

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengertian Pendidikan

Pendidikan adalah proses menuju perubahan yang terjadi guna mendapatkan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai akibat adanya pengaruh yang bersifat positif dan terencana. Kemampuan awal yang dimiliki seseorang akan diasah dalam proses pendidikan sehingga kemampuannya semakin berkembang. Kemampuan seseorang itu berwujud sikap ataupun perilaku yang nantinya dapat diterapkan di masyarakat.

Menurut Hamalik (2008: 88) “Ciri khas manusia adalah kemampuannya dalam mendidik dan dididik melalui aktivitas pendidikan.” Oleh sebab itu pendidikan utamanya memiliki peran yang terlibat di dalamnya, antara lain pendidik dan peserta didik. Pendidik merupakan seseorang yang menyediakan jasa untuk mengawal terjadinya proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik, dalam hal ini pendidik disebut guru. Peserta didik merupakan seseorang yang mengikutsertakan diri untuk terlibat dalam proses perubahan dan perkembangan kemampuan pada pembelajaran, dalam hal ini peserta didik disebut juga sebagai siswa.

Menurut Good dalam *Dictionary of Education* (Trianto, 2009: 38)

mengatakan bahwa:

Pendidikan itu adalah (1) proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya, (2) proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang dipimpin (sekolah), sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya.

Uraian di atas mengandung maksud bahwa mendidik secara tidak langsung bertujuan untuk mempengaruhi perkembangan siswa sebagai pribadi dalam kesatuan sosio-budaya. Lingkungan sosial atau dalam hal ini disebut sebagai sekolah merupakan faktor yang memberi pengaruh besar dalam proses sosial yang dijalani seseorang. Sekolah memberikan pengaruhnya sehingga seseorang tersebut dapat memperoleh kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan dalam bermasyarakat. Selain memperoleh kecakapan untuk bermasyarakat, melalui pendidikan di sekolah seseorang dapat mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya secara maksimal.

Selanjutnya Butt dalam bukunya *Cultural History of Western Education* (Trianto, 2009: 38) mengemukakan bahwa:

- a. Pendidikan adalah kegiatan menerima dan memberikan pengetahuan, sehingga kebudayaan dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya.
- b. Pendidikan adalah suatu proses. Melalui proses ini individu diajarkan kesetiaan dan kesiediaan untuk mengikuti aturan. Melalui cara ini pikiran manusia dilatih dan dikembangkan.
- c. Pendidikan adalah suatu proses pertumbuhan. Dalam proses ini individu dibantu mengembangkan bakat, kekuatan, kesanggupan dan minatnya.

Proses pendidikan yang berlangsung, di dalamnya terdapat interaksi antara guru sebagai pendidik dan siswa. Interaksi yang terjadi berupa pembelajaran yang memuat kegiatan memberi dan menerima pengetahuan. Kegiatan memberi pengetahuan dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan kegiatan menerima pengetahuan dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik. Sekolah yang menjadi tempat terjadinya proses pembelajaran memiliki beberapa aturan untuk menjaga tertibnya sistem pendidikan yang diberlakukan. Aturan yang berlaku bertujuan agar siswa dapat dilatih dan dikembangkan. Pelatihan dan pengembangan yang diterima siswa meliputi beberapa kemampuan pribadinya, seperti bakat dan minatnya.

Pengertian pendidikan menurut Butt sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Thompson (dalam Taufiq, 2014: 1.3) yang mengatakan bahwa “Pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku.”

Pendidikan secara langsung memberikan pengaruh positif bagi siswa untuk dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungannya. Crow and Crow (dalam Taufiq, 2014: 1.3) mengemukakan hal yang sama yaitu “Fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi

yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya.”

Berdasarkan paparan beberapa pengertian pendidikan di atas, disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang melibatkan beberapa pihak yaitu keluarga, masyarakat dan pemerintah yang terjadi dalam lingkungan pilihan. Pendidikan memiliki fungsi dan tujuan yaitu untuk membimbing individu mengembangkan aspek yang adap di kehidupan pribadi dan sosialnya serta mewujudkan suasana dan proses pembelajaran.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Prestasi**

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Hasil yang telah diperoleh dari suatu kegiatan yang dapat diukur. Dapat dikatakan pula prestasi sebagai pencapaian usaha yang telah dilaksanakan atau dikerjakan.

