

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Salah satu karakter penting yang harus dibangun agar peserta didik dapat meraih keberhasilan, baik di sekolah maupun setelah lulus adalah kemampuan dalam menjalin kerjasama dengan teman-temannya atau orang lain. Kerjasama merupakan hal penting bagi manusia demi menumbuhkan solidaritas dalam kehidupan. Menurut Samani (2012: 51) bahwa kerjasama atau gotong royong artinya mau bekerjasama dengan baik, berprinsip bahwa tujuan akan lebih mudah dan cepat tercapai jika dikerjakan bersama-sama, tidak memperhitungkan tenaga untuk saling berbagi dengan sesama, mau mengembangkan potensi diri untuk dipakai saling berbagi agar mendapatkan hasil yang terbaik, tidak egois.

Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok sangat membutuhkan kerjasama. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik menurut Elfindri (2012: 100), bahwa kemampuan kerjasama dapat diartikan sebagai keinginan atau kemampuan untuk bekerjasama dengan orang lain secara kooperatif dan menjadi bagian dari kelompok. Dalam kerjasama ini setiap

anggota tim saling bersinergi dan berkontribusi sehingga memberikan nilai tambah dalam penyelesaian suatu pekerjaan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerjasama adalah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dalam kelompoknya dan bersama-sama berusaha mencapai tujuan bersama. Dalam bekerjasama diperlukan sikap saling menghargai keberagaman baik itu anggota maupun pendapat anggota kelompok.

b. Aspek-Aspek Kerjasama

Dalam kerjasama diperlukan aspek-aspek yang mendukung agar kerjasama dapat berjalan dengan baik. Aspek-aspek dalam kerjasama menurut Mujahidin (2017: 96) adalah sebagai berikut:

1) Dapat bekerja secara berkelompok

Bekerjasama dalam kelompok penting bagi setiap anggota agar memperoleh hasil yang baik. Tiap anggota harus mengetahui apa yang harus dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Itulah sebabnya dalam setiap kerja kelompok perlu didahului dengan kegiatan diskusi untuk menentukan kerja apa oleh siapa.

2) Menghargai perbedaan pendapat

Dalam kerja kelompok ada tugas yang harus diselesaikan bersama sehingga dilakukan pembagian kerja. Salah satu persyaratan utama bagi terjadinya kerjasama adalah komunikasi yang efektif, dan perlunya interaksi antar anggota kelompok.

3) Suka tolong-menolong

Suasana kerja akan mempengaruhi proses penyelesaian tugas. Setiap anggota kelompok sebaiknya saling membantu sesama anggota apabila ada yang kesusahan. Apabila setiap anggota peduli kepada anggota kelompoknya, maka akan menciptakan hubungan yang baik dalam kelompok tersebut

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap individu. Belajar juga mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Menurut Djamarah (2010: 10) bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari kegiatan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap.

Pada dasarnya pengertian belajar adalah perubahan perilaku. Menurut Sutikno (2010: 5) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne (dalam Susanto, 2013: 1) bahwa

belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku pada dirinya yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut tidak hanya dari segi perilakunya, akan tetapi mencakup tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Belajar juga berpengaruh terhadap kemampuan individu.

b. Ciri-Ciri Belajar

Dari beberapa pengertian belajar diatas, kata kunci dari belajar adalah perubahan perilaku. Menurut Wragg (dalam Aunurrahman, 2011: 35), terdapat beberapa ciri umum dari kegiatan belajar yaitu:

- 1) Pertama, belajar adalah perubahan yang disadari dan disengaja. Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan.
- 2) Kedua, belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar merupakan kegiatan sosial karena antara peserta didik dengan gurunya terdapat suatu komunikasi.

