- kegiatan mendengarkan: contohnya mendengarkan penyajian bahan
- d. Kegiatan- kegiatan menulis: contohnya membuat rangkuman dan mengisi angket

- e. Kegiatan- kegiatan menggambar: contohnya menggambar diagram peta
- f. Kegiatan- kegiatan metrik: contohnya menyelenggarakan permainan
- g. Kegiatan- kegiatan mental: contohnya memecahkan masalah
- h. Kegiatan- kegiatan emosional: contohnya minat, mebedakan, berani, tenang, dan lain- lain. Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam overlap satu sama lain.

Dari pendapat tersebut di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif sehingga diharapkan hasil belajar siswa meningkat .

2.3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan usaha- usaha yang dilakukan oleh subyek didik (siswa, pelajar) sebagai bagian dan kegiatan dalam melaksanakan tugas- tugas perkembangannya. Hasil belajar yang diharapkan tentunya akan terwujud sebagai hasil dari usaha- usaha yang dilakukan oleh objek didik melalui cara- cara yang baik. Adapun ciri dari hasil belajar yaitu perubahan prilaku pada diri individu. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya; mengetahui sesuatu yang tidak diketahui sebelumnya (Syarifudin, 2006: 90- 91). Kemudian Hamalik (2009: 155) mengatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif) (Kunandar, 2010: 277).

Menurut Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276) hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sedangkan S. Nasution (dalam Kunandar, 2010: 276) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Hasil belajar yang dicapai siswa di pengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

1. Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
2. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran(<http://mbegedut.blogspot.com/2011/02/pengertian-hasil-belajar-menurut-para.html>)

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (dalam<http://mbegedut.blogspot.com/2011/02/pengertian-hasil-belajar-menurut-para.html>), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

1. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa.
2. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
3. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

4. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.

Dari pengertian tersebut di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Adapun hasil belajar yang akan diambil dalam penelitian ini adalah hasil ulangan harian (tes formatif) yaitu hasil nilai *Post Test*.

2.4. Pembelajaran IPS SD

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Ischak SU, dkk, 1997: 1.30)

Dalam Permen No. 22 tahun 2006 tentang standar isi mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/ MI/ SDLB sampai SMP/ MTs/ SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Kemudian dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS pada masa sekarang dan kedepan haruslah berbeda dengan pembelajaran IPS pada masa yang lalu. Karena, pembelajaran IPS pada masa yang lalu sangat menekankan penguasaan fakta-

fakta meski pada tingkat yang rendah, misalnya dengan menghafalkan nama-nama sungai, gunung, ibu kota, negara, propinsi dan sebagainya. Sementara itu, pembelajaran IPS sekarang dan yang akan datang, dari segi mata pelajaran difokuskan pada upaya membantu dan memfasilitasi siswa agar memiliki kemampuan untuk berprestasi sebagai warga komunitas, warga dunia dengan tingkat perubahan yang amat cepat (Sihabuddin, 2006: 112). Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus selalu berkembang dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan yang ada dan mengacu pada tujuan standar kurikulum yang berlaku.

Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang ditata dan diatur sedemikian rupa dengan didasarkan pada berbagai aspek, baik menyangkut aspek konsep hakikat pembelajaran, maupun ketentuan- ketentuan yuridis formal yang mengatur pelaksanaan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran secara lebih khusus (Sukirman, 2006: 1). Senada dengan pendapat tersebut, Surya (dalam Sukirman, 2006: 6) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Nuraini (dalam Rumiati, 2007: 15), konsep pembelajaran merupakan sistem lingkungan yang dapat menciptakan proses belajar pada diri siswa selaku peserta didik dan guru sebagai pendidik dengan didukung seperangkat kelengkapan sehingga terjadi pembelajaran. Jadi, dalam pembelajaran semua kegiatan guru diarahkan untuk membantu siswa mempelajari suatu materi tertentu baik berupa pelajaran, keterampilan, sikap kerohanian dan sebagainya.

Terdapat tiga prinsip pembelajaran dalam pandangan Bruner (dalam Supriatna, 2007: 38) yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS di SD yaitu: *Pertama*, pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan siswa, sehingga hal itu dapat mendorong mereka untuk belajar. *Kedua*, pembelajaran harus berstruktur sehingga siswa bisa belajar dari hal-hal yang mudah kepada hal-hal yang lebih sulit. *Ketiga*, pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan para siswa dapat melakukan sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Dari penjelasan tersebut diatas, penulis dapat menarik kesimpulan pembelajaran IPS merupakan kegiatan yang membelajarkan berbagai aspek pengetahuan dan pengalaman yang dapat memberikan kontribusi terhadap individu untuk mengalami dan menerima berbagai konsep yang berguna bagi dirinya.

2.5. Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa (<http://belajarpsikologi.com/pengertian-model-pembelajaran/>).

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Sudrajat, 2008. wordpress. com).

