

BAB II

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE KARTU ARISAN DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN SEJARAH

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Mills dalam (Suprijono,2012:45) berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Sudrajat dalam (Agung dan Wahyuni,2013:4) “pembelajaran adalah terjemahan dari *intruction* yang banyak digunakan di dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat, istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi *kognitif-holistik* yang mengisyaratkan adanya interaksi dan komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.” Dalam Isjoni (2012:14) “pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa”. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Joyce dan Weil dalam (Rusman,2014:133) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.” Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan model pembelajaran adalah suatu pola yang dapat digunakan

oleh guru sebagai rencana dalam mengelola pembelajaran baik dalam tahap persiapan maupun dalam tahap pelaksanaan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memiliki model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Rusman (2014:136) mengatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - 1) Urutan langkah-langkah pembelajaran
 - 2) Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - 3) Sistem sosial
 - 4) Sistem pendukungKeempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi:
 - 1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur
 - 2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- f. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Dari pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Berupa sekumpulan visi atau tujuan yang dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran.
- b. Memiliki bagian-bagian model berupa: prinsip dan langkah.
- c. Berdampak pada orang yang mendapat dan menerakan model pembelajaran.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Sanjaya (2011:242) mengemukakan “pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).” Slavin dalam (Isjoni,2012:15) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Roger, dkk dalam (Huda,2015:29) menyatakan:

“cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others (Pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain).”

Berdasarkan dari pendapat-pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang pada pelaksanaannya menekankan kepada kerja sama kelompok, kelompok yang dimaksudkan disini adalah kelompok heterogen yang terdiri dari 4-6.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Isjoni (2012:33) menyatakan bahwa “tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.” Sementara itu dalam Setiani dan Priansa (2015:244-245) mengemukakan bahwa tujuan umum dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya”. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Hasil belajar akademik, yaitu pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik.
- b. Pengakuan adanya keragaman, yaitu pembelajaran kooperatif bertujuan agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang.
- c. Pengembangan keterampilan sosial, yaitu pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Dari beberapa pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam satu kelompok, serta dapat menyampaikan pendapat dan gagasan. Dengan adanya proses kerja sama tersebut membuat siswa dapat belajar menghargai perbedaan serta termotivasi untuk meningkatkan hasil

belajarnya karena adanya rasa tanggung jawab atas bagian dari kelompok dan saling ketergantungan dalam kelompok.

3. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Johnson dalam (Isjoni,2012:35) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif menghasilkan peningkatan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan befikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa, memperbaiki sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa dalam menghargai pokok pikiran orang lain.” Stahl dalam (Isjoni, 2012:35-36) menyatakan bahwa “melalui model pembelajaran kooperatif siswa dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berfikir dan menentukan serta berbuat dan berpartisipasi sosial.” Sedangkan Sadker dan Sadker dalam (Huda,2015:66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Menurut mereka, selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat-manfaat besar antara lain:

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga-diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan di antara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (*interpedensi* positif) untuk proses belajar mereka nanti.

- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang manfaat pembelajaran kooperatif di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi sosial terutama antar sesama siswa, pola berfikir kritis serta meningkatkan wawasan berupa informasi.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

1. Pengertian Tipe Kartu Arisan

Pembelajaran tipe kartu arisan dapat diartikan sebagai suatu cara yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran kooperatif dengan media serta prinsip arisan. Susanti dalam (Gustina,2015:3) mengemukakan bahwa “kartu arisan dikatakan sebagai model pembelajaran, karena kartu arisan merupakan salah satu pembelajaran kooperatif atau kelompok, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah di kocok oleh guru.”

Nurhasanah (2014:4) mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama di dalam kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai jawaban dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah dikocok oleh guru, dan waktu diberikan secara bergantian.” Menurut Megantorowati (2012:3) “teknik pembelajaran kartu

arisan dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran kooperatif dengan media serta prinsip arisan.”