- 3) Ketiga, hasil belajar ditandai dengan kemampuan atau perubahan. Perubahan yang terjadi bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Sedangkan menurut Slameto (dalam Sutikno, 2010: 10) ada beberapa ciri-ciri perubahan dalam belajar meliputi:

- 1) Perubahan yang terjadi berlangsung secara sadar, sekurangnya sadar bahwa pengetahuannya bertambah, sikapnya berubah kecakapannya berkembang, dan lain-lain.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Belajar bukan proses yang statis karena terus berkembang secara gradual dan setiap hasil belajar memiliki makna dan guna yang praktis.
- 3) Perubahan belajar bersifat positif dan aktif. Belajar senantiasa menuju perubahan yang lebih baik.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, bukan hasil belajar jika perubahan itu hanya sesaat, seperti berkeringat, bersin, dan lain-lain.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah. Sebelum belajar, seseorang hendaknya sudah menyadari apa yang akan berubah pada dirinya melalui belajar.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bukan bagian-bagian tertentu secara parsial

Dari beberapa ciri-ciri belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya belajar tidak hanya suatu aktivitas biasa, tetapi mencakup perubahan-perubahan seperti ranah pengetahuan (kognitif), afektif (nilai dan sikap), dan keterampilan (psikomotor). Perubahan dalam belajar juga bersifat berkelanjutan dan terdapat interaksi antara peserta didik dengan guru di mana interaksi tersebut diarahkan pada suatu tujuan tertentu yang bersifat mendidik, yaitu adanya perubahan tingkah laku peserta didik ke arah kedewasaan.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar, keberhasilan guru dalam pengajaran ditentukan oleh prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik. Prestasi belajar peserta didik ditandai dengan nilai yang diperoleh peserta didik baik melalui tes. Menurut Mulyasa (2013: 189) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sehingga setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar. Selaras dengan pendapat tersebut, Asmara (2009: 1608) mendefinisikan prestasi belajar sebagai pengetahuan yang dicapai maupun keterampilan yang dikembangkan pada berbagai mata pelajaran di sekolah yang biasanya ditentukan oleh nilai ujian maupun dengan nilai yang diberikan guru, atau keduanya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil berupa pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah menempuh kegiatan belajar. Prestasi belajar ditandai dengan nilai yang diperoleh peserta didik. Hasil tersebut biasanya didapat melalui sebuah tes yang diberikan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia saat ini sudah menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Anwar, 2018: 174). Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajarinya dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang di rancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema

ditinjau dari berbagai muatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kata tematik disamakan dengan kata terpadu, yaitu peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka dalam berbagai muatan pembelajaran yang berkaitan dengan aspek-aspek tertentu dari lingkungan mereka.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Anwar (2018: 176) bahwa suatu model pembelajaran tematik memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik bisa memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik terdapat pemisahan antar mata pelajaran yang tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada

pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa sesuai dengan kurikulum.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel, yaitu pembelajaran tematik bersifat luwes di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, sehingga pembelajaran di kelas tidak hanya diarahkan pada prinsip belajar konvensional, yang lebih banyak menggunakan teknik mengajar ceramah, tetapi guru lebih utama menggunakan

teknik bermain yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan karakteristik pembelajaran tematik tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik bukan hanya merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing muatan pembelajaran yang dikaitkan. Pembelajaran tematik dikembangkan berdasarkan tema yang telah ditentukan dengan mengacu pada aspek-aspek yang ada di dalam kurikulum.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Menurut Majid (2014: 92) kelebihan dalam pembelajaran tematik adalah:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar peserta didik akan selalu relevan dengan tingkat perkembangan anak, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.
- 2) Kegiatan yang dipilih dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 3) Seluruh kegiatan belajar lebih bermakna bagi peserta didik sehingga belajar akan dapat dipahami lebih lama oleh peserta didik. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan substantif antara aspek-aspek, konsep-

konsep, informasi, atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif peserta didik.

- 4) Pembelajaran tematik menumbuhkembangkan keterampilan berpikir dan sosial peserta didik. Hal ini diperlukan peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pembelajaran tematik menyajikan kegiatan yang bersifat pragmatis, yaitu dengan menggunakan permasalahan yang sering dijumpai dalam kehidupan dan lingkungan sekitar peserta didik. Peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang konkrit sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 6) Jika pembelajaran tematik dirancang bersama, maka dapat meningkatkan kerjasama antarguru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata dan dalam tindakan konteks yang lebih bermakna.