### **b. Belajar**

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh sebagian besar manusia. *Psikologi Daya* (dalam Hamalik, 2008: 106) berpendapat, bahwa “Belajar adalah melatih daya-daya yang dimiliki manusia. Dengan latihan tersebut, akan terbentuk dan berkembang berbagai daya yang dapat berfungsi sebagaimana mestinya, seperti daya ingat, daya pikir, daya rasa, dan sebagainya”. Romine (dalam Hamalik, 2008: 106) mengemukakan hal yang sama, bahwa “*Learning*

*is define as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*” (Belajar didefinisikan sebagai perubahan atau penguatan dari sikap yang dilakukan melalui pemberian pengalaman).

Gagne (dalam Sri Anitah, 2011: 1.3) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.” Perubahan hasil dari proses belajar merujuk kepada perubahan perilaku yang positif. Seseorang yang belajar akan berubah atau bertambah perilakunya menjadi lebih baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, atau penguasaan sikap. Pendapat dari Gagne sepemikiran dengan Sudjana (2010: 28) yang mengatakan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang dimaksud adalah wujud dari hasil kegiatan belajar yang berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya kreasinya, dan daya penerimaannya.

Pengertian belajar dari ahli lain yaitu Djamarah (2010:39) yang mengemukakan bahwa “Dalam belajar ada anak didik yang cepat mencerna bahan, ada anak didik yang sedang mencerna bahan, dan ada pula anak didik yang lamban mencerna bahan yang diberikan oleh guru.”

Belajar tidak terjadi secara begitu saja. Kegiatan belajar memiliki beberapa faktor yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan agar hasil belajar siswa dapat mencapai target yang dirumuskan dalam kurikulum pendidikan.

Berikut faktor-faktor belajar menurut Hamalik (2008: 109):

1) Kegiatan belajar

Belajar memerlukan banyak kegiatan, agar anak memperoleh pengalaman guna mengembangkan pengetahuan dan pemahaman, sikap dan nilai, serta pengembangan keterampilan. Pengajaran dianggap efektif jika anak bersifat aktif, sedangkan guru bertindak selaku pembimbing. Kurikulum harus disusun sedemikian rupa agar memberikan kesempatan yang luas pada para siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar seperti melihat, berpikir, kegiatan motorik, pemecahan masalah, dan sebagainya.

2) Latihan dan ulangan

Hasil belajar akan lebih mantap jika para siswa sering diberikan ulangan dan latihan secara kontinu, sistematis, dan terbimbing. Kurikulum perlu menyediakan alokasi waktu yang memadai dengan sistem penyampaian tepat, sehingga memungkinkan dilakukannya ulangan, latihan dan penggunaan hasil belajar. Dengan demikian, efisiensi dan efektivitas kurikulum harus direncanakan sedemikian rupa sehingga mutu pendidikan meningkat.

3) Kepuasan dan kesenangan

Dorongan belajar akan bertambah besar jika belajar tersebut memberikan kepuasan terhadap siswa. Karena itu, kurikulum harus disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan para siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya. Kepuasan juga

akan tumbuh jika siswa mengetahui hasil belajarnya, sedangkan kegagalan justru memunculkan rasa frustrasi yang tidak diharapkan.

4) Asosiasi dan transfer

Berbagai pengalaman yang diperoleh, yaitu pengalaman lama dan baru, harus diasosiasikan agar menjadi satu kesatuan. Pengalaman dari satu situasi perlu diasosiasikan dengan pengalaman dari situasi lain, sehingga memudahkan transfer hasil belajar.

5) Pengalaman masa lampau dan pengertian

Berbagai pengalaman dan pengertian yang telah dimiliki siswa akan memudahkannya menerima pengalaman baru. Pengalaman dan pengertian masa lampau tersebut menjadi dasar serta pengalaman apersepsi.

6) Kesiapan dan kesediaan belajar

Faktor kesiapan turut menentukan hasil belajar. Kesiapan di sini mengandung arti kesiapan mental, sosial, emosional, dan fisik. Kesiapan akan memudahkan para siswa untuk belajar mencapai keberhasilan.

7) Minat dan usaha

Kegiatan belajar yang didasari dengan penuh minat akan lebih mendorong siswa belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat belajar ini akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang akan

dipelajarinya tersebut terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya.

#### 8) Fisiologis

Kesehatan dan keseimbangan jasmani siswa perlu mendapatkan perhatian sepenuhnya, karena kondisi fisiologis ini sangat berpengaruh terhadap konsentrasi, kegiatan, dan hasil belajar. Keberhasilan atau kegagalan belajar banyak ditentukan oleh kondisi fisiologis siswa itu sendiri. Faktor inipun harus dipertimbangkan dalam penyusunan kurikulum.