Rahayu (2014:93) mengatakan bahwa “model *lottery card* (arisan) adalah salah satu pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan kesesuaian jawaban, dari setiap pertanyaan yang keluar dari dalam gelas yang telah di kocok oleh guru. Sependapat dengan itu, Suprayogo dalam (Iswarti,2015:3) “pembelajaran model kartu arisan merupakan model yang menggunakan prinsip arisan, yaitu mendapatkan giliran menjawab atas suatu pertanyaan sesuai undian”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah salah satu model pembelajaran kooperatif atau kelompok dengan menggunakan media serta prinsip arisan dimana pada prakteknya siswa arahkan untuk membentuk beberapa kelompok kecil yang dipilih oleh guru kemudian mendiskusikan serta menjawab jawaban atas pertanyaan yang dikocok oleh guru seperti prinsip arisan pada umumnya.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

Suatu model pembelajaran selalu memiliki fase-fase atau langkah-langkah yang harus dipersiapkan sebelum diterapkan. Langkah-langkah inilah yang akan menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan proses pembelajaran. Situmorang (2015:3-4) menyatakan langkah-langkah pembelajaran model kartu arisan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu jawaban dengan ukuran 10x10 dan kertas pertanyaan dengan ukuran 5x5 tentang materi yang dipelajari.

Jawaban ditulis dalam kartu, sedangkan pertanyaan ditulis kertas kemudian digulung. Gulungan kertas pertanyaan dimasukkan kedalam gelas untuk diundi.

- 2) Guru membentuk kelompok siswa yang masing-masing terdiri atas 3-4 orang secara heterogen.
- 3) Guru membagikan kartu jawaban kepada setiap kelompok.
- 4) Guru mengacak gulungan kertas soal, kemudian mengambil 1 gulung kertas selanjutnya, membacakan pertanyaan.
- 5) Guru memerintahkan kepada semua kelompok yang memiliki jawaban yang sesuai atas pertanyaan yang dibacakan guru untuk tunjuk jari dan dapat menyampaikan jawabannya di depan kelas.
- 6) Jika jawaban sesuai dengan soal yang dibacakan oleh guru diberi poin 1.
- 7) Bila tidak ada siswa yang tunjuk jari atau tunjuk jari lebih dari satu orang dan menjawab salah, guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tersebut menjawab tetapi salah atau tidak menjawab diberi poin 0.
- 8) Guru menghitung perolehan poin dari tiap-tiap kelompok, menjumlahkannya dan mengumumkannya.
- 9) Guru memberi pertanyaan rebutan, jika terdapat jumlah poin yang sama pada dua kelompok atau lebih. Kelompok yang paling cepat dan menjawab pertanyaan rebutan itu dengan salah diberi poin 0 dan jika benar diberi poin 1. Kelompok yang memperoleh poin terbanyak mendapat tepuk tangan seluruh siswa dan *reward* dari guru.
- 10) Guru memberi motivasi selama kegiatan tersebut dengan cara memberi pujian, tepuk tangan, acungan jempol, menepuk pundak, senyuman, anggukan kepala kepada mereka yang tepat menjawab maupun kurang tepat menjawab pertanyaan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan kartu 10x10 untuk jawaban dan 5x5 untuk pertanyaan. Setelah pertanyaan ditulis kemudian digulung lalu masukan kedalam gelas.
- 2) Guru membentuk kelompok heterogen siswa yang terdiri dari 3-4 kemudian diberikan kertas jawaban ke masing-masing kelompok.

- 3) Guru mengocok pertanyaan di dalam gelas dan mengambil 1 kemudian di bacakan, guru memerintahkan siswa untuk tunjuk jari jika mendapat jawaban atas pertanyaan tersebut dan membacakannya di depan kelas.
- 4) Untuk jawaban yang sesuai dengan pertanyaan akan di beri poin 1, dan apabila tidak menjawab akan diberi nilai 0, bila tidak ada siswa yang tunjuk jari atau tunjuk jari lebih dari satu orang dan menjawab salah, guru menjelaskan jawaban dari pertanyaan tersebut menjawab tetapi salah atau tidak menjawab diberi poin 0.
- 5) Guru menghitung perolehan poin dari tiap-tiap kelompok, menjumlahkannya dan mengumumkannya.
- 6) Guru memberi pertanyaan rebutan, jika terdapat jumlah poin yang sama pada dua kelompok atau lebih. Kelompok yang paling cepat dan menjawab pertanyaan rebutan itu dengan salah diberi poin 0 dan jika benar diberi poin 1. Kelompok yang memperoleh poin terbanyak mendapat tepuk tangan seluruh siswa dan reward dari guru.
- 7) Guru memberikan motivasi selama kegiatan tersebut dengan cara memberi pujian, tepuk tangan, dan lain sebagainya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

