

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kerjasama**

###### **a. Pengertian Kerjasama**

Kerjasama merupakan salah satu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial. Menurut Wati (2016: 20) kerjasama merupakan bagian dari kecakapan sosial yang dibutuhkan dalam perkembangan mental. Kerjasama merupakan kegiatan oleh dua orang atau lebih yang bersifat asosiatif untuk mencapai tujuan tertentu (Sriwilujeng, 2018: 54). May dan Doob (Warsono, 2012: 160) orang-orang yang melakukan kerjasama untuk mencapai tujuan bersama ternyata lebih berhasil dalam mencapai tujuan dibandingkan mereka yang bekerja sendiri-sendiri untuk mencapai tujuan yang sama.

Kerjasama yang berkaitan dengan peserta didik yaitu kerjasama untuk menyelesaikan tugas akademik untuk saling membantu dan belajar bersama. Pengertian kerjasama memiliki beberapa aspek penting sesuai pendapat Kisworo (2019: 69) kerjasama memuat dua orang atau lebih, aktivitas yang dikehendaki, terdapat tujuan, dan jangka waktu yang membatasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan kecakapan sosial yang dimiliki

seseorang untuk saling membantu dengan orang lain dalam mencapai tujuan tertentu. Kerjasama dalam dunia pendidikan dilakukan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Terdapat aktivitas yang dikehendaki secara bersama dan dilakukan dengan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat diterapkan dalam bentuk kelompok belajar peserta didik.

Kerjasama dalam penelitian ini adalah kerjasama dalam bentuk kelompok-kelompok belajar di kelas. Kerjasama dilakukan oleh setiap anggota kelompok dengan tanggungjawabnya masing-masing. Setiap anggota memiliki peran yang saling berkaitan yang berisi minimal empat anggota yang saling memberikan masukan terhadap materi yang akan dipelajari.

b. Indikator Kerjasama

Kerjasama merupakan suatu karakter yang harus dikembangkan khususnya pada kurikulum 2013. Pembelajaran yang merupakan penerapan pendidikan karakter di kelas, salah satunya adalah kerjasama dalam kelompok belajar. Kerjasama dalam kelompok belajar harus dilakukan secara bersama oleh setiap anggota kelompok dengan memenuhi indikator kerjasama. Mujtahidin (2017: 96) mengemukakan bahwa terdapat indikator keterampilan kerjasama yang perlu dilakukan oleh peserta didik yaitu pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Indikator Kerjasama**

<b>Karakter</b>	<b>Indikator</b>
Kerjasama	Dapat bekerjasama secara berkelompok.
	Menghargai perbedaan pendapat
	Suka tolong-menolong

Sumber: Mujtahidin (2017: 96)

Kerjasama dalam kegiatan belajar tidak dapat lepas dari tanggungjawab masing-masing anggota kelompok. Pekerjaan dapat diselesaikan melalui adanya kontribusi dari setiap anggota dalam membentuk suatu kesepakatan. Indikator di atas menunjukkan kerjasama dapat dikatakan berhasil apabila terdapat kesadaran masing-masing anggota dalam kelompok dengan cara bekerjasama dan menghargai perbedaan pendapat setiap anggota kelompok. Kegiatan saling membantu dalam kelompok juga dapat mempermudah menyelesaikan pekerjaan seperti tugas-tugas dalam kelompok.

c. Manfaat kerjasama

Suatu pekerjaan akan menjadi lebih mudah dan ringan apabila dilakukan secara bersama-sama. Menurut Johnson (2011: 73) kerjasama di antara para peserta didik dapat membantu dalam menemukan persoalan, merancang rencana, dan mencari pemecahan masalah. Warsono dan Hariyanto (2012: 166)

menyatakan bahwa kerjasama memiliki keuntungan dan manfaat antara lain:

- 1) saling memperoleh hasil usaha orang lain (suksesmu menguntungkan aku dan suksesku menguntungkan kamu);
- 2) kesadaran bahwa semua anggota kelompok akan saling berbagi manfaat yang sama (kita semua akan berenang atau tenggelam bersama di sini);
- 3) memahami bahwa kinerja seseorang diperoleh sebagai keuntungan bersama dari kinerja seseorang lainnya serta anggota tim yang lain;
- 4) merasa bangga dan mau bergabung untuk merayakan keberhasilan semua anggota kelompok (kami semua merayakan keberhasilanmu menyelesaikan tugas-tugas).