#### 9) Intelegensi dan kecerdasan

Kemajuan belajar juga ditentukan oleh tingkat perkembangan intelegensi siswa seperti cerdas, kurang cerdas, atau lamban. Materi kurikulum harus disusun berdasarkan tingkat kecerdasan siswa, sehingga siswa mampu menyerap materi tersebut, yang akan memberikan hasil belajar yang memadai.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya seperti di atas. Terdapat faktor-faktor belajar menurut Slameto (2010: 54-71) yaitu:

#### 1) Faktor-faktor *intern* (dari dalam)

Pada faktor *intern* ini, dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- a) Faktor jasmaniah yang berupa faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

- c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor *extern* (dari luar)
- a) Faktor keluarga 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 pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
  - c) Faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

### c. Prestasi Belajar

Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai. Salah satu wujud tujuan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah adanya perolehan hasil pembelajaran. Prestasi belajar sebagai salah satu bentuk pencapaian tujuan dari terlaksananya proses pembelajaran. Prestasi belajar ini lebih mengarah kepada hasil pengukuran kemampuan belajar di ranah kognitif. Menurut Arifin (2011: 12), “Istilah prestasi belajar (*achievement*) berbeda dengan hasil belajar (*learning outcome*).” Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan,

sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik yaitu meliputi ketiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penilaian prestasi belajar siswa dapat dikatakan hanya mencakup aspek kognitifnya saja, aspek tersebut dapat diukur dengan cara menyelenggarakan tes. Tes yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi yang diraih siswa. Hasil dari tes yang telah dilaksanakan itulah yang disebut sebagai prestasi belajar yang diraih siswa.

Prestasi belajar memiliki banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut dirasa penting untuk dipertimbangkan. Berikut beberapa fungsi utama dari prestasi belajar menurut Arifin (2011: 12) yaitu :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.

Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.

- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Berdasarkan uraian fungsi utama prestasi belajar yang dipaparkan Arifin, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar patut diperhatikan sebagai salah satu indikator keberhasilan belajar dari siswa. Cronbach (dalam Arifin, 2011: 13) mengemukakan hal yang sejalan yaitu:

Kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan dan penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah.

Prestasi belajar siswa yang layak diketahui melalui kegiatan penilaian memiliki tujuan yang ditinjau dari berbagai segi dalam sistem pendidikan.

### 3. Sikap Kerjasama

#### a. Sikap

Menurut Kaswan (2013: 140) “Sikap adalah kepercayaan, perasaan, dan kecenderungan berperilaku seseorang yang relatif tetap terhadap objek, peristiwa, kelompok, isu/ masalah, atau orang.” Sikap memiliki pengaruh yang penting terhadap perilaku. Sikap yang dilakukan seseorang biasanya menyebabkan perilaku tertentu.

#### b. Kerjasama

Kerjasama menurut Sargent (dalam Santosa, 2009: 22) “... *is coordinated effort directed toward a sharable goal. It is most likely in situations where an end cannot be attained by purely individual effort*” (... adalah upaya terkoordinasi yang diarahkan untuk tujuan bersama. Situasi tersebut menerangkan bahwa seseorang tidak akan mampu berdiri sendiri.)

Sejalan dengan hal tersebut, Santosa (2009: 22) menyebutkan bahwa “Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu hanya dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan.”

Kerjasama di dalam kelas sangatlah penting, hal ini dikarenakan kerjasama mampu menciptakan suasana proses pembelajaran di kelas berlangsung secara kondusif. Kerjasama juga merupakan salah satu unsur penentu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Menurut Setiyanti (2012: 59) mengatakan bahwa “Kerjasama biasanya dilakukan atas dasar tujuan yang sama, yaitu tujuan yang hendak dicapai.”

Terjadinya proses kerjasama ditandai dengan munculnya kesadaran masing-masing individu mengenai tujuan dan kepentingan yang sama antara seorang dan orang lainnya. Mereka menyumbangkan tenaga, pikiran dan berusaha mengendalikan diri ketika hendak melakukan proses pencapaian tujuan yang sama secara bersama-sama. Kesiediaan dari masing-masing anggota kelompok untuk menggantikan kegiatan anggota kelompok yang sedang berhalangan merupakan salah satu upaya kerjasama agar tujuan bersama tetap tercapai.

### **c. Macam-macam Kerjasama**

Menurut Santosa (2009: 22) macam-macam kerjasama antara lain *bargaining*, *cooperation*, *coalition*, dan *joint venture*.

- 1) *Bargaining* adalah suatu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa antara dua organisasi atau lebih.
- 2) *Cooperation* adalah suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu

organisasi sebagai salah satu cara untuk menghindari keguncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.

- 3) *Coalition* adalah kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan sama agar organisasi-organisasi tersebut stabil.
- 4) *Joint venture* adalah suatu bentuk kerjasama antara dua atau lebih organisasi atau jasa, guna memperoleh suatu keuntungan dalam waktu yang sama.

Macam kerjasama yang cocok untuk diterapkan pada siswa sekolah dasar adalah kerjasama bentuk *joint venture* yang diasosiasikan ke dalam pembelajaran *Make A Match*. *Joint venture* memerlukan orang lain dalam hal ini adalah teman sebaya. Teman sebaya diperlukan oleh siswa karena dengan teman sebaya siswa belajar mengatasi masalah yang dihadapi.

#### **d. Manfaat Kerjasama**

Kerjasama memberikan setiap siswa sebuah akses untuk merasa dihargai karena pendapatnya serta dapat menjadikan pertimbangan atas hasil kerja yang dilakukan masing-masing siswa yang bertujuan untuk memajukan kelompoknya atau kelasnya. Hal-hal yang dikerjakan secara kelompok akan lebih cepat selesai jika seluruh anggota kelompoknya mampu bekerjasama. Beberapa kemungkinan situasi yang dapat terjadi dengan adanya kerjasama menurut dari Huraerah (2006: 41) yaitu:

Apabila di dalam kelompok ada kondisi kooperatif dan tujuan kelompok memungkinkan untuk dicapai, para anggota kelompok menggunakan kekuatannya ke arah yang sama, dan hanya ada sedikit atau bahkan tidak ada perlawanan untuk menerima

pengaruh dari anggota lain. Sebaliknya, apabila tujuan kelompok tidak sesuai dengan tujuan anggota kelompok atau adanya kompetisi di dalam kelompok, maka akan terjadi konflik dan adanya perlawanan untuk menerima pengaruh anggota lain.

Kegiatan yang dilakukan secara kelompok secara tidak langsung telah meringankan pembebanan penyelesaian suatu tugas. Kelompok dengan cara kerja yang kurang sistematis akan memperlambat proses penyelesaian tugas yang diberikan. Kelompok yang memiliki tata kerja yang sistematis akan lebih cepat menyelesaikan tugas. Proses penyelesaian tugas tersebut memerlukan kerjasama yang baik agar hasil yang dicapai dapat lebih maksimal dan dikerjakan dalam waktu yang lebih singkat. West dalam E. Nurnawati (2012: 1) mengatakan, “Riset membuktikan bahwa dalam bidang aktivitas dan upaya manusia, jika dilakukan dengan adanya kerjasama secara kelompok, maka akan mengarah pada efektivitas dan efisiensi yang lebih baik.”

Efektivitas dan efisiensi yang lebih baik merupakan manfaat adanya kerjasama yang dibangun dalam sebuah kelompok. Selain manfaat tersebut, Johnson (2011: 164) mengatakan bahwa:

Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Dengan bekerjasama, para anggota kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri, dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, memercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai pengertian dan manfaat kerjasama, disimpulkan bahwa kerjasama merupakan hubungan sedemikian rupa dalam kelompok sehingga kelompok tersebut membentuk kesatuan yang lebih baik dari pada apabila seseorang bekerja secara individu. Manfaat dari adanya kerjasama dalam kelompok yaitu semua anggota kelompok dapat menyumbangkan yang ada dalam pikirannya dan melatih pengendalian diri untuk menghargai pendapat yang disampaikan orang lain.

**e. Indikator Keberhasilan Kerjasama**

Kerjasama memiliki beberapa indikator untuk mengukurnya. Menurut Tedjasaputra (2005: 88) indikator untuk kerjasama adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman sebaya.
- 2) Anak berbagi dengan teman yang lainnya.
- 3) Anak menghadapi masalah bersama-sama.
- 4) Anak menunggu giliran.
- 5) Anak dapat mengendalikan diri.

Di bawah ini merupakan tabel pengembangan indikator keberhasilan kerjasama berdasarkan indikator keberhasilan kerjasama menurut Tedjasaputra.