Sebagai salah satu model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan sama seperti model-model pembelajaran yang lainnya. Adapun yang menjadi kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan ini adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

Jarolimek dan Parker dalam (Isjoni,2012:44) mengatakan bahwa keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini (kooperatif) adalah sebagai berikut:

- 1) Saling ketergantungan yang positif,
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu,
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas,

- 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan,
- 5) Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru,
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sementara itu Rahayu (2014:294) mengemukakan kelebihan dari

model kartu arisan antara lain:

- 1) Pembelajaran yang menarik dihubungkan dengan kehidupan nyata.
- 2) Siswa akan mempersiapkan secara maksimal saat mendapat giliran.

Berdasarkan pendapat di atas kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah dapat meningkatkan aktifitas siswa di dalam proses pembelajaran karena pada model pembelajaran ini siswa dengan antusias mencari jawaban secara bersama-sama dengan kelompoknya untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah di kocok oleh guru, selain itu rasa percaya terhadap sesama teman juga akan menumbuhkan ketergantungan yang positif karena ketika salah satu dari teman kelompok menjawab pertanyaan maka teman yang lain akan memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada siswa tersebut.

b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan

Isjoni (2012:36) menyatakan bahwa kelaamanan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor dari dalam, yaitu:

- 1) Guru harus mempersiapkan pelajaran secara matang, disamping itu memerlukan banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecendrungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif .

Rahayu (2014:294) mengemukakan “kekurangan dari model kartu arisan antara lain:

- 1) Tidak semua terlibat dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Nilai tergantung pada individu yang mempengaruhi nilai teman lain.

Berdasarkan pendapat di atas kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan adalah apabila dalam kelompok siswa tidak mau bekerja sama maka tidak akan ada ide atau jawaban yang akan disampaikan karena banyaknya kelompok yang telah dibentuk, karena guru tidak bisa secara sekaligus memantau secara keseluruhan mana siswa yang aktif atau tidak dalam pemecahan masalah, selain itu karena sifatnya kelompok ketika menjawab sebuah pertanyaan yang disampaikan oleh guru maka hanya satu orang dari kelompok yang dipercaya untuk menjawab, kecenderungan untuk memusatkan kepada satu orang anggota kelompok (biasanya yang aktif dan kritis) untuk menjawab dan menjadi *leader* dikelompok tersebut.

4. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan Dalam Mata Pelajaran Sejarah

Penerapan model kooperatif tipe kartu arisan merupakan penerapan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar bekerjasama menyampaikan pendapat dan berbagi ilmu pengetahuan berdasarkan pemikirannya untuk kelompok belajarnya. Dalam belajar kelompok harus terjalin hubungan kerjasama, saling pengertian, menghargai, dan membantu dengan disertai komunikasi secara empati sebagai upaya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar siswa merupakan hasil *sharing* atau kerjasama antar siswa dalam satu kelompok atau antar kelompok. Siswa yang pandai mengajari siswa yang belum pandai, supaya siswa satu dengan yang lainnya dapat memahami isi pembelajaran yang telah pelajari. Kerjasama antar siswa akan membuat siswa semangat dalam belajar karena siswa diberi kesempatan untuk bertanya, mengemukakan pendapat dan berbagi ilmu pengetahuan antar siswa.

