

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerjasama

1. Pengertian Kerjasama

Kerjasama merupakan bentuk kerja kelompok dengan ketrampilan yang saling melengkapi serta berkomitmen untuk mencapai misi yang sudah disepakati sebelumnya untuk mencapai tujuan bersama secara efektif dan efisien. Kerjasama menurut Samani (2012:118) yaitu sifat suka kerjasama atau gotong royong adalah tindakan atau sikap bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan keuntungan bersama. Kerjasama sebagai nilai menegaskan perlunya ketergantungan positif, yakni mewujudkan slogan “satu untuk semua, semua untuk satu”. Kerjasama yang baik akan memunculkan kekuatan yang semakin besar untuk mencapai tujuan.

Johnson (2007:164) menyatakan bahwa kerjasama adalah sesuatu yang alami dan dengan berkelompok dapat maju dengan baik. Setiap bagian kelompok saling berhubungan sedemikian rupa sehingga pengetahuan yang dimiliki seseorang akan menjadi output bagi yang lain, dan output ini akan menjadikan input bagi yang lain lagi. Jika setiap individu yang berbeda membangun hubungan dengan cara seperti ini, mereka membentuk suatu kesatuan sistem yang jauh lebih mumpuni dibandingkan jika seseorang bekerja sendiri.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kerjasama terjadi secara alami yang berupa sebuah tindakan atau sikap mau melakukan kerjasama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan sebuah ketergantungan positif yang saling membutuhkan untuk mencapai tujuan yang baik dan mampu untuk mengatasi permasalahan dalam kelompok. Permasalahan dipecahkan berdasarkan partisipasi individu dan kelompok.

2. Manfaat Kerjasama

Manfaat kerjasama menurut Nasution (2012: 149-151) antara lain:

- a. Kerjasama atau kerja kelompok dapat mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif dan kualitatif.
- b. Keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota peserta didik bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama.
- c. Melalui kerja kelompok dapat dikembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik dalam diri peserta didik.
- d. *Group therapy*. Gangguan rohani seperti merasa rendah diri, susah menyesuaikan diri, pemalu, nakal, menderita gangguan psikologis menyebabkan tidak suka bergaul dengan anak-anak yang lain sehingga menghambat kemajuan belajarnya. Dalam kerja kelompok, individu saling membantu satu sama lain dan saling membangkitkan minat.

3. Indikator Kerjasama

Menurut Tedjasaputra (2001: 88) indikator dalam kemampuan bekerjasama adalah:

- a. Membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
- b. Berbagi dengan teman lain
- c. Menghadapi masalah bersama-sama
- d. Mau menunggu giliran
- e. Belajar mengendalikan diri

Indikator tentang kerjasama dapat diterapkan dalam suatu pembelajaran, yaitu dengan cara mau berkumpul dengan anggota kelompok, dan mau mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Peserta didik juga mampu memberikan pendapat pada saat berdiskusi dengan kelompoknya agar mendapatkan hasil yang baik pada saat berkelompok.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut R.Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan guru, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. (Susanto 2013:1)

Belajar adalah suatu aktifitas seseorang untuk mencapai kepandaian atau ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya, dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, serta dapat melaksanakan dan memiliki

“sesuatu”. Belajar merupakan aktivitas menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Proses belajar terdiri atas tiga tahapan, yaitu tahapan informasi, transformasi, dan evaluasi. (Rahyubi 2012:2)

Berdasarkan pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat pembelajaran untuk mencapai ilmu yang tidak dimiliki sebelumnya agar menuju kehidupan yang lebih baik secara sistematis. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan belajar maka peserta didik bisa mencari ilmu sebanyak mungkin dan bisa mengerti hal-hal baru yang peserta didik belum ketahui.

Menurut Djamarah (2008:15-16) hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar sebagai berikut:

a. Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya. Perubahan itu

berlangsung terus menerus hingga kecakapan menulisnya menjadi lebih baik dan sempurna.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementarayang terjadi hanya untuk beberapa saat saja. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen, ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Perubahan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang telah ditetapkan.

f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah

laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

2. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam pendidikan, kesenian, dan olahraga.

