

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dari perubahan yang terjadi bukan karena kebetulan (Mulyati, 2005: 5). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 1995: 2). Menurut Gagne 1984 dalam (Sam's, 2011: 33), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Seorang belajar pada dasarnya didorong oleh keinginannya untuk mengembangkan perilakunya yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut sebagai belajar. Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Menurut Guilford dan Mustaqim (2004: 34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari rangsangan. Belajar adalah merupakan proses psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif manusia dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam

pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang bersifat konstanmenetap (Purwanto, 1998: 79). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Susanto, 2013: 5) Menurut Sam's, (2005: 35) membagi dalam 3 kawasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif adalah dengan tujuan-tujuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ranah psikomotor adalah ketrampilan motorik dan manipulasi bahan atau objek. Hasil belajar dalam ranah kognitif menurut Susanto (2013: 5) ini secara rinci mencakup kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari peserta didik. Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dapat di capai oleh peserta didik berupa pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotor), dan perilaku (afektif).

2. Proses Belajar

1) Pengertian Proses Belajar

Secara sederhana proses belajar atau *learning process* merujuk pada aktivitas individu. Secara teknis para ahli psikologi sudah mencoba memberikan batasan atau definisi yang beraneka ragam namun pada kesimpulannya merujuk pada terjadinya proses perubahan tingkah laku individu. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi (Sadiman dkk, 1990: 12).

Proses belajar pada diri individu dapat terjadi dengan berbagai cara. Kadang-kadang proses belajar itu dilakukan secara sengaja, sebagaimana ketika siswa memperoleh informasi, ketika siswa memperoleh informasi yang disajikan oleh guru di dalam kelas atau ketika individu melihat berbagai istilah di dalam buku. Proses belajar itu juga dilakukan secara tidak sengaja, sebagaimana reaksi anak melihat jarum suntik (Anni, 2004: 16).

2) Unsur-unsur dalam Proses Belajar

Setiap individu adalah unik (*unique*) dan setiap proses belajar terjadi dalam diri setiap individu. Ada beberapa unsur-unsur yang berpengaruh terhadap proses belajar seseorang (Fontan, 1981: 152) yakni:

a. Faktor – Faktor Afektif

Konsep afektif berkaitan dengan pengalaman emosional, kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok ketika waktu belajar.

b. Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Motivasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu motivasi baik yang berupa dorongan untuk belajar yang datang dari dalam maupun dari luar diri pada anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu : sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan. Dorongan dari dalam atau motivasi intrinsik adalah motivasi yang ditimbulkan dari dalam diri orang yang bersangkutan tanpa rangsangan atau bantuan orang lain. Motivasi ini mencakup dorongan ingin tahu (*curiosity*). Sedangkan dorongan dari luar atau motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan

dari luar. Yang termasuk dalam motivasi ini antara lain laporan sekolah, lingkungan di sekolah, teman bermain, tes, ujian dan pujian dari guru. Motivasi intrinsik pada umumnya lebih efektif dalam mendorong seseorang untuk belajar dari pada motivasi ekstrinsik.

c. Kebiasaan Belajar

Semakin tinggi usianya anak akan menjadi lebih bertanggung jawab atas proses belajar, karena kebiasaan termasuk didalamnya disiplin belajar menjadi semakin penting. Agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran diperlukan adanya proses pembiasaan. Untuk itu, perludi identifikasi beberapa kecakapan dasar penunjang yang harus menjadikemampuan yang melekat dalam diri siswa. Beberapa kemampuan dasartersebut antara lain: kemampuan bertanya dalam proses pembelajaran dikelas, kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) yang muncul dalam proses pembelajaran harus diselesaikan (dicari jawabannya) olehsiswa selama proses belajarnya, dan kemampuan berkomunikasi (baikverbal maupun nonverbal) merupakan sarana agar terjadi pemahamanyang benar (yang baik dan punya kadar keilmuan), dari hasil prosesberpikir dan berbuat, terhadap gagasan siswa yang ditemukan dan ingindikembangkan.

d. Daya Ingat

Proses belajar banyak tergantung pada daya ingat (*memory*) seseorang. Memory dibagi menjadi dua yaitu “daya ingat jangka pendek” (*short-term memory*) dan “daya ingat jangka panjang” (*long-term memory*). Obyek dan informasi yang ditangkap melalui penginderaan disimpan dalam “daya ingat jangka pendek” (*short-term memory*) kemudian dipindahkan ke “daya ingat jangka panjang” (*long-term memory*) (Anni, 2004 : 30).