Iswarni (2015:3) mengemukakan bahwa “dalam permainan kartu arisan, setiap siswa dituntut untuk mengerti dengan jawaban atas soal yang dimilikinya.” Hal ini dapat dicapai melalui diskusi dalam kelompok yaitu dengan saling bertanya dan mengeluarkan pendapat tentang kartu soal tersebut. Saling berdiskusi dalam kelompok dengan tujuan untuk memahami jawaban dari kartu soal merupakan suatu kesungguhan belajar dari siswa. Pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan mempunyai kelebihan yaitu dapat meningkatkan aktifitas siswa di dalam proses pembelajaran karena pada model pembelajaran ini siswa dengan antusias mencari jawaban secara bersama-sama dengan kelompoknya untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah dikocok oleh guru dan rasa percaya terhadap sesama teman juga akan menumbuhkan ketergantungan yang positif karena ketika salah satu dari teman kelompok menjawab pertanyaan maka teman yang lain akan memberikan kepercayaan sepenuhnya kepada siswa tersebut. Selain itu, siswa juga tidak malu untuk mengemukakan pendapat ataupun jawaban di depan teman-temannya.

Hal ini akan berpengaruh terhadap keaktifan siswa baik secara individu ataupun kelompok dan meningkatkan rasa percaya diri serta dapat menilai kemampuan mereka sendiri maupun orang lain. Kemudian, dapat juga mempengaruhi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran melalui kerjasama dalam kelompok sehingga dapat memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada siswa seperti kerjasama dan interaksi dalam kelompok, disamping pengalaman belajar yang berpengaruh dengan hasil belajar siswa juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk tampil berbicara dan mengemukakan gagasannya di depan kelas.

Dampak tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan mengembangkan kemampuan dalam diri siswa. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan mampu mengefektifkan waktu pembelajaran untuk berdiskusi. Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan dalam pembelajaran sejarah agar kemampuan siswa dapat berkembang, semula sebagian siswa tidak mau tampil atau tidak memiliki kesempatan untuk tampil di depan kelas karena terbatas oleh waktu pembelajaran yang tersedia.

Melalui model ini siswa dapat tampil di depan teman-teman kelasnya dan dapat mengefektifkan waktu pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe kartu arisan dapat memupuk kerjasama siswa, mendorong siswa untuk berani tampil di depan teman-teman kelasnya sehingga mereka tidak takut, malu saat diminta tampil di depan kelas. Siswa

akan termotivasi untuk belajar dan aktif dalam proses pembelajaran dan juga memberi pengalaman dan kesempatan kepada siswa untuk berbicara mengemukakan pendapat dan gagasan mereka di depan kelas.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses sadar dan terencana dari seorang individu yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku serta pola pikir yang relatif menetap. Dari kegiatan belajar baik individu ataupun institusi sudah pasti menginginkan sebuah hasil. Hasil juga dapat menjadi tolak ukur bagi siswa ketika ingin melihat sejauh mana keberhasilan selama siswa tersebut menjalani proses pembelajaran. Erner ER. Hilgard dalam (Riyanto,2012:4) mendefinisikan sebagai berikut:

Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training. Artinya, (seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga bersangkutan menjadi berubah).

Sedangkan Slameto dalam (Setiani dan Priansa,2015:61) menyatakan bahwa “belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Selain itu Jihad dan Haris (2010:1) “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan

pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.”

Dari beberapa pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah perubahan. Proses tersebut dapat diartikan sebagai sebuah aktifitas, interaksi sosial, dan sebagainya. Sementara itu perubahan yang dimaksudkan adalah perubahan pola pikir, tingkah laku, dan sebagainya. Proses dan perubahan tersebut nantinya akan berujung kepada sebuah hasil belajar, karena pada dasarnya hasil belajar seringkali dijadikan untuk mengetahui seberapa jauh seseorang telah menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Untuk mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

2. Pengertian Hasil Belajar

Setelah terjadi aktifitas belajar yang dilakukan oleh siswa kepada guru, maka guru tersebut perlu membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan baik berupa informasi, ide, keterampilan, pola pikir dan tingkah laku guna mencapai tujuan yang diharapkan oleh kedua belah pihak yakni peningkatan hasil belajar. Abdurrahman dalam (Jihad dan Haris,2010:14) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut A.J. Romizowski dalam (Jihad dan Haris,2010:14) “hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*).”