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing. (Arifin 2013:12). Sedangkan menurut Arif Gunarso dalam buku Hamdani (2011:138) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.

Berdasarkan pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah usaha yang dicapai seseorang untuk mengejar prestasi dalam bidang dan kemampuannya masing-masing. Prestasi belajar diukur dari keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang bisa dilihat dari nilai raport dalam setiap pembelajaran. Melalui prestasi belajar peserta didik dapat mengetahui kemajuan yang telah dicapainya dalam belajar.

Prestasi belajar semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama menurut Arifin (2013:12), antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lembaga pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan beberapa sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. 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. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didik yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Definisi prestasi belajar yang telah dikemukakan tersebut, menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang diperoleh peserta didik pada bidang akademik yang ada di sekolah. Prestasi belajar akan menunjukkan sejauh mana peserta didik telah

mencapai indikator yang telah ditentukan, bagaimana penguasaan peserta didik pada suatu bidang ilmu, dan mengetahui berhasil tidaknya seorang guru dalam proses pembelajaran.

3. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Slameto (2010:54) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, antara lain:

a. Faktor-faktor Intern

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan tergantung jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badan lemah.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh, dan lain-lain.

2) Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis antara lain:

a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbul kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, antara lain:

a) Kelelahan Jasmani

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak atau kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

b) Kelelahan Rohani

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor-faktor Ekstern

1) Faktor Keluarga

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Bimbingan dan penyuluhan memegang peranan yang penting. Keterlibatan orang tua akan sangat mempengaruhi keberhasilan bimbingan tersebut.

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan

saudaranya atau dengan anggota keluarganya yang lain turut mempengaruhi belajar anak.

c) Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar.

d) Kadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya.

e) Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tuanya. Pada saat anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah.

f) Latar Belakang Kebudayaan

Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar. Dengan menanamkan kebiasaan yang baik maka secara tidak langsung akan membentuk kepribadian peserta didik menjadi semangat untuk belajar dan memberikan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor tersebut sangat penting untuk dipahami oleh guru agar dapat menempatkan diri

dengan baik dan mampu membimbing peserta didik untuk semangat belajar.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Peristiwa belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar yang disertai dengan proses pembelajaran akan lebih terarah dan sistematis daripada belajar yang hanya semata-mata dan pengalaman dalam kehidupan sosial di masyarakat. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. (Komalisari 2011:3)

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Istilah pembelajaran yaitu ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, dan kegiatan belajar mengajar. (Susanto 2013:18)

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar yang

direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran dapat membuat peserta didik mengerti segala hal tentang pengetahuan yang luas. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar peserta didik mendapatkan ilmu, pengetahuan dan penguasaan kemahiran dalam pembelajaran.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan ketrampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. (Susanto 2013:137)

Pendapat lain dikemukakan oleh Trianto (2010:171) bahwa IPS merupakan disiplin ilmu yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan pada segi praktisnya. Pembelajaran IPS menekankan kepada peserta didik untuk menelaah, mengkaji, dan mempelajari masalah sosial yang bobotnya disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang sedang ditempuh.

Uraian dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji berbagai disiplin ilmu

sosial yang dikemas secara ilmiah. IPS juga merupakan gabungan antara ilmu-ilmu sosial yang dibuat secara sederhana. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. (Susanto 2013:145)

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercatat bahwa tujuan IPS yaitu :

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan yang baik, meskipun kualitas pembelajaran yang ada masih jauh dari harapan. Proses pembelajaran ini kurang mampu untuk melatih ketrampilan sosial siswa. Ketrampilan bekerja sama peserta didik masih rendah sehingga ketika ada sebuah permasalahan dalam pembelajaran yang harus diselesaikan bersama peserta didik tidak mampu, hal ini pula yang menyebabkan prestasi belajar siswa masih rendah, karena peserta didik menganggap pembelajaran IPS sama seperti halnya pelajaran yang hanya menghafal dan mengedepankan kemampuan individu.