3. Tahap-tahap Proses Belajar

(Gagne dan Briggs, 1974: 83) mengemukakan bahwa ada lima tahap-tahap dalam proses belajar yaitu :

- a. Keterampilan intelektual (*Intellectual skill*)
- b. Strategi berpikir (*Cognitive*)
- c. Informasi (*Information*)
- d. Keterampilan motorik (*Motor skill*) dan
- e. Sikap (*Attitudes*)

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil dari aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung dari yang dipelajari oleh peserta didik. Jadi, apabila peserta didik belajar pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang didapat oleh peserta didik berupa

penguasaan konsep. Dalam kegiatan belajar mengajar, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dapat dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

Garlach dan Ely (Anni, 2004: 5) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan dekripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah peserta didik sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Howard Kingslei (Nana Sudjana, 1999: 22) membagi tiga macam hasil belajar yaitu :

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengertian
3. Sikap dan cita-cita

Hasil belajar berkaitan erat dengan proses belajar sehingga faktor yang mempengaruhi belajar akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Seperti yang diutarakan oleh Sueryabrata, 2004 (dalam Sriyanti, 2009: 23), secara umum terdapat dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis:

- Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah kondisi fisik dalam diri individu. Faktor ini antara lain tingkat kesehatan dan kebugaran fisik individu.

- Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah faktor psikis dalam diri individu. Faktor psikis antara lain tingkat kecerdasan, motivasi, minat, bakat, sikap, kepribadian, kematangan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor diluar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal terdiri dari faktor nonsosial dan faktor sosial

- Faktor nonsosial

Faktor nonsosial adalah faktor yang ada diluar individu yang berupa kondisi fisik berupa cuaca, alat, gedung, dan sejenisnya

- Faktor sosial

Faktor sosial adalah faktor diluar individu yang berupa manusia. Faktor ini antara lain yang berasal dari keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Faktor internal dan faktor eksternal sangat berpengaruh dalam keberhasilan belajar peserta didik. Pengaruhnya bisa berbentuk mendukung (positif), namun bisa juga menghambat (negatif).

5. Metode *Index Card Match*

a. Pengertian

Index Card Match merupakan cara yang menyenangkan dan aktif untuk mengkaji materi pembelajaran. Para peserta bermain dalam sebuah kuis dan berpasangan (Mel. Silberman, 2010: 246). Harmuni (2011: 162) menyatakan *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan pada siswa untuk berpasangan dan memainkankuis kepada teman sekelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2009:120) *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

b. Fungsi *Index Card Match*

1. Agar peserta lebih cepat dalam memahami pembelajaran
2. Peserta akan lebih mudah dalam memahami suatu materi
3. Tidak merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung

c. Langkah-langkah dalam *Index Card Match*

Menurut Suprijono, Agus (2009: 120) adapun langkah-langkah pada metode *Index Card Match* sebagai berikut :

- a) Guru membuat potongan-potongan kartu sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.

- b) Guru membagi potongan kartu-kartu tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c) Pada separuh bagian potongan kartu-kartu, guru menuliskan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. Setiap kartu berisi satu pertanyaan.
- d) Pada separuh kartu yang lain, guru menuliskan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- e) Guru mengocok semua kartu sehingga akan tercampur antara pertanyaan dan jawaban.
- f) Guru membagikan satu kartu kepada setiap siswa. Guru selanjutnya menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh dari jumlah siswa akan mendapatkan pertanyaan dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g) Guru meminta kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, guru meminta kepada mereka untuk duduk berdekatan. Guru juga menjelaskan agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, guru meminta kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan pertanyaan yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya pertanyaan tersebut dijawab oleh pasangannya.

- i) Guru mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

d. Kelebihan dan kelemahan *Index Card Match*

Menurut Marwan, Bona (2011:143) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan metode *Index Card Match* sebagai berikut :

1) Kelebihan metode pembelajaran *Index Card Match*

- Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- Penilaian dilakukan bersama pengamat dan pemain

2) Kelemahan metode pembelajaran *Index Card Match*

- Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- Lama untuk membuat persiapan.
- Guru harus memiliki jiwa demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengelolaan kelas.

- Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.