Berdasarkan kelebihan pembelajaran tematik tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut antara lain dapat menumbuhkan keterampilan berpikir peserta didik; kegiatan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik sehingga peserta didik dapat dengan mudah menangkap materi pembelajaran; serta pembelajaran

dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Kemampuan guru sangat diperlukan untuk mewujudkan pembelajaran tematik dengan wawasannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran tematik juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Trianto (2011: 161) bahwa beberapa kekurangan dalam pembelajaran tematik adalah:

- 1) Guru dituntut untuk terus menggali ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan. Guru juga harus banyak membaca buku agar tidak hanya fokus pada bidang kajian tertentu. Tanpa kondisi tersebut, pembelajaran tematik akan sulit terwujud
- 2) Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya.
- 3) Pembelajaran tematik memerlukan sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi agar dapat menunjang dan memperkaya pengembangan wawasan. Apabila sarana tersebut tidak terpenuhi, maka penerapan pembelajaran tematik akan terhambat.
- 4) Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman belajar peserta didik dan bukan pada pencapaian penyampaian materi. Guru perlu diberi kewenangan

dalam mengembangkan materi, metode, dan penilaian dalam keberhasilan pembelajaran peserta didik.

- 5) Pembelajaran tematik memerlukan teknik penilaian yang dapat menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian yang dipadukan. Jadi guru harus menyediakan teknik dan prosedur pelaksanaan penilaian dan pengukuran yang menyeluruh.
- 6) Pembelajaran tematik cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya 'bidang kajian lain'. Oleh karena itu, pada saat mengajarkan sebuah tema, maka guru cenderung menekankan substansi gabungan tersebut sesuai dengan pemahaman, selera, dan latar belakang pendidikan guru tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut antara lain guru dituntut untuk menggali ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan materi pembelajaran, memerlukan sumber informasi yang cukup untuk menunjang pembelajaran, memerlukan teknik penilaian yang dapat menetapkan keberhasilan belajar peserta didik, serta dalam pembelajaran tematik tidak ada pemisahan muatan pembelajaran sehingga guru dituntut untuk berusaha menggabungkan antar muatan pembelajaran sesuai dengan wawasan yang dimilikinya. Kekurangan-kekurangan tersebut dapat

dihilangkan atau dikurangi apabila guru memiliki wawasan dan pengetahuan serta kreativitas untuk menunjang pembelajaran di kelas.

4. Model Pembelajaran Kooperatif *Take and Give*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bukanlah gagasan baru dalam dunia pendidikan. Pembelajaran kooperatif merupakan model pengajaran dimana peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Menurut Slavin (2009: 4) bahwa salah satu alasan pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan adalah berdasarkan penelitian dasar yang mendukung penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para peserta didik, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok.

Menurut Isjoni (2009: 16) bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar-mengajar yang berpusat pada peserta didik, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada orang lain. Selaras dengan pendapat tersebut, Suprijono

(2013: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif digunakan untuk mengembangkan sikap kerjasama antar siswa dan menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan tetap mendapatkan arahan dari guru. Pembelajaran ini menjadikan peserta didik menjadi aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran dan bertukar pikiran dengan teman kelompoknya sehingga prestasi belajar peserta didik dapat meningkat.

b. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Sistem pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif bisa didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar yang terstruktur. Menurut Hamruni (2012: 125) tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua,

menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

2) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)

Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri interaksi promotif antara lain saling membantu secara efektif dan efisien, saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan, saling mengingatkan, saling percaya, dan saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

4) *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota)

Unsur ini penting untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan. Peserta didik harus saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, dan mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

5) *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya sebatas berkelompok saja, tetapi harus mencakup lima unsur di atas. Hal ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik dan juga sikap toleransi, menerima keragaman, kerjasama, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk memenuhi semua unsur tersebut, dibutuhkan proses yang melibatkan niat dari guru dan peserta didik dan harus mempunyai niat untuk bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan.

c. **Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif bukan hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif untuk penguasaan materi tersebut. Selain itu Rusman

(2011: 207) menjelaskan beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar. Setiap anggota tim harus keliling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, sebagai organisasi, dan sebagai kontrol.