Dari penjelasan tersebut diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian bentuk pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian dalam penelitian ini menggunakan model *cooperactive learning type make a match*.

2.6. Model Cooperative Learning

Model *cooperative learning* adalah suatu model belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri (Karli dan Sri, 2002: 70). Sejalan dengan pendapat tersebut, Isjoni (2009: 13) mengatakan bahwa pembelajaran *cooperative learning* adalah pembelajaran yang secara sadar dan

sistematis mengembangkan interaksi yang saling mencerdaskan, menyayangi, dan rasa tenggang rasa antar sesama siswa sebagai latihan hidup dimasyarakat nyata.

Unsur- unsur dasar dalam *cooperative learning* menurut Lungdern (dalam Isjoni, 2007:13- 15) sebagai berikut:

- a) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka "tenggelam atau berenang bersama- sama"
- b) Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, saling tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi
- c) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama
- d) Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab diantara para anggota kelompok
- e) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok
- f) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar
- g) Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Stahl (dalam Isjoni, 2007:12) menyatakan *cooperative learning* dapat meningkatkan belajar siswa lebih baik dan meningkatkan sikap tolong- menolong dalam perilaku sosial. Diperkuat oleh pendapat Alport (dalam Suwarjo, 2003: 103) bahwa *cooperative learning* dikembangkan setidaknya mencapai tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu (1) hasil belajar akademik, (2) Penerimaan terhadap keberagaman, (3) Pengembangan keterampilan sosial.

Jenis- jenis model pembelajaran *cooperative learning* yang dikembangkan Suprijono (2009: 89- 101) sebagai berikut:

- a) *Jigsaw*
- b) *Think- Pair- Share*
- c) *Numbered Heads Together*
- d) *Group Investigation*
- e) *Two Stay Two Stray*
- f) *Make a Match*
- g) *Listening Team*
- h) *Inside- Outside Cricle*
- i) *Bambo Dancing*
- j) *Point- Counter- Point*
- k) *The Power of Two*
- l) *Listening Team.*

Dengan melaksanakan model pembelajaran *cooperative learning*, siswa dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas (Stahl dalam Isjoni, 2007: 23). Selanjutnya diperkuat oleh pendapat Slavin (dalam Suwarjo, 2008: 102) yang memberikan beberapa alasan mengapa pembelajaran *cooperative learning* digunakan dalam praktik pembelajaran; *Pertama*, bertujuan meningkatkan prestasi siswa serta hasil-hasil lainnya, seperti perbaikan hubungan kelompok, penerimaan siswa yang lemah dalam kelas secara akademik, dan peningkatan *self-esteem* (evaluasi diri). *Kedua*, membantu siswa untuk berfikir, memecahkan masalah, memadukan, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan. *Ketiga*, membantu dan mempermudah penyelesaian tugas pada kelas yang bersifat heterogen.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, penulis menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang dipandang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, karena dalam model *cooperative learning* ini menuntut siswa untuk bekerjasama satu sama lain, dimana keberhasilan sangat dipengaruhi oleh keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri dan tanggung jawab individu sangat ditekankan didalam kerja kelompok. Kemudian dalam penelitian ini akan digunakan model *cooperative learning type make a match*.

2.7. Model *Cooperative Learning Type Make a Match*

Model *cooperative learning type make a match* dimulai dari teknik yaitu siswa ditugasi mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditetapkan dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik pembelajaran *cooperative learning type make a match* dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Ramadhan, 2008: Scribd.com.).

Ilham (dalam http://repository.upi.edu/operator/upload/s_a0551_nur%27saadah_yuanita_chapter2.pdf) menyebutkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *cooperative learning type make a match* sebagai berikut:

- a. Kelebihan
 1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.
- b. Kekurangan
 1. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
 2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
 3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Dari penjelasan tersebut di atas penulis menyimpulkan bahwa model belajar *cooperative learning type make a match* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan kegiatan bekerjasama dengan anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, aktivitas dan hasil belajar.

2.8. Langkah- Langkah Menggunakan Model *Cooperative Learning Type Make a Match*

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menggunakan model

cooperative learning type make a match, agar proses pembelajaran berlangsung secara efisien.

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning type make a match* yang dikembangkan Lorna Curran (dalam Ramadhan, 2008: Scribd.com.) sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban.
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya. Misalnya: memegang kartu yang bertuliskan tokoh yang menjahit bendera merah putih berpasangan dengan kartu yang bertuliskan Fatmawati
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- g) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i) Guru bersama- sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Dari pendapat ahli yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan langkah-langkah model *cooperative learning type make a match* tersebut untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran IPS pada setiap siklus.

2.9. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah kesimpulan sementara. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ” Apabila dalam pembelajaran IPS kelas V B SDN 2 Hargomulyo Lampung Timur menggunakan model *cooperative learning type make a match* dengan langkah- langkah yang tepat, maka aktivitas dan hasil belajar dapat meningkat”.