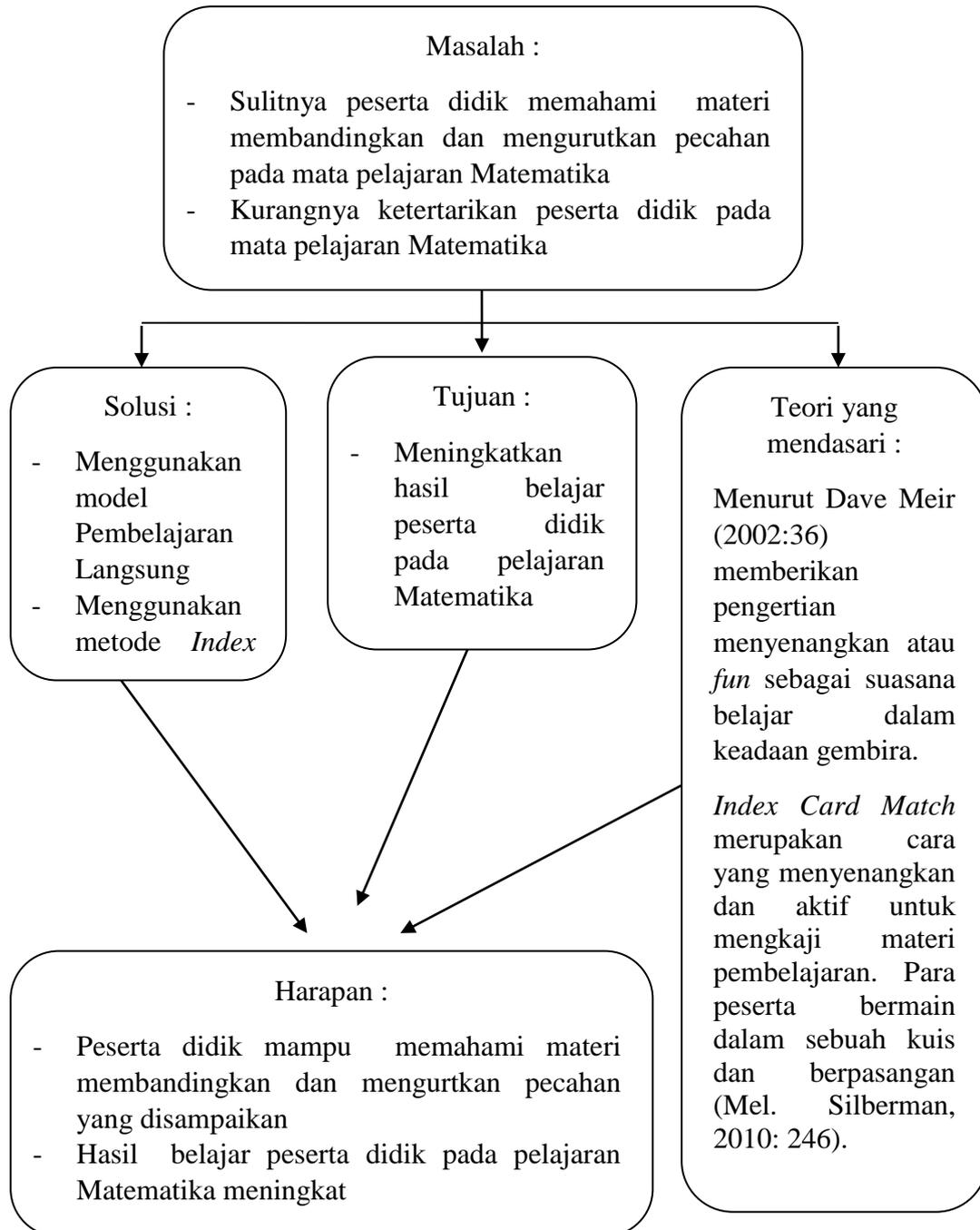
B. Penelitian yang Relevan

1. Wibowo, Arif B (2015) dalam penelitiannya tentang penerapan metode *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Kedungpilang Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2014/2015. Setelah melakukan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa penerapan metode *Index Card Match* ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi IPS yang telah dipelajari. Karena terlihat adanya peningkatan skor yang semula nilai rata-rata kelas dari pre test sebesar 52,80 meningkat menjadi 81,20.
2. Umaryati Yuni (2009) dalam penelitiannya tentang penerapan model pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Subah Kabupaten Batang. Setelah melakukan pembelajaran, dapat dikatakan bahwa penerapan model *Index Card Match* ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Sejarah. Adapun hasil tes pada siklus II diperoleh nilai tertinggi yaitu 95 sebanyak 2 peserta didik dan nilai terendah 60 sebanyak 4 peserta didik. Peserta didik yang tuntas

belajar yaitu yang mendapatkan nilai $> 6,5$ sebanyak 36 peserta didik atau persentase ketuntasan klasikal mencapai 90 % dan peserta didik yang tidak tuntas belajar yaitu yang mendapatkan nilai dibawah 6,5 sebanyak 4 peserta didik atau 10 % serta nilai rata-rata kelas adalah 77,5. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 dan 5 serta pada gambar 4 dan 5. Berikut adalah daftar tabel 4 dan 5.

3. Muniroh Syarifatul (2015) Penerapan metode *Index Card Match* dengan media *flanelgraf* dapat meningkatkan pembelajaran IPS siswa kelas V SD. Peningkatan dibuktikan dengan meningkatnya proses belajar dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Proses belajar pada siklus I mencapai 77%, meningkat pada siklus II menjadi 81,5%, kemudian meningkat lagi pada siklus III menjadi 89%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada pratindakan 59,25. Pada siklus I rata-ratanya mencapai 85,4 dan meningkat menjadi 86,75 pada siklus II, kemudian meningkat lagi menjadi 87,88 pada siklus III.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir