BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN HIPOTESIS

2.1. Belajar dan Teori Belajar

Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok.

2.1.1 Pengertian Belajar

Kemampuan belajar telah memberikan banyak manfaat bagi perkembangan peradaban manusia baik secara individual maupun kelompok (masyarakat). Secara individual, kemampuan belajar dapat mengantarkan seseorang pada perkembangan pribadi yang mengarah pada terbentuknya pola kecakapan intelektual, kecakapan hidup, serta penguasaan keterampilan-keterampilan tertentu.

Belajar menurut pandangan Skinner (Sagala, 2013: 14), adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka

responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun.

Dapat diartikan bahwa belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang siswa belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawa semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka siswa akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut dapat merupakan "*operant conditioning*" atau penguatan (*reinforcement*).

Definisi belajar menurut Gagne (Sagala, 2013: 17), merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dalam diri dan faktor luar diri di mana keduanya saling berinteraksi.

Jadi dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, seperti dapat mengingat kembali kata-kata yang pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang telah pernah dilihatnya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan.

Piaget (Dimyati dan Mudjiono, 2013: 13) berpendapat, bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu. Sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan. Dengan adanya interaksi pada lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang. Jadi dapat dikatakan bahwa intelegensi individu tumbuh dan berkembang melalui interaksi secara terus menerus dengan lingkungannya.

Seorang ahli psiko terapi, Rogers (Dimyati dan Mudjiono, 2013: 16) menyayangkan praktek pendidikan di sekolah tahun 1960-an. Menurut pendapatnya, praktek pendidikan menekankan pada segi pengajaran, bukan pada siswa yang belajar. Praktek tersebut ditandai oleh peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran. Menurut Rogers belajar adalah kebebasan dan kemerdekaan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, anak dapat melakukan pilihan tentang apa yang dilaksanakannya dengan tanggung jawab penuh.

Berdasarkan pendapat Rogers tersebut, pengajaran yang berpusat pada murid memberi kebebasan agar murid dapat memilih kegiatan yang dirasanya perlu atas tanggung jawab sendiri. Kebebasan dan kemerdekaan yang dimaksud adalah kebebasan yang mengandung nilai tanggung jawab penuh.

Goch (Sardiman, 2011: 20), menyatakan "*learning change perfofmance as a result practice",* artinya bahwa belajar adalah perubahan dalam kemampuan sebagai suatu hasil berdasarkan latihan. Oleh sebab itu, seorang pengajar harus bisa memberikan pengertian kepada peserta didik. Jadi, dapat diartikan bahwa

kemampuan seorang siswa akan mengalami perubahan dengan cara sering berlatih terus menerus.

Witherington dalam *Educational Psychology* (Siregar, 2010: 4), menjelaskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat dari Fathurrahman (2007: 52) yang mengemukakan bahwa, "belajar adalah segenap rangkaian/aktifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya sendiri, berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran yang bersifat sedikit banyak permanen".

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Perubahan yang muncul bisa karena latihan dan pengalaman. Perubahan yang terjadi tidak hanya berlangsung sementara tetapi permanen. Belajar sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapatkan kepandaian dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja untuk mendapatkan perubahan yang lebih baik. Arti dari disengaja sebenarnya proses belajar timbul karena ada suatu niatan. Sedangkan perubahan itu misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dan lain sebagainya.

Menurut Burton (Siregar, 2010: 4), belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi

dengan lingkungannya. Terkait dengan konsep dari Burton tersebut, Roziqin (2007: 62) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Berdasarkan konsep-konsep tersebut, maka dapat diartikan belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari pada itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan, kegiatan belajar dapat dihayati (dialami) oleh orang yang sedang belajar dan juga dapat diamati oleh orang lain. Belajar bukanlah suatu hasil, akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dalam rangka memenuhi kebutuhan menuntut ilmu melalui interaksi dengan lingkungannya. Proses belajar adalah mengalami, berbuat, dan bereaksi.

