

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mengubah yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak mengerti menjadi mengerti. Belajar menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, keterampilan, dan banyak aspek lainnya yang akan membuat orang-orang belajar mengerti, memahami dan menerima sehingga bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Seperti yang dikemukakan oleh Soemanto (2003: 104) “belajar adalah proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan pertumbuhan perkembangan itu manusia dapat mengadakan penyesuaian-penyesuaian terhadap lingkungannya”. Sedangkan menurut Bell Gredler dalam Karwono dan Mularsih (2012:13) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.

Hal terpenting dalam belajar adalah proses belajar itu sendiri, karena melalui proses belajar yang baik akan memperoleh hasil yang baik pula. Dibawah ini terdapat beberapa teori mengenai proses belajar antara lain.

a. Teori Behavioristik

Dalam teori ini, belajar merupakan akibat adanya interaksi anatara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar apabila yang bersangkutan telah menunjukkan perilakunya.

Dalam teori behavioristik yang terpenting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons, stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa dan respon adalah berupa tanggapan atau reaksi siswa tersebut. Teori ini diduga akan menjadikan siswa sebagai pribadi yang pasif (Karwono dan Mularsih, 2012:54).

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif memandang bahwa manusia merupakan makhluk belajar yang aktif dan selalu ingin tahu seperti makhluk sosial.

Pembentukan tingkah laku individu merupakan interaksi individu dan lingkungannya (Karwono dan Mularsih, 2012:72).

c. Teori Konstruktivisme

Belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya. Reigeluth dalam Kasworo dan Mularsih (2012:54) menyatakan bahwa konsep konstruktivisme dalam belajar, yaitu suatu pengetahuan merupakan konstruk secara individual dan konstruk sosial

oleh peserta didik sendiri berdasarkan pada interpretasi dan pengalamannya.

Pada dasarnya belajar memberikan dampak positif pada manusia.

Seseorang yang memiliki kemampuan dalam belajar akan memperoleh manfaat dari belajar itu sendiri. Manfaat tersebut tidak hanya dirasakan sendiri olehnya tetapi juga dapat dirasakan oleh orang lain.

Slameto (2010: 27-28) mengemukakan prinsip – prinsip belajar sebagai berikut.

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperuntukkan untuk belajar
 - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - 2) Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya
- b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *diacoverly*.
 - 3) Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian satu dengan pengertian lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respons yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 - 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
- d. Syarat keberhasilan belajar
 - 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

- 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali – kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri manusia. Perubahan itu ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kualitas tngkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, kemampuan, pemahaman, daya pikir, keterampilan, dan lain sebagainya.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan merupakan tolak ukur dalam kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan mengajar. Pada bagian lain, merupakan peningkat kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:28), hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a) Ranah Kognitif
Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada ditengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut kemampuan mentransfer pengetahuan keberbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena di dalamnya dibutuhkan kemampuan berfikir untuk memahaminya. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.
- b) Ranah Afektif
Ranah afektif merupakan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ranah afektif mencakup watak prilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.
- c) Ranah Psikomotorik
Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik. Mata pelajaran yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, seni serta pelajaran lain yang memerlukan praktik. Ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa menggunakan alat-alat praktikum.

Pemberian indikator dalam pembelajaran mengacu pada hasil belajar yang harus dikuasai siswa. Pada pencapaian hasil belajar siswa, guru dituntut untuk memadukan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara proporsional.

Gagne dalam Damyanti dan Mujiono (2006: 11) membagi lima hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelek, (c) siasat kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.

Menurut Suryabrata (2007:233), faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar terdiri dari:
 - a) faktor non sosial meliputi keadaan cuaca, suhu udara, waktu, tempat, dan alat-alat yang dipakai untuk belajar seperti alat-alat pelajaran.
 - b) faktor sosial meliputi faktor-faktor manusia seperti lingkungan sosial siswa baik lingkungan rumah, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar terdiri dari:
 - a) faktor fisiologis meliputi kondisi jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu.
 - b) faktor psikologis meliputi sikap, cara, minat, bakat, dan motivasi.