Tabel 2.1 Indikator Keberhasilan Sikap Kerjasama

No	Indikator	Sikap
1	Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman	a. Saya bersedia berkumpul dalam kelompok
		b. Saya bersedia menyesuaikan diri dalam kelompok
2	Anak mau berbagi dengan teman lainnya	a. Saya bersedia bersama-sama menampilkan hasil karya
		b. Saya bersedia membantu teman 1 kelompok yang mengalami kesulitan
3	Anak mau menghadapi masalah secara bersama-sama	a. Saya bersedia mengikuti diskusi untuk pengerjaan tugas dalam kelompoknya
		b. Saya bersedia memberi pendapat atau masukan tentang cara pengerjaan suatu proyek antar kelompok
4	Anak mau menunggu giliran	a. Saya bersedia mengikuti dan melaksanakan pembagian tugas pembuatan suatu proyek dalam kelompok yang akan dibuat
5	Anak belajar mengendalikan diri	a. Saya bersedia mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman
		b. Saya bersedia merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan

#### 4. Pembelajaran IPA di SD

##### a. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, (Depdiknas: 2003) “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan sistem yang terdiri dari komponen atau unsur tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru.” Pembelajaran dapat dikatakan sebagai bentuk interaksi antara siswa,

guru dan sumber belajar yang terjadi di lingkungan belajar. Menurut Johnson (2011: 17) yang memilih dua definisi pembelajaran adalah sebagai berikut ini :

*(1) A relatively permanent change in response potentiality which occurs as a result of reinforced practice.* (Perubahan yang relatif permanen dalam menanggapi potensi yang terjadi sebagai hasil dari latihan yang keras).

*(2) A change in human disposition or capability, which can be retained, and which is not simply ascribable to the process of growth.* (Perubahan pada disposisi atau kemampuan manusia, yang dapat dipertahankan, dan yang tidak hanya sebagai sumber untuk proses pertumbuhan).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku yang dilakukan antara siswa dan guru dan membutuhkan sumber belajar yang ada di lingkungan belajar. Perubahan kemampuan individu diharapkan dapat dipertahankan atau bersifat permanen.

#### **b. IPA di SD**

Pengertian IPA menurut Fowler (dalam Aly, 1998: 18) adalah “Ilmu yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.” Sejalan dengan hal tersebut Aly (1998: 18) mengemukakan bahwa “IPA adalah suatu pengetahuan yang teoritis yang diperoleh/ disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi

eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.”

Trianto (2010: 141) menyebutkan pengertian IPA adalah “Ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.” Kegiatan mempelajari gejala tersebut yang nantinya melahirkan teori-teori tentang alam semesta.

Siswa di sekolah dasar memerlukan penguasaan IPA sedini mungkin sebagai persiapan menghadapi perubahan keadaan di kehidupan yang selalu berkembang serta IPA juga memiliki peranan penting dalam meningkatkan pengetahuan dalam berpikir secara logis dan alamiah.

### **c. Pembelajaran IPA di SD**

Menurut Wisudawati (2015: 26) “Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan.” Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian pembelajaran.

Secara khusus fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi Depdiknas (dalam Trianto 2010: 138) adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi.
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, maka pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan tertentu menurut Laksmi (Trianto, 2010: 142) , yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap.
- 2) Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- 3) Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- 4) Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja serta menghargai para ilmuawan penemunya.
- 5) Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Selanjutnya tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar menurut silabus mata pelajaran IPA sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan tepat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

**d. Pembelajaran IPA di SD Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya**

Azmiyawati, (2008: 111) menerangkan bahwa berdasarkan dapat tidaknya memancarkan cahaya, benda dikelompokkan menjadi benda sumber cahaya dan benda gelap. Benda sumber cahaya dapat

memancarkan cahaya. Contoh benda sumber cahaya yaitu matahari, lampu, dan nyala api. Sementara itu, benda gelap tidak dapat memancarkan cahaya. Contoh benda gelap yaitu batu, kayu, dan kertas. Cahaya mempunyai sifat-sifat tertentu, yaitu:

a. Cahaya merambat lurus

Cahaya masuk ke rumah melewati genteng kaca secara lurus. Cahaya dari jendela misalnya. Cahaya yang datang dari luar kemudian masuk ke dalam melewati cahaya membuktikan bahwa cahaya datang merambat lurus.