Sedangkan menurut Winkel (Purwanto,2013:45) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.” Dari beberapa pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Kemampuan yang dimaksud disini adalah kemampuan dalam perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman siswa atas materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Kingsley dalam (Sudjana,2011:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni :

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

Sedangkan Gagne dalam (Sudjana,2011:22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni :

- 1) Informasi verbal
- 2) Keterampilan intelektual
- 3) Strategi kognitif
- 4) Sikap dan
- 5) Keterampilan motoris

Dari beberapa pendapat tentang macam-macam hasil belajar yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam aktifitas belajar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor inilah yang terkadang menjadi masalah untuk menentukan apakah aktifitas belajar mendapatkan hasil atau tidak. Adapun yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

Abu Ahmadi dalam (Rejeki,2015:32) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

a. Faktor internal

- 1) Faktor jasmani (fisikologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini adalah penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
 - a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - c) Faktor non intelek, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
 - d) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor sosial yang terdiri dari:
 - a) Lingkungan keluarga.
 - b) Lingkungan sekolah.
 - c) Lingkungan masyarakat.
 - d) Lingkungan kelompok.
- 2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar dan iklim.

Djamarah dan Zain dalam (Rejeki,2015:32-33) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor dalam
 - 1) Fasiologis
 - a) Kondisi fisiologis
 - b) Kondisi panca indra
 - 2) Psikologis
 - a) Minat
 - b) Kecerdasan
 - c) Bakat
 - d) Motivasi
 - e) Kemampuan kognitif
- b. Faktor luar
 - 1) Lingkungan
 - a) Alami
 - b) Sosial budaya
 - 2) Intrumental
 - a) Kurikulum
 - b) Program
 - c) Sarana dan fasilitas
 - d) Guru

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan yang menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah individu siswa baik berupa fisiologis dan psikologis, faktor lingkungan baik berupa alami dan sosial, serta bahan atau hal yang akan dipelajari.

5. Klasifikasi Hasil Belajar

Usman dalam (Jihad dan Haris,2010:16-17) menyatakan bahwa “hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan oleh guru sebelumnya yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor.” Sejalan dengan

itu berdasarkan teori taxanomi B.S. Bloom dalam (Susetyo,2015:18) kompetensi hasil belajar mencakup tiga ranah (*domain*), yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), afektif (*affective domain*), dan ranah perbuatan (*psykomotor domain*). Adapun *domain* kognitif menurut teori taxanomi B.S.

Bloom terdiri atas enam tingkatan, yaitu sebagai berikut:

a. Domain Kognitif

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali segala informasi yang sudah dipelajari (*recall*).
- 2) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- 3) Aplikasi (*application*) adalah kemampuan untuk menerapkan konsep, prinsip-prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
- 4) Analisa (*analysis*) adalah kemampuan menguraikan atau menyelesaikan suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antarbagian dari bahan yang telah di ajarkan.
- 5) Sintesis (*syntesis*) adalah kemampuan menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang berarti, seperti merumuskan tema, rencana atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- 6) Evaluasi (*evaluations*) adalah kemampuan yang paling tinggi dalam *domain* kognitif. Kemampuan dalam evaluasi berkenaan dengan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

b. Domain Afektif

Domain afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek sikap, minat, dan nilai. Adapun yang menjadi penilaian dalam aspek afektif antara lain sebagai berikut:

- 1) Menerima (*receiving*) termasuk kesadaran, keinginan, untuk menerima stimulus, respon, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

- 2) Menanggapi (*responding*) meliputi reaksi yang diberikan, ketepatan reaksi, dan perasaan kepuasan.
- 3) Menilai (*evaluating*) meliputi kesadaran menerima norma-norma dan sistem nilai yang berlaku di suatu tempat.
- 4) Mengorganisasi (*organization*) meliputi pengembangan ketentuan atau norma-norma dan tata nilai dalam organisasi sistem nilai.
- 5) Membentuk watak (*characterization*) meliputi sistem nilai yang telah terbentuk dan memengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku seseorang.

c. Domain Psikomotor

Domain psikomotor adalah segala bentuk kegiatan dalam aspek motorik yang berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu. Adapun yang menjadi penilaian dalam aspek psikomotor ini adalah:

- 1) Persepsi (*perception*) yaitu penggunaan alat indra untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan, baik gerakan halus maupun kasar.
- 2) Kesiapan (*set*) yaitu kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan tertentu sesuai dengan kompetensi yang ditentukan.
- 3) Respon terpimpin (*guided response*) yaitu tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks dan yang termasuk di dalamnya imitasi, serta coba-coba.
- 4) Mekanisme (*mechanism*) yaitu membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap.
- 5) Respon tampak kompleks (*complex overt response*) yaitu gerakan motorik yang terampil di dalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks.
- 6) Penyesuaian (*adaption*) yaitu keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi.
- 7) Penciptaan (*origination*) yaitu membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu.