Sedangkan menurut Slameto (2003:53), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor ini dibedakan menjadi tiga yaitu :
 - a) Faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan
2. Faktor ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu, terdiri dari :
 - a) Faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Selain itu penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan

pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah

dirumuskan, (Slameto, 2003:56-64).

3. Pembelajaran Kooperatif

Salah satu faktor penunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran. Guru harus mampu menerapkan hasil belajar yang sesuai agar tercapai hasil belajar yang maksimal. Nurhadi (2004:103) mengemukakan bahwa :

Ada berbagai model pembelajaran yang memenuhi kriteria dalam mendukung pelaksanaan kurikulum 2004, antara lain adalah pendekatan kontekstual, pengajaran kooperatif, pembelajaran berbasis inkuiri, pengajaran berbasis proyek, pengajaran berbasis kerja, PAKEM, Quantum Teaching & Quantum Learning, CBSA, serta pengajaran berbasis melayani.

Menurut Etin Solehatin (2007:4) *cooperative learning* sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam berkerja atau membantu antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan menurut Lie (2004:12) Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sisitem ini guru bertindak sebagai fasilitator. Hal ini didukung oleh Slavin (2005:284) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa belajar dalam kelompok kecil, dimana mereka saling membantu dalam memahami materi pelajaran, menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar semua siswa

dalam kelompok tersebut memperoleh hasil belajar yang tinggi.

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:30) pembelajaran yang menggunakan metode kooperatif dapat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa – siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c) Jika dalam kelas terdapat siswa – siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam setiap kelompok terdapat siswa dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Asep Jihad dan Abdul Haris membagi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif menjadi tiga tujuan yang hendak dicapai yaitu:

- a) Hasil belajar akademik
Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam tugas – tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep – konsep sulit.
- b) Penerimaan adanya keragaman
Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman – temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat social.
- c) Pengembangan keterampilan sosial
Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan social yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide tau pendapat, dan berkerjasama dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengajarkan kepada siswa agar memiliki rasa tanggung jawab dan kerjasama antar anggota kelompok agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Anggota kelompok dalam

pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, terutama dari segi kemampuannya dan memiliki keberagaman sifat untuk saling mendukung satu dengan yang lain. Dalam pembelajaran kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Seperti yang dikatakan Slavin (dalam Isjoni, 2009:15) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Menurut Slavin dalam Sumiati (2009:46) ada dua aspek yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif, yaitu:

a) Aspek motivasi

Pada dasarnya aspek motivasi ada didalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok. Adanya penilaian yang didasarkan atas keberhasilan kelompok mampu menciptakan situasi dimana satu-satunya cara bagi setiap kelompok untuk mencapai tujuannya adalah dengan mengupayakan agar tujuan kelompoknya tercapai lebih dahulu. Hal ini mengakibatkan setiap anggota kelompok terdorong untuk menyelesaikan tugas dengan baik.

b) Aspek Kognitif

Asumsi dasar teori perkembangan kognitif adalah bahwa interaksi antar siswa disekitar tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan kualitas siswa tentang konsep-konsep penting.

Belajar kooperatif siswa yang berkemauan rendah mendapat kesempatan untuk belajar dari temannya yang lebih memahami materi yang diajarkan.

Siswa yang menguasai materi dengan baik berkesempatan untuk menjadi tutor bagi temannya sehingga pemahamannya lebih baik.

Menurut Roger dan David Johnson (Dalam Lie, 2004:31) menyatakan bahwa, tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu:

- a) Saling ketergantungan positif
Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain mencapai tujuan mereka.
- b) Tanggung jawab perorangan
Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik, sehingga masing-masing kelompok akan melaksanakan tanggung jawab kelompoknya.
- c) Tatap muka
Setiap anggota kelompok diberikan kesempatan bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran satu kepala saja. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing.
- d) Komunikasi antar anggota
sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, pengajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk mengutarakan pendapat mereka. Proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan perkembangan mental dan emosional para siswa.
- e) Evaluasi proses kelompok
Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasamanya agar selanjutnya dapat bekerjasama dengan efektif.

