

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan peristiwa yang terjadi di dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun luar kelas. Belajar merupakan hal yang kompleks, kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subyek, yaitu dari siswa dan dari guru. Menurut Sadiman (1994 : 34) belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Sedangkan menurut Slameto (dalam Rofiqoh, 2007: 5) bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tersebut akan nyata dalam tingkah laku. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai interaksi dalam lingkungan dengan perubahan baru tanpa mengenal batas usia.

## **B. Pengertian Aktivitas Belajar**

Keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas ditandai dengan adanya aktivitas belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2004: 99) menyatakan bahwa aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan, yang dapat menunjang prestasi belajar. Sedangkan menurut Sardiman (1994: 95) bahwa di dalam belajar diperlukan aktivitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut di atas, keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Semakin banyak aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin ingat anak akan pentingnya pembelajaran itu, dan tujuan pembelajaran akan lebih cepat tercapai.

Selanjutnya Hamalik (2004: 175-176) mengungkapkan bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran pada siswa karena:

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral
3. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa

4. Siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis
6. Mempererat hubungan sekolah, masyarakat dan orang tua dengan guru
7. Pengajaran diselenggarakan secara realistik dan konkrit sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis serta menghindarkan verbalitas
8. Pengajaran di sekolah menjadi lebih hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan masyarakat

Sedangkan Diedrich (dalam Sardiman 1994: 100) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan kedalam 8 kelompok, yaitu

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan, wawancara, diskusi, interupsi
3. *Listening activities*, sebagai contoh, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin
5. *Drawing activities*, misal: menggambar, membuat grafik, peta, diagram
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak

7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup

Dari beberapa jenis aktivitas yang dijelaskan tersebut, aktivitas yang diamati selama kegiatan pembelajaran lebih spesifik adalah memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi/bertanya antar siswa dengan guru, berdiskusi dalam kelompok/mengerjakan LKS, mempresentasikan/memperhatikan hasil diskusi, memberikan tanggapan terhadap presentasi dan menyimpulkan materi pelajaran.

### **C. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari kegiatan siswa yang mengalami pendidikan dalam beberapa waktu tertentu yang telah ditentukan sebelumnya yang kemudian dituangkan dalam suatu angka sebagai wakilnya dari hasil belajar. Proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila terjadi transfer yaitu materi pelajaran yang disajikan oleh guru dapat diserap kedalam struktur kognitif Siswa. Siswa dapat menguasai materi tersebut tidak hanya terbatas pada ingatan tanpa pengertian tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna. Menurut Mudjiono (2006: 20) mengatakan bahwa: "prestasi belajar merupakan suatu puncak proses belajar". Prestasi belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring, kedua dampak tersebut bermanfaat bagi

guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Abu Ahmadi (dalam Sadia 1998: 35 ) bahwa : “prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dalam usaha belajar, sedangkan belajar merupakan usaha untuk mengadakan perubahan dalam mencapai tujuan”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yaitu kemampuan yang dimiliki oleh siswa dalam menangkap dan memahami konsep yang telah diberikan oleh guru dengan kata lain prestasi belajar adalah hasil pengukuran mengenai kemampuan, kesanggupan dan penguasaan Siswa tentang materi.

#### **D. Model Cooperative Learning Tipe Make A Match**

**1. Model Cooperative Learning**, merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu untuk memahami materi, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi belajar. *Cooperative Learning* berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok, sedangkan *Learning* artinya belajar atau proses belajar mengajar.

Model *Cooperative Learning* memberi kesempatan kepada siswa untuk bersama-sama dengan guru dan siswa lain mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri. Roger (dalam Lie 2002 : 37) menyatakan “Proses pembelajaran *Cooperative Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bersama-

sama dengan pendidik dan siswa lain mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri”.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah mahluk sosial Lie (2002: 27). Sedangkan menurut Ibrahim (2000: 2) model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi; saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok Lie (2003: 30), lima unsur model pembelajaran *Cooperative Learning* yang harus diterapkan yaitu:

- a. Ketergantungan positif, Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada setiap anggotanya. Guru memberikan soal kepada siswa, soal tersebut berkaitan dengan soal teman sekelompoknya dan tugas kelompok. Tugas satu dengan lainnya tetapi saling berkaitan, setiap siswa harus menyelesaikan tugasnya sendiri, selanjutnya siswa berkumpul dan bertukar informasi untuk menyelesaikan tugas kelompok dan tugas guru memberikan evaluasi dengan tugas individu dan kelompok, yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri.
- b. Tanggungjawab perseorangan, Guru memberi tugas individu kepada seluruh siswa, sehingga masing-masing siswa harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri, sehingga terbentuk tanggung jawab perseorangan, karena tugas yang diberikan berbeda maka akan mudah diketahui siapa yang tidak melaksanakan tugasnya.

- c. Tatap muka, Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan ini akan memberikan siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota antara lain menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing siswa.
- d. Komunikasi antar anggota, Komunikasi antar siswa menghendaki agar guru dibekali dengan berbagai ketrampilan berkomunikasi. Untuk itu guru memberitahukan secara eksplisit cara cara berkomunikasi. Karena keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kesediaan para anggota kelompok untuk saling mendengarkan dan mengutarakan pendapat.
- e. Evaluasi proses kelompok  
Guru perlu menjadwal khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya dapat berkerjasama dengan lebih efektif.

Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pelaksanaan model *Cooperative Learning* membutuhkan partisipasi dan kerja sama kelompok pembelajaran. Tujuan

utama dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

## **2. Pembelajaran Tipe *Make A Match***

Kegiatan yang dilakukan guru merupakan upaya guru untuk menarik perhatian sehingga pada akhirnya dapat menciptakan keaktifan dan motivasi siswa dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2004: 116), “Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu dan motivasi belajar dapat ditujukan ke arah kegiatan-kegiatan kreatif. Apabila motivasi yang dimiliki oleh siswa diberi berbagai tantangan, akan tumbuh kegiatan kreatif”. Selanjutnya, penerapan *Cooperative Learning Make A Match* diharapkan dapat membangkitkan keingintahuan dan kerja sama diantara siswa serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan tuntutan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa pelaksanaan proses pembelajaran mengikuti standar kompetensi, yaitu: berpusat pada siswa; mengembangkan keingintahuan dan imajinasi; memiliki semangat mandiri, bekerja sama, dan kompetensi; menciptakan kondisi yang menyenangkan; mengembangkan beragam kemampuan dan pengalaman belajar; karakteristik mata pelajaran.

Guna meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kelas, penulis menerapkan model *Cooperative Learning Make A match*. Metode *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 model *Cooperative Learning Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (dalam Faiq, 2009). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning Make A Match* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.  
Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Keunggulan Tipe *Make A Match* dari *Cooperative* yaitu: mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa dan mampu melatih siswa untuk meningkatkan ketelitian, kecermatan, kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Sehingga prestasi belajar siswa pun akan lebih meningkat. Disamping itu *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* juga memiliki sedikit kelemahan yaitu: diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan dan perlu pembatasan waktu agar siswa tidak terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.

### **E. Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Zainal Aqib (2006 : 85) IPS adalah salah satu mata pelajaran di SD yang terdiri atas dua bahan kajian pokok; pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan social mencakup antropologi, sosiologi, geografi, ekonomi dan tata negara. Bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat

Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini. Agar pelaksanaan pembelajaran IPS tersebut menjadi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM), salah satu solusinya adalah dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Di bawah ini Menurut Zainal Aqib (2006: 85) ada beberapa hal penting yang berhubungan dengan IPS di SD, yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi, IPS di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan sikap dan ketrampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengajaran sejarah berfungsi menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini
2. Tujuan, IPS di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran sejarah bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.
3. Pendekatan dan Metode Pembelajaran IPS, dalam pelaksanaan belajar mengajar guru dapat memilih dan menentukan pendekatan dan metode yang disesuaikan. Beberapa pendekatan dan metode pembelajaran IPS adalah pembelajaran melalui Lingkungan, Penemuan (*inquiry*), Induktif-Deduktif dan Pendekatan Nilai seperti pendekatan nilai moral, nilai estetika dan sebagainya.