Menurut Koesnadi (Sriwilujeng, 2018: 54) manfaat kerjasama adalah mendorong persaingan, sehingga tujuan dapat tercapai dengan cara meningkatkan produktivitas. Selain itu, kerjasama dapat meningkatkan semangat kerja individu sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih efektif, produktif, dan efisien. Kerjasama juga mendorong terciptanya sinergi yang dapat mendorong hubungan kedua pihak agar menjadi lebih erat dan harmonis.

Berdasarkan penjelasan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dapat memberikan kemudahan bagi seseorang dalam menjalankan segala aktivitas kehidupannya. Kerjasama di lingkungan keluarga dan masyarakat dapat meningkatkan kerukunan serta keharmonisan sedangkan di lingkungan sekolah kerjasama dapat meningkatkan kualitas peserta didik dalam proses

belajar. Hal tersebut menjadi salah satu keberhasilan belajar dari segi afektif peserta didik.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi erat kaitannya dengan aspek kognitif yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses belajar. Mulyasa (2017: 189) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Arifin (2011: 12) menyatakan bahwa pada umumnya prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti kesenian, olahraga, dan pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Prestasi belajar dalam kehidupan manusia menjadi sangat penting karena selalu ingin dicapai berdasarkan bidang dan kemampuan masing-masing.

Berdasarkan pengertian prestasi belajar dari para ahli maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diraih peserta didik dari kegiatan belajar. Proses dalam mencari dan mendapatkan pengetahuan baru dalam berbagai bidang merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan peserta didik. Peserta didik yang melakukan usaha belajar dan mengembangkan rasa ingin tahunya akan mendapatkan hasil yang sesuai harapan.

## b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki peran dalam keberhasilan proses pembelajaran. Arifin (2011: 12-13) menyatakan bahwa prestasi belajar memiliki fungsi utama, antara lain:

- 1) prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik;
- 2) prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu sebagai kebutuhan umum manusia;
- 3) prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan;
- 4) prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan;
- 5) prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengetahuan peserta didik. Prestasi belajar juga berfungsi sebagai indikator kualitas pendidikan yang dapat dilihat dari keberhasilan penerapan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Selain itu, guru dapat menggunakan prestasi belajar untuk mengevaluasi dalam menentukan perlu atau tidaknya perbaikan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menentukan informasi berupa tingkat kemajuan peserta didik yang diperoleh untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fungsi prestasi belajar berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu digunakan sebagai dasar dalam menganalisis pembuatan soal-soal evaluasi bagi peserta didik. Pembuatan soal

didasari dengan karakteristik peserta didik seperti cara berpikir yang menunjukkan indikator kualitas dan kuantitas peserta didik. Hasil berpikir dapat dianalisis ketika peserta didik dapat menyelesaikan tugas evaluasi pada setiap pembelajaran.

### c. Manfaat Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki kegunaan dalam dunia pendidikan.

Prestasi belajar peserta didik berperan penting dalam perkembangan proses belajar peserta didik. Izzaty (2017: 154)

prestasi belajar memiliki manfaat, antara lain:

- 1) mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang telah disampaikan;
- 2) mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran;
- 3) mengetahui tingkat kemajuan dan keberhasilan peserta didik dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan;
- 4) mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran;
- 5) memilih dan menentukan peserta didik sesuai dengan jenis pendidikan;
- 6) menentukan kenaikan kelas dan potensi peserta didik.

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar memiliki manfaat dalam proses evaluasi. Guru dapat menentukan keberhasilan belajar peserta didik melalui prestasi belajar yang diperoleh peserta didik. Kelemahan dan keunggulan yang dianalisis melalui prestasi belajar peserta didik mendorong guru untuk mencari solusi dalam mengatasi kelemahan-kelemahan peserta didiknya sehingga mencapai keberhasilan yang diinginkan.