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran karena setiap siswa dituntut untuk saling bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Dengan pemberian penghargaan kelompok maka setiap siswa

akan termotivasi untuk melaksanakan tugas dengan baik. Pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama antar anggota kelompok akan memacu aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar yang dilakukan akan menunjang prestasi belajar siswa, pada akhirnya melalui pembelajaran kooperatif aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give*

Menurut Miftahul Huda (2013:241-242) *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran pembelajaran yang diawali dengan penyajian data dengan memberikan kartu kepada siswa. Kartu tersebut berisi catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh siswa. Kemudian siswa mencari pasangan untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan catatan di kartu yang didapat. Kemudian evaluasi pembelajarannya dilakukan dengan cara menanyakan siswa mengenai materi yang ada di catatan kartu yang didapat dan pengetahuan yang didapat dari kartu teman pasangannya.

Menurut Siti Amaliah, 2011:6 Model pembelajaran *Take and Give* merupakan tipe pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun proses pembelajaran yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme yang penuh dari peserta didik, serta dapat memberikan keleluasaan siswa untuk mengekspresikan dirinya dan berinteraksi secara baik terhadap teman – temannya, siswa juga ditantang untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan juga melatih siswa untuk berkerja sama sehingga pada akhirnya siswa dapat menghargai kemampuan orang lain.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa komponen dalam strategi Pembelajaran *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan berbagi informasi, serta evaluasi dari guru untuk mengetahui penguasaan materi yang didapat dari kartu sendiri dan kartu teman pasangannya.

Adapun sintak dari strategi pembelajaran *Take and Give* adalah sebagai berikut (Miftahul Huda 2013:242):

1. Guru mempersiapkan kartu dan menuliskan poin-poin penting yang akan dikuasai siswa.
2. Guru mendesain kelas sebagaimana semestinya.
3. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
4. Untuk memantapkan pemahaman siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
5. Setelah dipelajari, siswa disuruh mencari pasangan untuk saling berbagi informasi. Setiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
6. Demikian seterusnya sampai setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
7. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru mempertanyakan kepada siswa mengenai materi yang tidak sesuai dengan kartu.
8. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan situasi yang ada; 9). Guru menutup pembelajaran.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Take and Give* adalah sebagai berikut. (Miftahul Huda 2013:243)

Kelebihan model *Take and Give* sebagai berikut:

1. Strategi ini dapat dimodifikasi dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
2. Melatih siswa untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain.
3. Melatih interaksi antar siswa dalam kelas.
4. Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan
5. Meningkatkan tanggung jawab siswa, karena setiap siswa harus menguasai kartu yang didapat diminta untuk *sharing* kepada teman pasangannya.

Kekurangan model *Take and Give* sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
2. Kesulitan bagi siswa yang sulit menghafal atau memahami materi dan mengomunikasikannya dengan pasangannya
3. Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok
4. Khususnya bagi siswa yang sudah akrab satu sama lain.

Dalam penerapan model *Take and Give* maka yang harus disiapkan adalah:

1. Siapkan Kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa.

2. Setiap kartu berisi nama siswa, bahan belajar (sub materi) dan nama yang diberi informasi, kompetensi dan sajian materi, untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

| KARTU TAKE AND GIVE | |
|---------------------|---------|
| Nama Siswa | : |
| Sub Materi | : |
| Nama Yang Diberi : | |
| 1) | |
| 2) | |
| 3) | |
| 4) | |

Gambar 1. Kartu *Take and Give*

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Menurut Rusman (2012: 223-233) Model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif.

Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu cara keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Model pembelajaran *Make and Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik metode pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan

Suyatno (2009:72) mengungkapkan bahwa model *Make and Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make and match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial (Lie, 2004:27). Model *Make and Match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Teknik pembelajaran *Make A Match* dilakukan di dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajarannya siswa dituntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat.

Model pembelajaran *Make and Match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model *Make and Match* antara lain :

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahas
- d. Anak belajar melalui bergerak

Menurut Benny A. Pribadi (2009:1001), sebelum guru menggunakan model *make and match* guru harus mempertimbangkan :

1. indikator yang ingin dicapai.
2. kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan.
3. alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan.