3. Karakteristik IPS

Menurut Trianto (2010:174) mata pelajaran IPS mempunyai beberapa karakteristik, antara lain:

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPS mencakup berbagai ilmu sosial yang menjadikan mata pembelajaran IPS memiliki materi yang luas. Peran guru seharusnya harus mengerti karakteristik tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

4. Standar Kompetensi dan Kopedensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester II

Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas V semester II adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

5. Materi Pembelajaran

Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Usaha-usaha mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
2. Peristiwa sebelum proklamasi

3. Peranan tokoh-tokoh yang berjuang mempersiapkan kemerdekaan
4. Menghargai jasa para pejuang kemerdekaan

D. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie (2008: 29) mengemukakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Menurut Suprijono (2013: 54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Berdasarkan pengertian pembelajaran kooperatif menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa secara penuh. Pembelajaran kooperatif ini peserta didik dituntut untuk bisa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diangkat dari

kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut bertujuan untuk keberhasilan kelompok dan menjadikan siswa menjadi kompak dalam berkelompok untuk menerima pembelajaran.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Kurnia (2014:648) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- a. Menuntaskan materi belajar, peserta didik belajar dalam kelompok secara bekerja sama
- b. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
- c. Jika dalam kelas terdapat peserta didik heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Kurnia (2014:648) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan antara lain:

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar akademik
- b. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar peserta didik menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang
- c. Pengembangan ketrampilan sosial, yaitu untuk mengembangkan ketrampilan sosial peserta didik diantaranya berbagai tugas, aktif

bertanya, menghargai pendapat orang lain, memotifasi teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

4. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Menurut Kurnia (2014:649) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a. Peserta didik yang diajari dengan dan dalam struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi
- b. Peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar
- c. Dengan pembelajaran kooperatif, peserta didik menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif untuk proses belajar
- d. Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan peserta didik terhadap teman-temannya yang berasal dari ras dan etnik yang berbeda

E. Model Pembelajaran *Marry Go Round*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Marry Go Round*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Marry Go Round* ini memberikan kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain dalam pemecahan suatu permasalahan. Pembelajaran kooperatif tipe ini merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas yang akan

mengaktifkan setiap anggota kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Lie (2008:64) bahwa teknik keliling kelompok masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan hasil kerja mereka dan melihat hasil kerja kelompok lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok ini memberikan kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain dalam pemecahan suatu masalah. Pembelajaran kooperatif tipe keliling kelompok merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap anggota kelompok.

2. Keunggulan Model *Marry Go Round*

- a. Meningkatkan pembelajaran yang positif. Pembelajaran dengan menggunakan model *Marry Go Round* membiasakan siswa bekerja menurut paham demokratis, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanggung jawab dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Memaksimalkan waktu dalam model pembelajaran *Marry Go Round*. Waktu yang diperlukan guru lebih efisien, sebelum proses pembelajaran guru bersama peserta didik menyepakati waktu yang dibutuhkan untuk memahami materi pelajaran, menjawab pertanyaan yang telah disiapkan guru dan untuk diskusi kelas.
- c. Meningkatkan pemikiran yang kreatif dan kritis karena model ini dapat berbagi keahlian dan ide, memberi saran umpan balik untuk menjawab

permasalahan yang diberikan, peserta didik berlomba-lomba mengemukakan ide kreatif dan bersama-sama menyatukan ide tersebut

- d. Memupuk kesabaran. Model *Marry Go Round* dapat mengembangkan kesabaran peserta didik untuk menunggu giliran mengemukakan pendapat. Oleh karena itu model pembelajaran *Marry Go Round* membiasakan peserta didik bekerja menurut paham demokrasi dan memberi kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan sikap bertanggung jawab serta menghargai pendapat orang lain. (jurnal Anggraeni 2014:4)