3) Kemauan untuk Bekerjasama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara berkelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan Bekerjasama

Kemampuan bekerjasama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

d. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berkelompok kecil dan mempunyai beberapa fase. Fase pada pembelajaran kooperatif mempunyai urutan tersendiri. Menurut Suprijono (2013: 65) menyebutkan langkah-langkah atau fase model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase yaitu:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase-Fase	Perilaku Guru
Fase 1 : menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2 : menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada siswa secara verbal
Fase 3 : mengorganisir siswa ke dalam tim –tim belajar	Memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4 : membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase 5 : mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 : memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

e. Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran *Take and Give* adalah model pembelajaran yang menerima dan memberi dengan sintaks, menyiapkan kartu dengan berisi nama peserta didik-bahan belajar-nama yang diberi,

informasi kompetensi, sajian materi, pada tahap pemantapan tiap peserta didik disuruh berdiri dan mencari teman dan saling berbagi informasi tentang materi atau pendalaman-pendalamannya kepada peserta didik lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan peserta didik lain secara bergantian, evaluasi, dan refleksi (Ngalimun, 2017: 351). Sedangkan menurut Huda (2014: 243) bahwa model pembelajaran *Take and Give* menuntut peserta didik memperdalam dan mempertajam pengetahuan peserta didik untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain, dan dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik atas kartunya masing-masing.

Berdasarkan pernyataan tersebut model pembelajaran *Take and Give* adalah model pembelajaran yang diartikan dengan saling memberi dan menerima. Model ini menekankan pemahaman dan penguasaan materi pada peserta didik melalui kartu dalam rangka untuk meningkatkan sikap kerjasama dan toleransi antar anggota kelompok. Yang demikian itu merupakan cara agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

f. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Take and Give*

Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dalam pembelajaran guru harus memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya. Hal ini penting diperhatikan sebelum menerapkan

model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Menurut Hanafiah (2012: 53) bahwa langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model *Take and Give* sebagai berikut:

- 1) Siapkan kelas sebagaimana mestinya.
- 2) Jelaskan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.
- 3) Untuk memantapkan penguasaan materi peserta didik, setiap peserta didik diberi waktu kurang lebih 5 menit
- 4) Semua peserta didik diminta untuk berdiri dan mencari anggota kelompoknya untuk saling berbagi informasi. Setiap peserta didik harus mencatat nama anggotanya pada kartu.
- 5) Demikian seterusnya, sampai semua peserta didik dapat saling mengetahui dan menerima materi kelompok lain (*take and give*).
- 6) Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan peserta didik soal evaluasi yang sesuai dengan materi tadi.
- 7) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.

Komponen penting dalam model pembelajaran *Take and Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerjasama dengan anggota kelompok, serta evaluasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman alat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu anggota lainnya. Peserta didik juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya.

g. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

Pada dasarnya setiap model pembelajaran memiliki kooperatif memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Huda (2014: 243) beberapa kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Take and Give* diantaranya: (1) dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran, hal ini supaya peserta didik tidak bosan dengan teknik yang itu-itu saja atau monoton; (2) melatih peserta didik untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain, hal ini sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013 yang menerapkan pendidikan karakter didalam proses pembelajarannya; (3) melatih peserta didik untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas, hal ini supaya peserta didik dapat berteman dengan siapa saja tanpa membeda-bedakannya; (4) memperdalam dan mempertajam pengetahuan peserta didik melalui kartu yang dibagikan; dan (5) meningkatkan tanggung jawab peserta didik atas kartu masing-masing, hal ini dapat meningkatkan sikap tanggung jawab pada diri peserta didik.

h. Kekurangan Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran *Take and Give* juga memiliki kekurangan. Meskipun memiliki kekurangan dalam model pembelajaran, sebisa mungkin seorang guru harus profesional dalam menjalankan tugasnya. Kekurangan model pembelajaran *Take and Give* menurut Huda (2014: 243) diantaranya: (1) kesulitan untuk mendisiplinkan

peserta didik, hal ini bisa saja terjadi jika peserta didik dalam kelas terlalu banyak atau hiperaktif sehingga guru perlu mencari solusi untuk mendisiplinkan peserta didik; (2) ketidaksesuaian skill antara peserta didik yang kurang memiliki kemampuan akademik, hal ini karena kartu *Take and Give* diambil peserta didik secara acak tanpa tahu isi didalamnya; dan (3) kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok utamanya antar peserta didik yang akrab satu sama lain, hal ini sering terjadi di kalangan peserta didik, hal ini disebabkan karena setiap peserta didik sudah mempunyai teman akrab dan jika dipisahkan akan kecewa.

5. Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran demikian melekat pada banyak pendidik sampai kurun waktu yang cukup lama. Bahkan sampai saat ini masih banyak orang menggunakan istilah media pembelajaran dengan istilah lain seperti ; alat peraga, alat bantu, alat pelajaran, dan lain-lain. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Fathurrohman, 2010: 65). Jadi media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima

pesan. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran diartikan sebagai perantara ilmu yang disampaikan guru kepada peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Sudjana (dalam Fathurrohman, 2010: 66) yakni:

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif;
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru;
- 3) Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran;
- 4) Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik;
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian yang diberikan guru;

- 6) Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut mengenai fungsi media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan mutu dalam proses kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan mampu menambah semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Sudjana (dalam Fathurrohman, 2010: 68) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran antara lain:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu menentukan media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan peserta didik

- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pembelajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

d. Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)

Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) merupakan media pembelajaran berupa kotak berisi amplop yang di dalamnya berupa pertanyaan, petunjuk, atau gambar. Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) menurut Paisah (dalam Maslihan, 2017: 181) bahwa Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) merupakan media pembelajaran yang berbentuk suatu kotak dan kartu misterius, dikatakan misterius karena kartu dimasukkan ke dalam amplop yang kemudian amplop diletakkan didalam suatu kotak sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui. Isi dari kartu dapat berupa materi, pertanyaan, gambar, perintah, maupun suatu petunjuk, bonus, serta sanksi. Penggunaan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dalam proses pembelajaran memungkinkan seorang guru dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah atau tempat amplop, dan amplop yang berisi kartu pesan. Kartu pesan tersebut berisi materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, diinformasikan dalam bentuk perintah atau pertanyaan. Masing-masing amplop berisi kartu memiliki warna yang berbeda-beda dan warna yang sama hanya terdapat lima buah saja. Warna yang digunakan antara lain warna merah, kuning, hijau, biru, dan coklat.

Aturan dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) menurut Kadir (dalam Rusiana, 2014: 186) adalah:

- 1) Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Tiap kelompok duduk berhadap-hadapan. Media KOKAMI diletakkan didepan papan tulis di atas meja.
- 2) Anggota setiap kelompok diwakili oleh juru bicara yang dipilih oleh guru dan peserta didik
- 3) Selama permainan berlangsung, juru bicara dibantu sepenuhnya oleh anggota kelompoknya.
- 4) Anggota kelompok bertanggung jawab menyelesaikan kartu dalam kotak misteri
- 5) Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak bisa dijawab oleh salah satu kelompok.

- 6) Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan penghargaan.

Aturan pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) menurut pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) digunakan sebagai perantara menyampaikan pertanyaan dari guru ke peserta didik pertanyaan ini dikerjakan secara berkelompok dipimpin oleh seorang juru bicara (pelapor) yang dibantu oleh anggota kelompok. Permainan ini dapat meningkatkan sikap kerjasama dan saling menghargai sesama anggota kelompok karena pemilihan kelompok dilakukan secara acak.

Media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan penggunaan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) antara lain (1) media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) mudah digunakan karena bentuknya yang sederhana dan pembuatannya yang mudah, Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dibuat dari kardus bekas dan setiap sisinya dilapisi kertas warna-warni dan bagian atas diberi semacam penutup dari spons; (2) menarik bagi siswa untuk mengikutinya, karena media ini digunakan melalui permainan dalam kelompok; dan (3) biaya yang diperlukan untuk membuat media ini murah dan barang-barangnya mudah didapat.