Selanjutnya Purwanto (2013:48) menyatakan bahwa “domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan.” Dari beberapa pendapat di atas *domain* kognitif merupakan aspek yang paling sering digunakan dalam penilaian, karena hasil belajar aspek kognitif merupakan tolak ukur untuk penilaian dalam mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

E. Hakekat Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

S.K. Kochhar (2008:46) “sejarah merupakan salah satu komponen ilmu-ilmu sosial.” Sementara itu, seperti yang dikemukakan dalam Agung dan Wahyuni (2013:55) “Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini. “ Isjoni (2007:12) berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan interaksi terus menerus yang dilakukan individu dengan lingkungannya, dimana lingkungan tersebut mengalami perubahan.”

Menurut Isjoni (2007:12) “dalam ilmu pengetahuan modern terdapat berbagai macam pembelajaran yang dipelajari. Salah satunya adalah pembelajaran sejarah yang berarti proses belajar mengajar pelajaran sejarah.” Selain itu S.K Kochhar (2008:20) menyatakan status mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut “sejarah telah lama menduduki posisi yang penting di antara berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan di berbagai tingkat pendidikan.”

Jadi dari pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar sejarah yang dapat memberikan pengetahuan, sikap serta nilai nasionalisme sehingga dapat membantu sebuah negara dalam memperkokoh persatuan serta kesatuan nasionalnya serta pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang diajarkan diberbagai tingkat pendidikan.

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Sejarah

Adapun tujuan dan fungsi mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Agung dan Wahyuni dalam (2013:56) mengemukakan bahwa “pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia.”

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Agung dan Wahyuni dalam (2013:56) mengemukakan bahwa pengajaran sejarah bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda dan tujuannya adalah :

- 1) Mendorong siswa berfikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang.

- 2) Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Adapun yang menjadi tujuan pembelajaran sejarah SMA, seperti yang tercantum di Permendiknas No. 22 Tahun 2006 dalam (Agung dan Wahyuni,2013:55) agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran peserta didik akan pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Tujuan instruksional pembelajaran sejarah seperti yang di kemukakan oleh S.K. Kochhar (2008:51-53) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Pemikiran kritis
- 4) Keterampilan praktis
- 5) Minat
- 6) Perilaku

Dari beberapa pendapat yang telah dituliskan di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan mata pelajaran sejarah adalah memberi pemahaman tentang nilai-nilai sejarah, kesadaran sejarah

sehingga dapat memenuhi suatu tujuan instruksional pembelajaran sejarah.

3. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Sejarah penting dipelajari agar seseorang dapat mengambil pelajaran, pengalaman, maupun hikmah dari suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Abdullah dalam (Isjoni,2007:33) mengatakan bahwa “sejarah menyimpan pengalaman berharga yang dapat memberikan kearifan.” Sementara itu Kuntowijoyo dalam (Isjoni,2007:34) menyatakan bahwa “sejarah itu berguna sebagai pengetahuan (*intrinsik*) dan sebagai *liberal education* (*ekstrinsik*), yaitu sebagai pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan ilmu bantu, latar belakang, rujukan, dan bukti.”

Hill dalam (Isjoni,2007:39-40) menyatakan bahwa dengan mempelajari sejarah siswa akan mendapatkan beberapa manfaat, antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Secara unik memuaskan rasa ingin tahu dari anak tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya, yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
- 2) Lewat pembelajaran sejarah dapat diwariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap satria, seni satria cara hidup orang lain.
- 3) Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting.
- 4) Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- 5) Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/pertentangan dunia masa kini.
- 6) Mengajar siswa untuk berpikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah, dan menggunakan masa

lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.