Pembuktian cahaya merambat lurus dibuktikan dengan menggunakan tiga kertas karton yang dilubangi tengahnya. Kertas karton kemudian ditegakkan di atas meja dan didekatkan dengan sumber cahaya. Kertas dipasangkan penjepit supaya dapat berdiri.

b. Cahaya menembus benda bening

Benda yang dapat ditembus oleh cahaya disebut benda bening. Benda-benda tersebut, misalnya kaca, plastik, dan air. Cahaya yang jatuh pada benda-benda tersebut akan diteruskan secara lurus. Ada juga benda yang tidak dapat ditembus oleh cahaya disebut benda gelap.

c. Cahaya dapat dipantulkan

1) Pemantulan cahaya

Bulan termasuk benda gelap. Namun karena sinar matahari mengenai permukaan bulan maka bulan menjadi bersinar. Berkas

cahaya tersebut kemudian diteruskan ke bumi. Inilah salah satu contoh pemantulan cahaya. Pada pemantulan cahaya berlaku hukum-hukum sebagai berikut:

- a) Sudut datang sama dengan sudut pantul.
- b) Sinar datang, garis normal, dan sinar pantul terletak pada sebuah bidang datar.

## 2) Tipe pemantulan

### a) Pemantulan teratur

Pemantulan teratur terjadi apabila sinar mengenai bidang datar dan licin. Pemantulan ini dapat terjadi bila cahaya diarahkan pada cermin datar atau permukaan air yang tenang. Berkas cahaya yang dihasilkan akan teratur dan sejajar.

### b) Pemantulan baur

Pemantulan baur atau difus terjadi apabila cahaya mengenai permukaan benda yang kasar. Berkas cahaya yang dipantulkan akan menuju segala arah dan tidak teratur.

### c) Bayangan pada cermin

Permukaan cermin bersifat licin. Benda yang mempunyai permukaan licin dan mengkilap disebut cermin. Cermin dapat membentuk bayangan benda yang nampak seperti aslinya, karena permukaan cermin menghasilkan pemantulan yang teratur. Berdasarkan tipe permukaannya

cermin digolongkan menjadi tiga. Cermin datar, cermin cembung, dan cermin cekung.

a) Cermin datar

Cermin datar, misalnya cermin yang digunakan oleh orang pada umumnya di rumah. Pada cermin terlihat bayangan dengan ukuran sama. Pemantulan dari cermin datar menghasilkan bayangan semu, juga tegak sama persis seperti bendanya dikarenakan cermin datar menghasilkan pemantulan dengan berkas cahaya yang teratur.

b) Cermin cekung

Cermin cekung memiliki bidang pemantulan berupa cekungan. Bagian permukaan depan lebih cekung dibandingkan bagian pinggirannya. Bayangan yang dihasilkan oleh cermin cekung yaitu nyata, diperbesar, dan tegak. Contoh penerapan cermin cekung yaitu pada bagian dalam lampu senter dan lampu mobil.

c) Cermin cembung

Cermin cembung memiliki bagian pemantulan cahaya berupa cembungan. Spion mobil dan motor adalah contohnya. Bentuk permukaan bagian tengah lebih menonjol dibandingkan dengan pinggirnya. Bayangan yang dihasilkan adalah bayangan tegak, semu, dengan ukuran lebih kecil dibandingkan dengan aslinya.

d. Cahaya dapat dibiaskan

Cahaya merambat melalui dua medium yang berbeda. Misalnya dari suatu zat ke zat yang lain dengan kerapatan yang berbeda. Cahaya tersebut mengalami pembiasan atau pembelokan. Medium adalah zat perantara yang dilalui. Kerapatan zat berbeda-beda. Kerapatan gelas bening lebih besar daripada kerapatan air jernih. Kerapatan air jernih lebih besar daripada kerapatan udara.

- 1) Bila cahaya datang dari medium renggang ke medium yang lebih rapat, maka cahaya akan dibiaskan mendekati garis normal. Misalnya pembiasan dari udara ke air.
- 2) Bila cahaya datang dari medium rapat ke medium renggang maka cahaya akan dibiaskan menjauhi garis normal. Misalnya pembiasan cahaya dari air ke udara.

e. Cahaya dapat diuraikan

Sinar matahari yang terlihat berwarna putih, namun sebenarnya sinar matahari terdiri atas bermacam-macam warna. Warna matahari dapat terurai oleh titik-titik air di udara setelah hujan turun. Titik-titik air tersebut akan menguraikan spektrum sinar matahari. Komposisi warna sinar matahari yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Inilah yang disebut pelangi. Hal ini dapat dibuktikan dengan cakram warna. Bila cakram warna tersebut kita putar terus-menerus maka akan menghasilkan warna putih.

## 5. Model Pembelajaran *Make A Match*

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Make A Match* karena dalam proses pembelajarannya menyenangkan, siswa akan menjadi aktif dan di SD Negeri 1 Rancamaya belum pernah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ini.

### a. Pengertian Pembelajaran *Make A Match*

Pembelajaran *Make A Match* merupakan pembelajaran yang dalam pelaksanaannya membutuhkan kartu-kartu. Menurut Suyatno (2009: 72-73) pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Make A Match* adalah sebagai berikut:

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya. Setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya. Setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya. Dilanjutkan pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, serta refleksi.

Kartu-kartu yang dibutuhkan terdiri dari kartu yang di dalamnya berisikan pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang lain di dalamnya berisikan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

### b. Pelaksanaan Pembelajaran *Make A Match*

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* membuat suasana belajar yang ada di kelas lebih menyenangkan. Siswa bergerak aktif untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah

yang dilakukan oleh guru, tetapi siswa juga mencoba untuk mencari gambaran tentang konsep apa yang mereka pelajari. Siswa akan terbawa untuk melakukan kegiatan berpikir kreatif untuk mencari pasangan dari kartunya. Interaksi antar siswa yang terjadi memudahkan siswa untuk memahami pasangan jawaban yang harus dicarinya. Masing-masing siswa akan berusaha bekerjasama untuk mendapatkan pasangan dari pertanyaan yang dimilikinya. Kerjasama antara siswa yang memegang kartu pasangan dan siswa yang memegang kartu jawaban akan terjalin pada saat menginformasikan kepada teman-teman di depan kelas dengan berani.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penerapan pembelajaran *Make A Match* yang telah dikembangkan oleh Suprijono (2013: 94) adalah sebagai berikut:

- 1) Hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 2) Guru membagi komunitas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi jawaban-jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
- 3) Guru mulai mengatur posisi dari kelompok-kelompok tersebut sehingga berbentuk huruf U. Diupayakan kelompok pertama dan

kelompok kedua, atau antara kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban saling berhadapan.

- 4) Jika masing-masing kelompok sudah berada pada posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok.
- 5) Guru memberikan kesempatan untuk siswa saling berdiskusi. Ketika siswa sedang berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumentalia yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka.
- 6) Hasil diskusi ditandai dengan pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.
- 7) Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.
- 8) Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan-jawaban itu cocok.

**c. Kelebihan Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran *Make A Match* dari Huda (dalam Riadi, <http://www.kajianpustaka.com>) adalah sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran *Make A Match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap

materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

#### **d. Kelemahan Pembelajaran *Make A Match***

Kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Make A Match* ini adalah apabila kelasnya memiliki siswa yang berlebih (lebih dari 30 siswa) harus lebih seksama dan berhati-hati. Jika terjadi kurang kebijaksanaan dari guru maka akan terjadi suasana kelas yang gaduh dan ramai yang sulit dikendalikan. Kelemahan yang lain yaitu guru harus mau meluangkan waktu lebih untuk membuat kartu-kartu pertanyaan-jawaban yang hendak digunakan sebelum pembelajaran dimulai.

Huda (dalam Riadi, <http://www.kajianpustaka.com>) mengungkapkan kelemahan model pembelajaran *Make A Match* antara lain:

(1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang; (2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya; (3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan; (4) guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu; dan (5) menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

### **6. Implementasi Pembelajaran IPA Model *Make A Match* Materi Cahaya dan Sifat-sifatnya**

Pada proses pelaksanaan pembelajaran *Make A Match* yang mengacu pada pemikiran Suprijono (2013: 94) yang harus diperhatikan

oleh guru dalam penggunaan model ini meliputi:

- a. Guru menyampaikan kompetensi pembelajaran yang hendak dicapai.
- b. Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Peran guru dalam proses pembelajaran yang menggunakan model

*Make A Match* hanya sebagai fasilitator. Pada saat kegiatan kelompok, pertama guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban, dan kelompok penilai. Ketiga kelompok tersebut diposisikan seperti membentuk huruf U, kelompok pertanyaan dan jawaban saling berhadapan.

Guru setelah memberikan instruksi kepada siswa selanjutnya guru membunyikan peluit sebagai tanda kelompok pertanyaan dan jawaban saling bergerak untuk mencari pasangan. Guru memberi kesempatan siswa berdiskusi dan mengamati kegiatan memasang kartu-kartu yang dilakukan oleh siswa. Guru melakukan kegiatan pengamatan yang disisipi dengan kegiatan penilaian.