Pertimbangan di atas sangat diperlukan karena model *make and match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya di atas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran *Make and Match*, kelas akan menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Dalam mengembangkan dan melaksanakan model *Make and Match*, menurut Suyatno (2009:42) guru seharusnya mengembangkan hubungan baik dengan siswa dengan cara :

- a. Perlakukan siswa sebagai manusia yang sederajat
- b. Ketahuilah apa yang disukai siswa, cara pikir mereka dan perasaan mereka
- c. Bayangkan apa yang akan mereka katakan mengenai diri sendiri dan guru
- d. Ketahuilah hambatan-hambatan siswa
- e. Berbicaralah dengan jujur dan halus
- f. Bersenang-senanglah bersama mereka

Model pembelajaran *Make and Match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan. Kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Miftahul Huda (2013:251-252) berikut ini adalah persiapan yang harus dilakukan sebelum guru menerapkan model pembelajaran *Make A*

Match:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlah tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu – kartu pertanyaan.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan – pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu – kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (aturan bisa dibuat bersama – sama dengan siswa)
4. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan – pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Berikut ini merupakan langkah – langkah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match*, (Miftahul Huda 2013:252-253):

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi dirumah.
2. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap – hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing – masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk persentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan persentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan persentasi.

Adapun kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Make A Match* antara lain:

1. Kelebihan *Make A Match*
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
 - b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
 - c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil persentasi.
 - e. Melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
2. Kelemahan *Make A Match*
 - a. Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, maka banyak waktu yang terbuang.

- b. Pada awal – awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat persentasi pasangan.
- d. Guru harus hati – hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus – menerus akan menimbulkan kebosanan. (Miftahul Huda 2013:253-254)

6. Kemampuan Awal

Kemampuan awal ini akan dibahas tentang pengertian dan cara mengukur kemampuan awal yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengertian Kemampuan Awal

Kemampuan awal (*prior knowledge*) merupakan hasil belajar yang didapat dari siswa sebelum mengikuti pelajaran. Kemampuan awal ini menggambarkan bagaimana kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru (Mukhtar, 2003:57).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Harjanto, 2006:128), “Kemampuan awal siswa ditentukan dengan memberikan tes awal”. Sehingga kemampuan awal ini sangat penting bagi seorang pengajar sebelum dia melakukan kegiatan pembelajaran agar dapat mengetahui sejauh mana siswa mengetahui materi yang akan disampaikan. Dengan demikian, guru dapat memperkirakan takaran pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa, dalam arti pokok bahasan yang disajikan tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah.

b. Cara Mengukur Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebelum siswa mendapatkan pengajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan awal yang berbeda – beda, untuk itu sebelum memulai suatu proses pembelajaran guru perlu mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Kemampuan ini menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Gafur dalam Rismawati (2012:31) mendefinisikan “kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan yang relevan yang telah dimiliki siswa pada saat memulai mengikuti program pengajaran”. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bloom dalam Rismawati (2012:31) “kemampuan awal adalah pengetahuan, keterampilan dan kompetensi, yang merupakan prasyarat yang dimiliki untuk mempelajari suatu pelajaran baru atau lebih lanjut”.

Kemampuan awal ini dapat diukur dengan melalui tes, *interview*, atau cara-cara lain yang sederhana seperti pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa secara acak. Dengan menggunakan cara tersebut, guru mendorong siswa untuk mengubah pola pikir siswa dari informasi yang pernah didapatkannya menjadi proses belajar yang penuh makna dan memulai untuk mengkaitkan berbagai jenis peristiwa tersebut, dan bukan lagi sekedar mengingat-ingat kejadian yang ada secara terpisah (Mukhtar, 2003:57).