Kelemahan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) adalah (1) kelas cenderung ramai ketika sedang dalam mencari anggota kelompok, hal ini menuntut guru untuk mengelola kelas dengan baik; (2) kartu dalam amplop sekali pakai, sehingga jika guru berganti materi harus membuat kartu baru lagi menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajarinya. Kelemahan-kelemahan tersebut dapat dihilangkan atau dikurangi apabila guru dapat mengontrol kelas dengan baik. Guru dengan kreativitas, wawasan dan pengetahuan yang luas juga dapat menggunakan suatu strategi yang tepat saat peserta didik dalam pencarian kelompok.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dari Septina, R. K. D. (2018: 311-323) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Take and Give* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas 2 SD N Demangan Yogyakarta”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experimental design* dengan pendekatan *pretest and posttest control group design* yang melibatkan subjek penelitian peserta didik kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta sebanyak 42 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan *uji-t (Independent Sample T-Test)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Take and Give* efektif terhadap peningkatan hasil belajar mata

pelajaran matematika. Pengaruh terlihat dari peningkatan nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Kooperatif *Take and Give* pada kelas eksperimen dengan skor nilai rata-rata sebesar 76,67, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode ekspositori mendapatkan skor sebesar 67,62. Alasan memilih penelitian ini sebagai penelitian relevan karena menggunakan model pembelajaran yang sama, yaitu *Take and Give*. Penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data yang sama, yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dan teknik analisis datanya menggunakan uji-t, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas dan teknik analisis datanya menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

2. Penelitian dari Suprihyatin, W. (2017: 76-80) dengan judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Kooperatif *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Daya Alam”. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Karangdadap yang meliputi dua kelas, yaitu kelas IV A berjumlah 23 peserta didik dan kelas IV B berjumlah 26 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dimulai dengan pre-tes, perawatan, dan post-tes. Teknik pengumpulan

data menggunakan tes dan non tes. Teknik non tes digunakan untuk mengumpulkan data aspek afektif oleh kuesioner dan aspek psikomotorik dengan skala penilaian dengan menggunakan indikator sikap tanggung jawab. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji Man Whitney berdasarkan hasil perhitungan. Diperoleh aspek kognitif $Z < -Z_{\alpha/2}$ atau $-2,213 < -0,01$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Two Stay Two Stray terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPA pada materi sumber daya alam pada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangdadap pada kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik. Alasan memilih penelitian ini sebagai penelitian relevan karena menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap kelompoknya. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan teknik analisis datanya menggunakan uji Man Whitney sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas dan teknik analisis datanya menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

3. Penelitian dari Pandya, S. (2017: 1-13) dengan judul "*Interaction Effect of Co-Operative Learning Model and Student's Implicit Theory of Intelligence on Student Engagement in Mathematics*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan prestasi belajar

yang tinggi. Penelitian ini menggunakan desain faktorial. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX berjumlah 161 peserta didik dengan B.Inggris sebagai media pengajaran. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu keterlibatan peserta didik dalam matematika dan prestasi belajar. Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis termasuk ANCOVA. Dapat diketahui bahwa dalam perilaku peserta didik dalam kelompok kontrol lebih rendah. Efek dari model pembelajaran kooperatif pada ranah kognitif dan afektif pada peserta didik cukup tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode pengajaran konvensional. Alasan memilih penelitian ini sebagai penelitian relevan karena menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode faktorial, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas.

4. Penelitian dari Pandey, N. N., & Kishore, K. (2010: 52-60) dengan judul *“Effect of Cooperative Learning on Cognitive Achievement in Science”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap prestasi belajar IPA. Subjek yang digunakan yaitu peserta didik kelas 9 yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini dilakukan selama 25 hari pembelajaran. Peserta didik di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif, sedangkan peserta didik di