Sementara itu Siddiq (2008: 1), menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Selaras dengan pendapat itu Suyono (2011: 9), menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Jadi dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pengalaman, pembelajaran, dan sebagainya sehingga terjadi perubahan dalam diri. Belajar bukan hanya mengumpulkan sejumlah ilmu pengetahuan, melainkan lebih dari itu, karena berhubungan dengan pembentukan sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan, sehingga siswa yang belajar dapat mengadakan reaksi dengan lingkungannya secara intelektual, menyesuaikan diri untuk menuju kearah kemajuan dalam melakukan perbaikan tingkah laku sebagai hasil belajar. Hasil-hasil belajar dapat berupa keterampilan-keterampilan intelektual yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Sudjana (Rusman, 2012: 1), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Berdasarkan konsep tersebut, jadi dapat diartikan bahwa kualitas dan kuantitas belajar siswa bergantung pada banyak faktor, antara lain ialah guru, hubungan pribadi antara siswa dalam kelas, serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas. Guru harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar serta membantu siswa untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Bertitik tolak dari berbagai pandangan sejumlah ahli tersebut mengenai belajar, meskipun diantara mereka para ahli tersebut ada perbedaan mengenai pengertian

belajar, namun baik secara eksplisit maupun implisit diantara mereka terdapat kesamaan maknanya, yaitu definisi maupun konsep belajar itu selalu menunjukkan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu.

Setelah paradigma pembelajaran berkembang, belajar dimaknai sebagai kegitan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Tanggung jawab belajar ada pada diri siswa, sedangkan guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Belajar bukan lagi merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi oleh guru ke dalam kepala seorang peserta didik. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan aktivitas siswa sendiri. Artinya belajar baru bermakna jika ada pembelajaran terhadap dan oleh siswa. Siswa sebagai subjek didik harus secara aktif meraih dan dan memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan minat, bakat, perilaku dan norma-norma serta nilai-nilai yang berlaku. Ia harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar berperan membantu agar proses pembentukan pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar. Peranan guru dalam hal ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi siswa.

Pada proses belajar terjadi penyesuaian dari pengetahuan yang sudah kita miliki dengan pengetahuan baru. Jadi, dengan kata lain ada tahap evaluasi terhadap informasi yang didapat, apakah pengetahuan yang kita miliki masih relevan atau kita harus memperbarui pengetahuan kita sesuai dengan perkembangan zaman.

Berkaitan dengan penelitian ini maka perubahan sikap dan pencapaian keterampilan yang diharapkan adalah peningkatan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa. Sebagaimana dikatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah suatu proses perubahan manusia. Jadi proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya. Artinya, perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Selain itu, perubahan ini diharapkan bersifat dinamis dan mendorong timbulnya perubahan-perubahan positif lainnya.

2.1.2. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, suatu pembelajaran diharapkan dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar (Trianto, 2007: 12).

Jadi teori belajar juga dapat dipahami sebagai prinsip umum atau kumpulan prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta dan penemuan yang terkait dengan peristiwa belajar. Di antara sekian banyak teori belajar itu antara lain: (1) teori belajar behaviorisme, (2) teori belajar

kognitivisme dan, (3) teori belajar kontruktivisme. Ketiga teori belajar ini memiliki implikasi yang luas terhadap proses pendidikan, baik untuk kepentingan pembelajaran, pengelolaan kelas, pembimbingan serta berbagai pendidikan lainnya.

2.1.2.1.Teori Belajar Behaviorisme

Rumpun teori ini disebut behaviorisme karena sangat menekankan perilaku atau tingkah laku yang dapat diamati atau diukur. Ada beberapa ciri dari rumpun teori ini, yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur atau bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistis, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan respon, (5) menekankan pentingnya latihan. Pembelajaran behaviorisme bersifat molekular, artinya lebih menekankan kepada elemen-elemen pembelajaran, memandang kehidupan individu terdiri dari unsur-unsur seperti halnya molekul.

Para ahli behaviorisme berpendapat bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus (S) dengan respon (R). Menurut teori ini, dalam belajar yang penting adalah adanya input berupa stimulus dan output yang berupa respon. Para ahli yang mengembangkan teori ini antara lain E.L. Thorndike, Ivan Pavlov, B.F. Skinner, J.B. Watson, Clark Hull dan Edwin Guthrie (Suyono, 2011: 58).

Dawning (2005: 114), "*study has shown that behaviorist methods of reinforcement are very effective in creating positive behavior in almost any learning environment. Such methods positively affect the performances among learners*".

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat diartikan bahwa behaviorisme memandang bahwa pola-pola perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (*reinforcement*) dengan mengkondisikan atau menciptakan *stimulus-stimulus* (rangsangan) tertentu dalam lingkungan.

Stables (2006: 271), "*the theory of behaviorism is in fact a simple theory with an extraordinary message: animals can learn so why can't humans too? Humans are not better than animals*". Jadi, pada dasarnya perilaku manusia dapat dibentuk jika manusia tersebut ada keinginan untuk belajar dan berusaha.