#### d. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat tercapai apabila terdapat hubungan faktor-faktor yang mendorongnya seperti faktor dari dalam dan dari luar. Mulyasa (2017: 190) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut dapat diuraikan dalam penjelasan berikut ini.

##### 1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri sendiri baik secara fisiologis, psikologis, dan usaha yang dilakukan. Faktor fisiologis berkaitan dengan jasmani atau fisik seseorang misalnya panca indera sedangkan psikologis berkaitan dengan intelegensi, minat, dan sikap.

Faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu waktu dan kesempatan. Peserta didik yang memiliki waktu dan kesempatan belajar yang banyak cenderung memiliki prestasi yang tinggi. Orang yang dapat melakukan banyak hal dalam waktu yang singkat dianggap pandai sedangkan orang yang mengerjakan sesuatu dengan menghabiskan banyak waktu dianggap bodoh. Berdasarkan hal tersebut maka hendaknya guru memberikan pelayanan secara individual yang berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda harus dipahami supaya mereka dapat mengembangkan dirinya masing-masing.

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri dari faktor sosial dan nonsosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Faktor nonsosial merupakan faktor yang berhubungan dengan lingkungan yang meliputi alam dan fisik, misalnya keadaan ruang belajar, fasilitas belajar, dan buku-buku sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan faktor eksternal berperan penting dalam pencapaian prestasi belajar. Faktor dari dalam diri harus didukung dengan faktor dari luar diri salah satunya adalah faktor sosial. Faktor sosial merupakan hubungan antara peserta didik dengan lingkungan sekitar seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Lingkungan peserta didik di sekolah khususnya dalam kegiatan belajar lebih menekankan pada lingkungan kelas. Hubungan antara peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik harus diterapkan dalam bentuk kerjasama yang dilakukan untuk suatu tujuan bersama. Kesadaran diri sendiri sebagai faktor internal harus ditumbuhkan melalui

upaya meningkatkan minat belajar. Guru sebagai pemeran utama dalam mengoptimalkan prestasi belajar harus bisa memahami masing-masing peserta didiknya. Hal tersebut membuktikan bahwa antara faktor internal dan faktor eksternal harus ada dan saling mendukung untuk mencapai prestasi belajar peserta didik.

Faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar digunakan dalam penelitian sebagai pertimbangan dalam memperbaiki prestasi di pertemuan selanjutnya. Peserta didik yang memiliki prestasi belajar rendah tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, oleh karena itu guru dapat menggali penyebab permasalahan tersebut. Permasalahan prestasi belajar yang rendah selanjutnya ditingkatkan kembali melalui pencarian solusi yang tepat.

### **3. Model *Cooperative Type Fan-N-Pick***

#### **a. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan guru untuk mengaktifkan peserta didik melalui belajar dalam kelompok-kelompok. Menurut Slavin (2005: 4) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Lie (2017: 18) definisi pembelajaran

kooperatif adalah sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok untuk saling membantu memahami materi melalui bekerjasama dan pengelompokan yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif sudah tidak asing bagi kalangan pendidik khususnya guru. Penggunaan pembelajaran tersebut dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru secara diskusi kelompok.

Proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif memiliki tahapan-tahapan tertentu sesuai dengan struktur atau tipe yang digunakan. Secara umum, langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Syaodih (2007: 13) yaitu:

- 1) Orientasi yang meliputi pengenalan dan pengkondisian
- 2) Eksplorasi meliputi kegiatan menyimak penjelasan, membaca bahan, dan bekerja atau diskusi kelompok
- 3) Pemantapan meliputi pepaduan hasil kerja kelompok dan evaluasi berupa tes tertulis
- 4) Penyimpulan meliputi penyimpulan materi dan penegasan pentingnya materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah kooperatif dalam pembelajaran harus sesuai dengan urutan supaya pembelajaran berjalan secara efektif. Tahap penyimpulan dapat dipertegas oleh guru sehingga peserta didik

dapat mengingat semua materi yang telah dipelajari serta menentukan tujuan pembelajaran yang sudah atau belum tercapai.