3. Strategi Penerapan Model *Marry Go Round* dalam Pembelajaran

Menurut Abdullah Sani (dalam Mochammad 2015:247) penerapan model pembelajaran *Marry Go Round* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik membentuk kelompoknya masing-masing.
- b. Masing-masing kelompok diberi waktu 15 menit untuk mempelajari materi yang akan dibahas
- c. Sebelumnya guru telah mempersiapkan pertanyaan yang sesuai dengan indikator (satu buah karton dibuat satu pertanyaan) ditempel di lingkungan sekolah dengan jarak tertentu
- d. Setiap peserta didik berdiri di depan kertas kartonnya masing-masing
- e. Guru menentukan waktu untuk memulai menulis jawaban, peserta didik cukup mengisi satu jawaban dengan waktu yang sudah ditentukan guru
- f. Seterusnya tiap kelompok bergilir mengisi jawaban menurut arah jarum jam dan begitu seterusnya

F. *Game Kereta Manusia Buta*

Menurut Murti (2012: 57) permainan kereta manusia buta ini seperti kereta manusia, namun mata seluruh peserta ditutup oleh kain kecuali pemimpin yang ada paling depan. Ia akan menjadi pemimpin dalam menjalankan kereta manusia buta tersebut. Peralatan yang harus digunakan adalah kain atau syal untuk menutup mata seluruh peserta kecuali pemimpin.

Dalam permainan ini, peserta yang bertindak sebagai pemimpin akan mengarahkan anggotanya untuk mengikuti instruksinya. Peserta yang memanjang menyebabkan sulit untuk diatur. Oleh karena itu pemimpin harus menggunakan strateginya dalam membawa peserta menuju pos-pos pertanyaan yang sudah disediakan oleh guru.

G. Langkah-langkah Pembelajaran menggunakan Model *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta

Langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Marry Go Round* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi tentang Peristiwa Sekitar Proklamasi kepada peserta didik
2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang sedang disampaikan
3. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *Marry Go Round* yang akan dilakukan peserta didik di luar kelas

4. Guru membagi peserta didik ke dalam 6 kelompok dan tiap kelompok ada 5 atau 6 peserta didik, kelompok tersebut berurutan dalam mengunjungi pos-pos yang sudah disediakan guru dengan ketentuan setiap pos dikunjungi oleh 2 kelompok.
5. Sebelumnya guru menjelaskan aturan-aturan yang harus dilakukan oleh masing-masing kelompok untuk melakukan pembelajaran di luar kelas menggunakan model *Marry Go Round*
6. Peserta didik diajak keluar kelas untuk mempersiapkan diri melakukan pembelajaran menggunakan model *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta.
7. Setiap kelompok diharuskan menunjuk satu orang untuk menjadi pemimpin yang akan baris paling depan.
8. Guru memberikan aba-aba untuk menutup seluruh mata peserta didik menggunakan syal kecuali pemimpin. Setelah itu mereka dipersilahkan untuk berbaris sesuai dengan kelompok masing-masing dan memegang pundak peserta didik yang ada didepannya
9. Pemimpin kelompok mengomando kepada para anggotanya agar mengikuti perintahnya. Pemimpin kelompok mulai memutari pos-pos pertanyaan searah dengan jarum jam.
10. Setelah selesai memutari pos-pos pertanyaan yang sudah disiapkan guru, peserta didik diarahkan untuk memasuki ruang kelas kembali untuk presentasi membahas jawaban yang sudah dikerjakan oleh peserta didik dalam pos-pos yang berada di luar kelas.