Kemampuan awal merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Hasil tes kemampuan awal sangat berguna untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang dimiliki siswa dan

sebagai perbandingan dengan hasil yang dicapai setelah mengikuti pelajaran.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Banyak penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Take and Give* menunjukkan hasil positif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan antara lain.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

| No | Penulis | Judul | Kesimpulan |
|----|--------------------|---|--|
| 1 | Septiana (2013) | “Penggunaan Tipe <i>Take and Give</i> Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat Tahun Pelajaran 2012-2013” | Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i> , aktivitas belajar siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan yaitu 52,92% menjadi 73,53%. Sedangkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu 55,88% menjadi 82,35%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. |
| 2. | Edy Darmadi (2015) | “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Take and Give</i> dan <i>Mind Mapping</i> dengan Mempertimbangkan Konsep Diri Siswa Kelas X SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 29014/2015” | Hasil penelitian menunjukkan: hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki konsep diri positif yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>Take and Give</i> lebih tinggi dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>Mind Mapping</i> . |
| 3. | Arif Budi | “Studi Perbandingan Hasil | Hasil penelitian menunjukkan: |

Tabel 2. (lanjutan)

| | | | |
|----|-----------------------|--|---|
| | Setiawan (2008) | Belajar IPS Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) Dan <i>Make A Match</i> Pada Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 2 Way Kenanga Tahun Pelajaran 2013/2014”. | (1) rata-rata hasil belajar IPS Terpadu ranah sikap siswa yang pembelajarannya menggunakan NHT lebih tinggi dibandingkan <i>Make a Macth</i> ; (2) rata-rata hasil belajar IPS Terpadu ranah pengetahuan siswa yang pembelajarannya menggunakan NHT lebih tinggi dibandingkan <i>Make a Macth</i> ; (3) rata-rata hasil belajar IPS Terpadu ranah keterampilan siswa yang pembelajarannya menggunakan NHT lebih tinggi dibandingkan <i>Make a Macth</i> . |
| 4. | Sigit Sukendro (2012) | “Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dan <i>Make A Match</i> pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012”. | Ada perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> dan penggunaan model kooperatif tipe <i>Make A Match</i> pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012 |
| 6. | Wahyuningsih (2007) | “Pengaruh Kemampuan Awal, Minat Belajar, dan Kemampuan Berhitung Terhadap Prestasi Belajar Matematika. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan awal, minat belajar dan kemampuan berhitung terhadap prestasi belajar matematika dengan $F_{hitung} = 85,096$. |

C. Kerangka Pikir

Setiap siswa yang melaksanakan kegiatan belajar selalu mengharapkan hasil atau prestasi yang baik. Tinggi rendahnya hasil yang dicapai oleh siswa selain ditentukan oleh siswa itu sendiri (*intern*) juga dapat ditentukan oleh faktor lain (*ekstern*). Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar atau prestasi belajar siswa erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh seorang guru. Maka guru perlu melakukan perencanaan yang matang sebelum memulai suatu proses pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang sebelum pembelajaran akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan oleh guru.

Berdasarkan data pendahuluan yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP PGRI 1 Bandar Lampung masih tergolong rendah. Ini ditunjukkan dari rata-rata hasil ujian semester ganjil mata pelajaran IPS Terpadu siswa yang masih rendah yaitu sebagian besar siswa masih mendapatkan hasil ujian yang di bawah KKM. Permasalahan tersebut diduga karena penggunaan model mengajar yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat memicu semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini terdiri dari variabel independen (bebas), variabel dependen (terikat) dan variabel moderator. Variabel dependen dalam penelitian ini ada dua yaitu model pembelajaran *Take and Give* sebagai X_1 dan model pembelajaran *Make A*

Match sebagai X_2 , sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu sebagai Y . Variabel moderatornya adalah kemampuan awal siswa yang dapat dibedakan menjadi kemampuan awal tinggi dan kemampuan awal rendah.

Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* and *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk menghadapi siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen. Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Make A Match* banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Guru hanya sebagai fasilitator dan pengarah bagi siswa yang berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif, menyenangkan dan menarik dimana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Make A Match* siswa akan lebih aktif, lebih dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar Terpadu siswa kelas VIII di SMP PGRI 1 Bandar Lampung dapat meningkat.