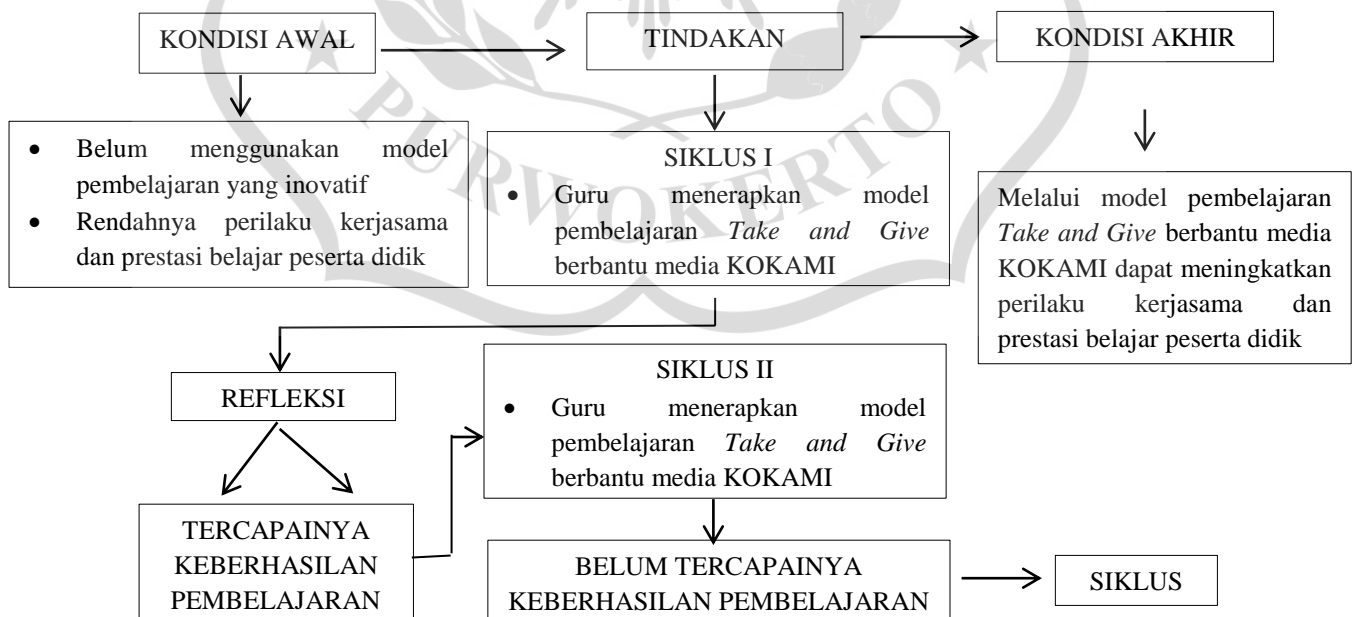
kelas lainnya menggunakan metode ceramah-diskusi tradisional. Instrumen penelitian menggunakan teknik tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif digunakan daripada metode konvensional untuk tingkat pengetahuan. Alasan memilih penelitian ini sebagai penelitian relevan karena menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas.

C. Kerangka Pikir

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya memiliki tujuan instruksional yang harus dicapai bagi peserta didik. Tujuan pembelajaran menjadi faktor terpenting dalam sebuah proses pembelajaran karena tujuan pembelajaran dijadikan sebagai sebuah patokan guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan menjadi cara guru dalam mengimplementasikan proses pembelajaran kepada peserta didiknya agar ilmu pengetahuan yang didapatkan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang berhasil yaitu mampu memberikan dampak perubahan kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran bukan hanya dijadikan sebagai transfer pengetahuan saja, akan tetapi guru perlu mengetahui keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang dapat meningkatkan prestasi belajar didik.

Kondisi awal pada saat guru belum menggunakan model pembelajaran *Take and Give* menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik masih rendah. Dilihat dari nilai di semester sebelumnya masih banyak peserta didik yang belum tuntas KKM. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu melalui model pembelajaran *Take and Give* dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI).

Model pembelajaran kooperatif *Take and Give* dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling bekerjasama dan menghargai perbedaan antar anggota kelompok. Model dan media ini juga merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi dalam kelas dan mengaktifkan seluruh anggota kelompok. Model pembelajaran *Take and Give* dibantu media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dapat membuat peserta didik lebih senang dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dibantu media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) pada pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran yang disusun dengan matang, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka diajukan hipotesis tindakan yaitu:

1. Pembelajaran yang menggunakan model *Take and Give* dibantu media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu nilai rata-rata 80% dari jumlah peserta didik dinyatakan baik, serta peningkatan prestasi belajar peserta didik pada setiap siklus yang dilaksanakan sekurang-kurangnya 80% dari jumlah peserta didik dan sekurang-kurangnya berada di batas KKM yang telah ditentukan.
2. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dibantu media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) dapat meningkatkan kerjasama peserta didik dari sebelumnya pada pembelajaran Tema 8 SD Negeri 2 Penambongan.