H. Penelitian yang Relevan

Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya menyatakann bahwa model pembelajaran *Marry Go Round* dapat meningkatkan sikap kerjasama dan prestasi belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil penelitian tersebut jelas diuraikan oleh:

1. Penelitian oleh Noemi Pena Miguel dkk (2014) yang berjudul "*Education Games For Learning*" dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *game* memiliki potensi yang besar untuk peserta didik karena peserta didik mendapatkan efek yang positif pada saat proses pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan fakta yang ada yaitu peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Tujuan dari pembelajaran menggunakan *game* ini membuat peserta didik berusaha untuk menjadi mekanisme yang membuat belajar peserta didik dalam cara yang dinamis, interaktif, memotivasi, dan menghibur. Dapat disimpulkan bahwa setelah melakukan pembelajaran menggunakan *game* sebagian peserta didik telah tercapai. Pembelajaran menggunakan *game* ini dapat meningkatkan ketrampilan, kerjasama tim, solidaritas, inovasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Pencapaian ini disebabkan karena permainan telah menjadi pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian oleh Burke Alison (2011) yang berjudul "*Group Work: How to Use Groups Effectively*" terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan ketika peserta didik menghabiskan waktu pertemuan dalam kelompok, peserta didik mampu mencapai tema pembelajaran yang lebih dalam

dibahas di kelas serta mengembangkan ketrampilan, seperti menulis dan komunikasi. Secara keseluruhan, tampak jelas bahwa kerja kelompok menciptakan monitoring, dan evaluasi kelompok merupakan teknik pembelajaran aktif yang bermanfaat bagi peserta didik. Kerjasama dalam kelompok memperkenalkan dan memfasilitasi keterlibatan kelompok dan partisipasi, kerjasama kelompok dapat menghasilkan hasil yang sangat positif dan abadi.

3. Penelitian oleh Anggraeni dkk (2014) yang berjudul “Pengaruh Teknik *Marry Go Round* Bermedia Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD” terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan pengaruh teknik *Marry Go Round* bermedia benda konkret dengan kelompok peserta didik yang dibelajarkan dengan model konvensional pada peserta didik kelas IV SD, rata-rata skor hasil belajar matematika kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pengaruh teknik *Marry Go Round* bermedia benda konkret lebih besar dibandingkan kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pengajaran konvensional, yaitu $21,45 > 15,79$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan pengaruh teknik *Marry Go Round* bermedia benda Konkret lebih baik dari pada kelompok peserta didik yang dibelajarkan menggunakan model pengajaran konvensional.

4. Penelitian oleh Mochamad Choirul Rofik (2015) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Marry Go Round* (Keliling Kelompok) di SMK Raden Patih Mojokerto” keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran terlaksana dengan kategori baik dengan nilai rata-rata terendah yaitu 3,23 sampai nilai tertinggi yaitu 4. Dapat dikategorikan baik karena sesuai kriteria penilaian yaitu (3,01-4,00) sangat baik, (2,01-3,00) baik, (1,01-2,00) kurang baik, dan (0,00-1,00) sangat kurang baik. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif *Marry Go Round* (keliling kelompok) pada mata pembelajaran instalasi penerangan listrik menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan setuju.

I. Kerangka Pikir

Pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Adanya Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik yang dilakukan dalam proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan. Pemahaman materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik merupakan syarat untuk

mengetahui keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Kondisi awal pada saat guru belum menggunakan model pembelajaran *Marry Go Round* menunjukkan bahwa prestasi belajar peserta didik rendah. Dilihat dari nilai UAS menunjukkan nilai yang diperoleh peserta didik masih banyak yang dibawah KKM. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar IPS yaitu melalui model pembelajaran kooperatif *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta.