Dalam penerapan model *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berrpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi dari guru untuk mengetahui penguasaan materi yang di dapat dari kartu sendiri dan kartu teman pasangannya. Dalam penerapan model ini akan mempertajam dan memperdalam pengetahuan siswa melalui kartu (Miftahul Huda, 2013:243) Penugasan dalam kartu tersebut membuat siswa mau tidak mau membaca maupun

menghafal materi yang diberikan oleh guru, yang nantinya akan memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Model pembelajaran *Make A Match* atau ‘mencari pasangan’ adalah model pembelajaran dengan menggunakan media kartu yang berisi soal dan jawaban, dimana siswa diminta untuk mencocokkan soal dan jawaban tersebut. Menurut pendapat Miftahul Huda (2013: 253) model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar, baik secara kognitif maupun fisik, juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

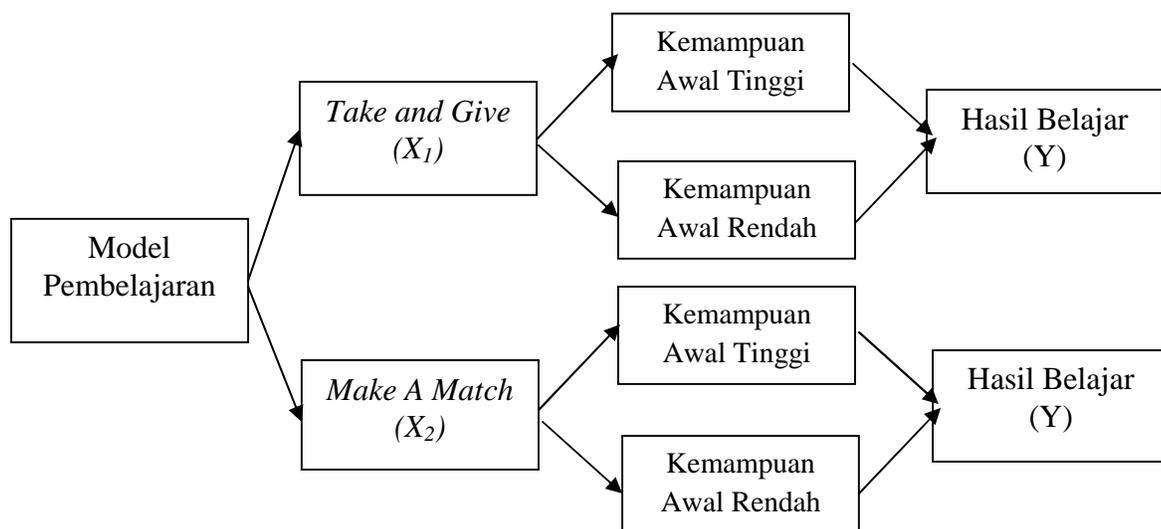
Kemampuan awal (*Entry Behavior*) adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa sebelum dia memperoleh kemampuan terminal tertentu yang baru.

Kemampuan awal menunjukkan status pengetahuan dan keterampilan siswa sekarang untuk menuju ke status yang akan datang yang diinginkan guru agar tercapai oleh siswa. Dengan kemampuan ini dapat menentukan dimana pengajaran harus dimulai (Mukhtar, 2003:57). Menurut teori konstruktivisme, belajar adalah mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, kemampuan awal siswa dapat diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui perbedaan aktivitas belajar siswa yang diduga akan mempengaruhi hasil belajar IPS Terpadu siswa. Kedua model tersebut dianggap mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPS Terpadu siswa dan pada analisis data akan dikaitkan dengan kemampuan awal siswa. Agar

lebih jelas maka kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk

Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 2. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir yang telah diuraikan terdahulu, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

1. Ada perbedaan antara hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Take and Give* dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Rata - rata hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Take and Give* lebih tinggi dibandingkan dengan yang

pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* bagi siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi.

3. Rata - rata hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Take and Give* lebih rendah dibandingkan dengan yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* bagi siswa yang memiliki kemampuan awal rendah.
4. Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Make A Match* dengan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar IPS Terpadu.
5. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu bagi siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dan rendah.