- 7) Mengajar siswa untuk berpikir kreatif.
- 8) Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).
- 9) Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- 10) Menikmati sejarah.
- 11) Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari pembelajaran sejarah adalah dapat menumbuhkan wawasan peserta didik, dapat menata nalar, membentuk kepribadian, mengembangkan sikap, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah dan membekali peserta didik dengan keterampilan tertentu.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang mendukung mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe kartu terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Irny Gusnita, dengan judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Kooepratif Kartu Arisan Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kampar Timur Kabupaten Kampar". Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kampar Timur Kabupaten Kampar dalam mengikuti pembelajaran PKn. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif kartu arisan

terhadap hasil belajar PKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kampar Timur Kabupaten Kampar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kampar Timur Kabupaten Kampar yang terdiri dari 8 kelas dengan jumlah 216 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas VII⁴ dengan jumlah 27 siswa dan kelas VII⁵ dengan jumlah 27 siswa, sehingga berjumlah 54 siswa. Sampel ini diambil berdasarkan teknik purposive sampling dengan uji homogenitas. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, studi kepustakaan dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (VII) mengalami peningkatan dibandingkan kelas kontrol (VII⁵), sebelum mendapat perlakuan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (VII⁴) adalah 50,37 dan setelah perlakuan 87,22. Sedangkan kelas kontrol (VII⁵) rata-rata hasil belajar sebelum perlakuan 54,26 sedangkan setelah perlakuan rata-rata hasil belajarnya yaitu 69,44. Bila ditinjau dari hasil analisis statistik dengan uji t maka diperoleh t_{hitung} 7,29, kemudian nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan () 5% = 0,05 dk = $n_1 + n_2 - 2 =$ nilai t adalah 1,69. Dengan demikian bahwa ada pengaruh yang signifikan pada tingkat signifikan 5 %. Berdasarkan analisis diatas, maka ada pengaruh hasil belajar PKn kelas eksperimen dan kelas kontrol disebabkan adanya penggunaan model pembelajaran koopertaif kartu arisan.

2. Puspa Tri Megantorowati, Universitas Negeri Surabaya dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu

Arisan Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”. Guru dituntut mampu membangun motivasi siswa, mengusahakan agar siswa mau mempelajari materi-materi yang diharapkan untuk mempelajarinya. Mengingat pentingnya penguasaan terhadap bidang studi matematika, alternatif tindakan untuk memperbaiki kondisi mental siswa dan hasil belajar siswa terhadap bidang studi matematika adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik kartu arisan. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik kartu arisan. Data yang diperoleh dari penelitian yaitu data motivasi belajar siswa yang diperoleh dari lembar angket motivasi belajar siswa dan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui soal tes tulis. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik kartu arisan pada materi perbandingan trigonometri sudut berelasi termasuk kriteria sangat tinggi dengan persentase 85% dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik kartu arisan pada materi perbandingan trigonometri sudut berelasi dinyatakan tuntas secara klasikal sebesar 90%.

3. Nanci Riastini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. Dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Semester Ganjil SD 02 Mendoyo”. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V semester ganjil SD No.2 Mendoyo Dangin Tukad, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana tahun ajaran 2012/2013 melalui penerapan model pembelajaran kartu arisan. Jenis penelitian ini adalah penelitian PTK, yang dilakukan 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V semester ganjil SD No.2 Mendoyo Dangin Tukad Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 16 orang. Objek penelitian adalah hasil belajar siswa yang dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Metode pengumpulan data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan metode tes. Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai ranah afektif dan psikomotor siswa, sedangkan metode tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai ranah kognitif siswa. Data mengenai hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor tersebut kemudian dianalisis untuk menentukan mean rata-rata dan persentase rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPA dengan penerapan model Kartu Arisan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD No 2 Mendoyo Dangin Tukad. Terjadi peningkatan hasil belajar IPA yaitu dari hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh persentase sebesar 67,50% dan hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh persentase sebesar 81,20%. Jadi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan” dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada guru yang mengajar di SD No 2 Mendoyo Daging Tukad agar menerapkan model pembelajaran Kartu Arisan sesuai dengan langkah-langkah dan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini.