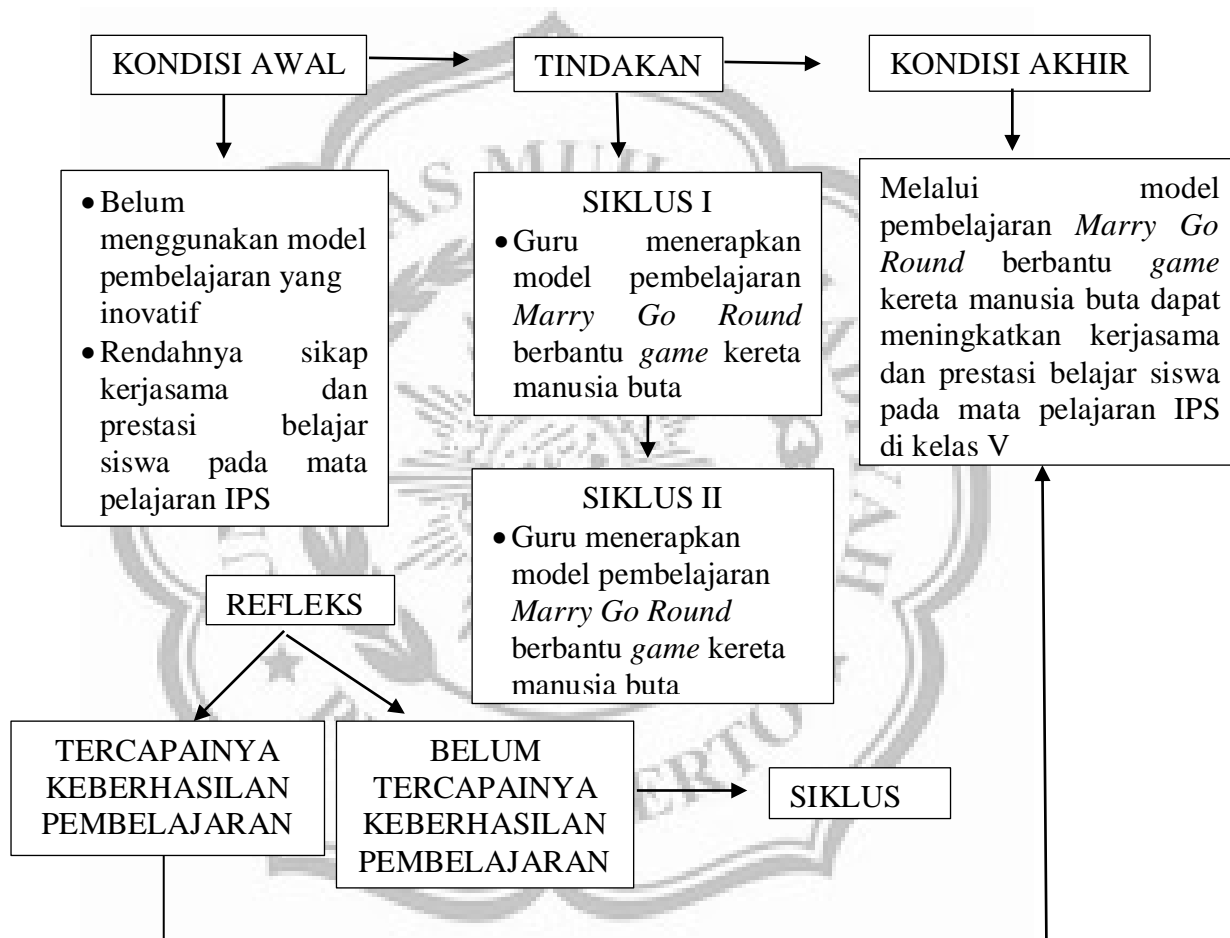
Pembelajaran kooperatif *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih banyak kepada peserta didik untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain dalam pemecahan suatu permasalahan. Pembelajaran kooperatif *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta ini juga merupakan cara yang efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas yang akan mengaktifkan setiap anggota kelompok. Dalam hal ini model pembelajaran *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Melalui penerapan model pembelajaran *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Perbaikan pembelajaran akan dilakukan menggunakan daur siklus yaitu siklus I ada perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jika siklus I

belum memenuhi syarat ketuntasan belajar, maka akan dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus kedua diharapkan memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Kerangka pikir secara garis besar dapat digambarkan sebagai

berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

J. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan penelitian ini adalah “melalui model pembelajaran *Marry Go Round* berbantu *game* kereta manusia buta dapat meningkatkan sikap kerjasama dan prestasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Pasir Wetan semester II tahun ajaran 2016/2017 pada materi Peristiwa Sekitar Proklamasi”.