b. Model Pembelajaran *Cooperative Type Fan-N-Pick*

Model Pembelajaran *Cooperative Type Fan-N-Pick* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Kagan dan Kagan (2009: 6.24) model pembelajaran *Fan-N-Pick* memiliki fungsi yaitu *team building* (membentuk kelompok), *social skill* (keterampilan dalam bersosialisasi), *knowledge building* (membangun pemahaman siswa), dan *thinking skill* (kemampuan berpikir). Model *Fan-N-Pick* memberikan pengalaman belajar bagi siswa dengan cara bermain dalam kelompok. Pada permainan ini dibantu dengan media kartu. Syarat permainan tersebut, peserta didik harus memiliki kerjasama dalam bermain. Selain itu peserta didik memiliki perannya masing-masing sebagai tanggungjawab bagi setiap individu dalam kelompok.

Model *Cooperative Fan-N-Pick* berbentuk permainan kelompok yang dilakukan oleh anggota kelompok secara bergantian dan beurutan. Menurut Kagan dan Kagan (2009: 6.25) langkah-langkah *Fan-N-Pick* yaitu sebagai berikut.

- 1) Pembentukan kelompok 4-5 orang.
- 2) Penjelasan materi oleh guru.
- 3) Diskusi kelompok melalui permainan kartu.
  - a. Peserta didik pertama memegang kartu pertanyaan yang dibentuk seperti kipas.

- b. Peserta didik kedua memilih kartu dan membacakan pertanyaan dengan keras..
  - c. Peserta didik ketiga menjawab pertanyaan.
  - d. Peserta didik keempat merespon jawaban dari peserta didik ketiga.
  - e. Peserta didik bergiliran dengan memutar bagiannya searah jarum jam dan memulai babak baru berganti peran.
- 4) Pembahasan soal-soal pada kartu.

Berdasarkan uraian sintaks pembelajaran model *Fan-N-Pick*, dapat disimpulkan bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar kelompok. Setiap anggota kelompok berperan aktif dalam menerima tugasnya secara bergantian sebagai tanggungjawab anggota kelompok. Pada permainan tersebut menjadikan peserta didik bekerja secara bersama-sama dalam memecahkan suatu permasalahan. Peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain memiliki ketergantungan positif berupa peran yang saling terkait dalam proses belajar.

Model pembelajaran *Cooperative Type Fan-N-Pick* dapat diterapkan pada kelompok yang beranggotakan empat sampai dengan lima orang. Menurut Nurdianasari (2017: 857) pada kelompok yang beranggotakan empat orang dapat menggunakan langkah-langkah yang sesuai penjelasan sebelumnya. Pada kelompok yang beranggotakan lima orang tugas dari peserta didik keempat adalah mengecek jawaban dan memberikan pujian sedangkan peserta didik kelima memberikan bimbingan terhadap jawaban salah atau memberikan argumen terhadap jawaban yang

benar. Hal tersebut membuktikan bahwa berjalannya permainan didasari dari kerjasama yang baik.

Bermain dalam kelompok memberikan potensi besar bagi peserta didik dalam meningkatkan antusiasme dan lebih bermakna. Belajar yang menyenangkan tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik dan mendorong peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung serta mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu belajar kelompok lebih cocok diterapkan di kelas daripada belajar bersaing secara individu. Guru dapat mengurangi kapasitas mengajar dengan menggunakan verbalnya sehingga model *Cooperative Fan-N-Pick* memberikan kemudahan serta memberi dampak positif bagi peserta didik.