Apabila masing-masing siswa telah memiliki pasangan kartu, maka guru harus memberikan kesempatan kepada kelompok untuk menuju ke kelompok penilai. Kelompok penilai berdiskusi dan pasangan yang cocok kemudian dibacakan di depan kelas dan dikoreksi bersama. Kelompok pertama terbaik mendapat predikat sebagai tim *Super*, terbaik kedua tim *Amazing*, dan terbaik ketiga tim *Bravo*.

- d. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

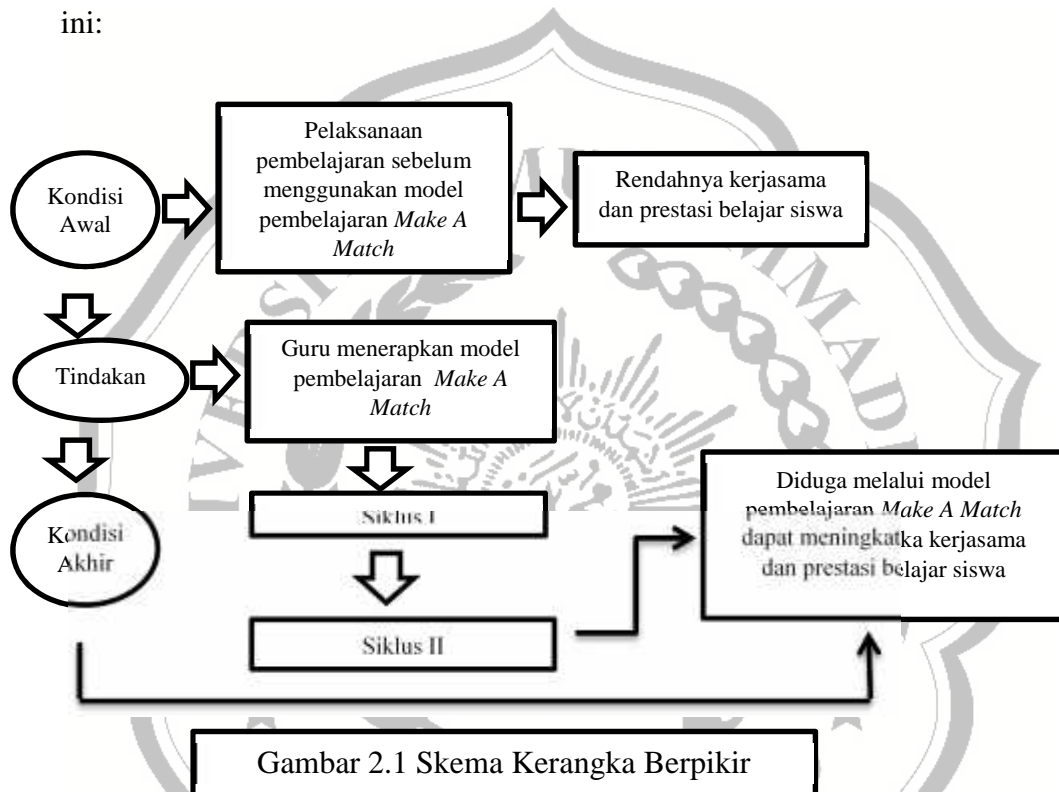
Penelitian yang dilakukan oleh Supranoto dengan judul penelitian “Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mengidentifikasi Budaya Indonesia dengan Menggunakan Pembelajaran *Make A Match*” menunjukkan bahwa pada permulaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* kemampuan mengidentifikasi budaya Indonesia siswa cukup baik ditandai dengan perhatian dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengidentifikasi budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri Bangkal 01 kecamatan Binangun kabupaten Cilacap. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Tahapan kegiatan setiap siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan peserta didik yang mendapat nilai 50-60 mencapai 75%, meningkat nilai rata-rata menjadi 73 dengan nilai di atas 75 sebesar 57,50% pada siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78 dengan nilai di atas 75 mencapai 77,50%.

## C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan prestasi belajar yang sebelumnya diraih pada mata pelajaran IPA kelas VB menunjukkan bahwa perolehan nilai ulangan harian dan ulangan tengah semester yang masih tergolong rendah. Model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan yang diharapkan mampu

meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Kerangka berpikir yang digunakan untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran KD 6.1. Mendeskripsikan sifat-sifat cahaya dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hal yang telah diterangkan di atas, diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VB SD Negeri 1 Rancamaya.