Kelebihan model *Fan-N-Pick* memberikan pemahaman materi melalui pemecahan masalah dari soal-soal yang dimainkan dalam kartu. Selain kelebihan terdapat kekurangan yaitu adanya peserta didik yang berbicara lebih banyak dibanding lainnya (Erlita, 2019: 727). Kelebihan dalam model ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran di kelas. Kendala-kendala dalam pembelajaran pasti selalu ada sehingga terdapat kelemahan dari setiap model. Guru dapat mengatasi kelemahan tersebut melalui bimbingan terhadap peserta didiknya, sebab guru yang mengerti karakteristik peserta didik dan mampu dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Pada saat penelitian model *cooperative Fan-N-Pick* diterapkan dalam setiap kelompok belajar. Kelompok belajar yang terdiri dari 4 atau 5 anggota melaksanakan pembelajaran sesuai dengan penjelasan dari guru. Kesepakatan di awal pembelajaran dan penjelasan dari guru dilaksanakan untuk mencegah kendala-kendala yang muncul seperti adanya peserta didik yang tidak mentaati peraturan dalam proses pembelajaran. Upaya penggunaan model yang diterapkan guru di dalam kelas tersebut diharapkan dapat meningkatkan kerjasama tim yang baik dan mencapai tujuan pembelajaran.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian Quasi-Eksperimen bentuk desain *nonequivalent control group* yang dilakukan oleh V.D. Erlita, H. Suwignyo, dan S. Utaya dengan judul “Pengaruh Model *Fan-N-Pick* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD” dalam Jurnal Pendidikan (Vol. 4 No. 6 Thn. 2019 Hal: 726-730) menunjukkan perbedaan hasil belajar pada pembelajaran tematik Indahya Keragaman di Negeriku kelas IV SDN 4 Sidorejo Malang antara kelas yang diajar dengan menggunakan *Fan-N-Pick* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat diketahui dari pengujian *Independent Sample T Test* pada nilai hasil belajar yaitu  $t$  hitung ( $2,518 > t$  tabel ( $2,028$ ) dan nilai signifikan ( $0,016 < \alpha$  ( $0,050$ )). Pengaruh juga dapat dilihat dari nilai rata-rata pada *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen nilai rata-rata *post-test*

sebesar 100 yaitu lebih besar dibanding kelompok kontrol yang hanya memperoleh 80. Jadi, model *Fan-N-Pick* dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 4 Sidorejo.

2. Penelitian yang dilakukan oleh P.L. Radja, B.E. Soetjipto, dan A. Amirudin berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Talking Chips* dan *Fan-N-Pick* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS” dalam *Jurnal Pendidikan* (Vol. 2 No. 9 Thn 2017 Hal: 1196-1201) yang menunjukkan bahwa sebelum adanya tindakan dengan model tersebut terdapat presentase motivasi belajar 70,80%. Pada siklus I terdapat peningkatan menjadi 82% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84, 88%. Pada variabel hasil belajar, presentase hasil belajar sebelum tindakan adalah 45%. Pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 70% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%. Keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa proses pembelajaran menggunakan model *Talking Chips* dan *Fan-N-Pick* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh A. Riyadi, B.E. Soetjipto, dan A. Amirudin yang berjudul “*The Implementation of Cooperative Learning Model Fan-N-Pick and Quick on The Draw to Enhance social Competence and Cognitive learning Outcome for Social Studies*” pada *IOSR Journal of Humanities And Social Science* (Vol. 21 No. 4 Thn. 2016 Hal: 90-96) menunjukkan bahwa penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Karangobar Kabupaten Banjarnegara. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi sosial menggunakan analisis hasil observasi dan angket dengan perolehan kriteria sangat baik. Pada tes kognitif studi sosial yang dilakukan, hasil belajar meningkat dari 10 siswa menjadi 33 siswa. Pembelajaran berhasil jika terdapat peningkatan 85% dari jumlah siswa memiliki kompetensi dan studi sosial. Pada langkah dan proses bermain kartu menunjukkan siswa dapat bekerjasama dan aktif terlibat dalam diskusi kelompok, pengerjaan tugas kelompok, membentuk suasana kelas yang santai, dan dapat belajar menyenangkan tetapi terkendali.

4. Penelitian yang dilakukan oleh I.A. Lusiana, P. Setyosari, B.E. Soetjipto yang berjudul "*The Application of Two Stay Two Stay and Fan-N-Pick Models to Improve Students' Motivation and Learning Outcomes on Social Studies Subject (A Study on The Fourth Grades Studens of SDN Tawun 1 Ngawi)*" dalam *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* (Vol. 6 No. 3 Thn. 2017 Hal: 97-108) menunjukkan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar pada studi sosial mengalami peningkatan. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas modifikasi oleh Robert P. Palton. Hasil penelitian awal pada motivasi belajar dari 54,45% kategori baik melalui dua siklus menjadi kategori sangat baik menjadi 79, 85%. Pada hasil belajar studi sosial menetapkan indikator kinerja yaitu 75%. Temuan berupa adanya tiga siswa yang tidak gesit menggunakan model TSTS karena lebih tertarik kepada model *Fan-N-*

*Pick* akibat membosankan dan kurang paham terhadap langkah-langkahnya sehingga guru mengatasi masalah tersebut dengan menjelaskan kembali serta memberi arahan kepada siswanya.

Model *Cooperative Type Fan-N-Pick* di kelas V SDN 5 Purwanegara memiliki perbedaan yaitu terdapat inovasi pada langkah diskusi melalui permainan kartu, terdapat penunjuk arah yang memudahkan proses permainan, pembagian tugas, dan mengendalikan proses diskusi. Penelitian ini juga menerapkan penghargaan bagi kelompok yang berdiskusi dengan baik dan teratur atau memiliki kerjasama yang baik dalam kelompoknya. Penentuan tersebut berdasarkan hasil pengamatan guru sehingga memunculkan dorongan kepada kelompok lainnya untuk bekerjasama dalam kelompok dengan baik.

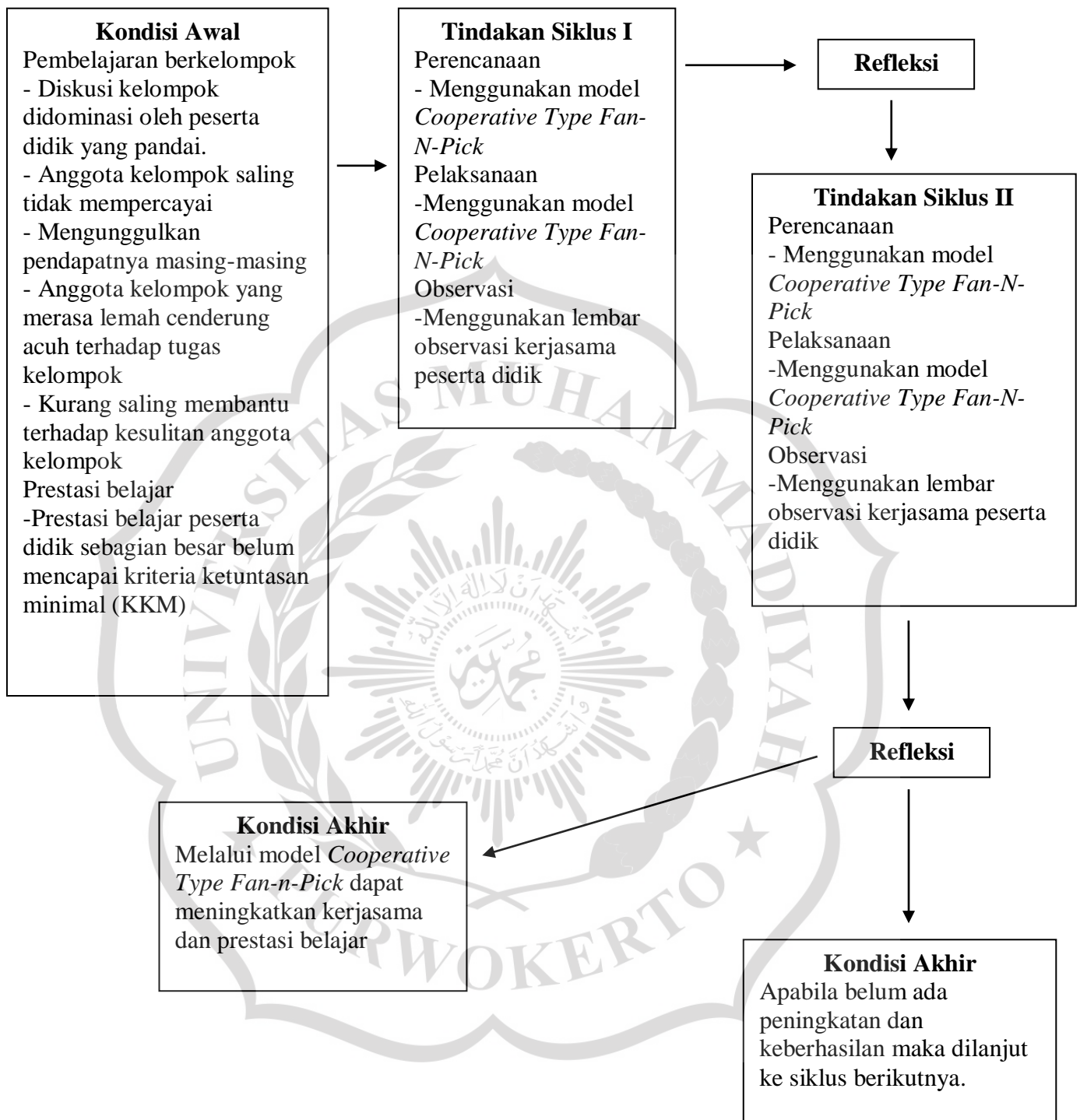
### **C. Kerangka Pikir**

Permasalahan di kelas V SD Negeri 5 Purwanegara yaitu kurangnya kerjasama, saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik masih bersikap egois dan acuh terhadap temannya yang mengalami kesulitan dan pembelajaran berkelompok yang terjadi di kelas didominasi oleh peserta didik yang pandai. Hal tersebut mempengaruhi kualitas belajar peserta didik yang seharusnya meningkat justru semakin menurun. Kualitas belajar dalam mencapai prestasi belajar dapat terhambat oleh masalah tersebut sehingga peningkatan kerjasama menjadi bagian penting dalam mengatasinya.

Penelitian memiliki alur mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan dilakukan bersama dengan guru pelaksana tindakan untuk menentukan instrumen dan semua keperluan yang akan digunakan dalam penelitian. Pada pelaksanaannya dilakukan oleh guru dengan bantuan dari observer yang memiliki tugas yang berbeda dalam mengamati proses pembelajaran dan bersama-sama melakukan refleksi pembelajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

Refleksi yang dilakukan dalam kegiatan penelitian berdasarkan hasil triangulasi teknik yang meliputi observasi kerjasama, angket kerjasama, wawancara, dan dokumen. Dasar dalam merefleksi adalah hasil penelitian yang dilakukan selama satu siklus yang dianalisis bersama antara guru pelaksana tindakan dengan semua observer. Refleksi digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya supaya mengalami peningkatan kualitas pembelajaran.

★ Penggunaan model *Cooperative Type Fan-N-Pick* pada tema 8 lingkungan sahabat kita menjadi solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dipilih berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas. Model *Cooperative Type Fan-N-Pick* dapat menumbuhkan sikap kerjasama melalui permainan yang melibatkan tanggungjawab setiap individu dalam kelompok. Kerjasama yang baik merupakan suatu upaya dalam meningkatkan prestasi belajar melalui belajar dengan saling membantu antara peserta didik yang lemah dan pandai. Skema kerangka berpikir dapat dilihat pada bagan 2.1.



**Bagan 2.1 Alur Kerangka Pikir**

(Arikunto, 2017: 195)

Berdasarkan kerangka pikir di atas, kerjasama dan prestasi belajar yang rendah dapat diperbaiki melalui penerapan model pembelajaran

*Cooperative Type Fan-N-Pick* dengan menerapkannya di kelas. Tindakan tersebut dilakukan dalam dua siklus untuk mengetahui peningkatan yang terjadi terhadap kualitas pembelajaran. Setiap siklus dilakukan refleksi untuk memperbaiki masalah pembelajaran di siklus berikutnya.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat ditarik hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Cooperative Type Fan-N-Pick* pada tema 8 lingkungan sahabat kita dapat meningkatkan kerjasama peserta didik di kelas V SD Negeri 5 Purwanegara.
2. Model pembelajaran *Cooperative Type Fan-N-Pick* pada tema 8 lingkungan sahabat kita dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 5 Purwanegara.