Thorndike (Sagala, 2013: 42), menghasilkan teori belajar "*connectionism*" karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respons. Thorndike mengemukakan tiga prinsip atau hukum dalam belajar yaitu: (1) *law of readines*, belajar akan berhasil apabila individu memiliki kesiapan untuk melakukan perbuatan tersebut, (2) *law of exercise* yaitu belajar akan bersemangat apabila banyak latihan dan ulangan, dan (3) *law of effect* yaitu belajar akan bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik.

Berdasarkan teori tersebut, ditegaskan bahwa sebaiknya pembelajaran selalu memberi stimulus kepada peserta didik agar menimbulkan respon yang tepat seperti yang kita inginkan. Hubungan stimulus dan respon ini bila diulang-ulang akan menjadi sebuah kebiasaan, selanjutnya bila peserta didik menemukan kesulitan atau masalah guru akan menyuruhnya untuk mencoba dan mencoba lagi (*trial and error*) sehingga akhirnya diperoleh hasil. Dengan kata lain, belajar merupakan suatu upaya untuk mengkondisikan pembentukan suatu perilaku atau respons terhadap sesuatu.

Plavlov (Sagala, 2013: 43), menghasilkan teori belajar yang disebut "*classical conditioning*" atau "*stimulus substitution*". Teori penguatan atau "*reinforcement*" merupakan pengembangan lebih lanjut dari teori koneksionisme. Kalau pada pengkondisian (*conditioning*) yang diberi kondisi adalah perangsangannya (stimulus), maka pada teori penguatan yang dikondisi atau diperkuat adalah responsnya.

Berdasarkan teori dari Plavlov tersebut, dapat dikatakan jika seorang anak yang belajar dengan giat dan dia dapat menjawab semua pertanyaan dalam ulangan atau ujian, maka guru memberikan penghargaan pada anak itu dengan nilai yang tinggi, pujian, atau hadiah. Berkat pemberian penghargaan ini, maka anak tersebut akan belajar lebih rajin dan lebih bersemangat lagi. Penguatan yang bersifat positif akan lebih baik karena memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sehingga ia ingin mengulang kembali respons yang telah diberikan.

Pemberian nilai adalah penerapan dari teori penguatan yang disebut juga "*operant conditioning*". Tokoh utamanya adalah Skinner (Sagala, 2013: 43), yang mengembangkan program pengajaran dengan berpegang pada teori penguatan tersebut. Program pembelajaran yang terkenal dari Skinner adalah "*Programmed Instruction*" dengan menggunakan media buku atau mesin pengajaran. Pada pengajaran berprogram, bahan ajaran tersusun dalam potongan bahan kecil-kecil, dan disajikan dalam bentuk informasi dan tanya jawab. Melalui penggunaan pelajaran berprogram dimungkinkan anak belajar secara individual, guru dalam hal ini sebagai pengarah, pendorong dan pengelola belajar.

Jadi pada prinsipnya, bahwa perilaku manusia selalu dikendalikan oleh faktor luar (faktor lingkungan, rangsangan, atau stimulus). Bila memberikan ganjaran positif (*pocitive reinforcement*), suatu perilaku akan ditumbuhkan dan dikembangkan. Sebaliknya jika diberikan ganjaran negatif (*negative reinforcement*), suatu perilaku akan dihambat.

Berkaitan dengan penelitian ini, guru harus mampu menciptakan keadaan siswa yang mampu untuk belajar sendiri. Artinya guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada siswa, tetapi guru dapat membangun siswa yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar. Hal ini dapat dilakukan dengan terjadinya komunikasi yang baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, adanya interaksi dan keterlibatan siswa (partisipasi) dalam kerja kelompok (diskusi). Jadi dengan menerapkan model *cooperative learning time token* Arends, siswa dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan kerjasamanya. Guru memberikan soal-soal untuk dibahas dan kartu bicara kepada setiap siswa (stimulus) dan siswa mencari jawaban dari soal-soal yang diberikan dan menggunakan kartu bicara untuk menyampaikan hasil pemikirannya (respon). Hal tersebut dilakukan berulang-ulang, sehingga diharapkan terjadi perubahan pada siswa. Perubahan tersebut adalah dengan meningkatnya keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa. Guru memberikan penghargaan atau ganjaran positif dari hasil perubahan siswa berupa nilai (*reinforcement*).

2.1.2.2.Teori Belajar Kognitivisme

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi penganut aliran kognitivisme belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivisme, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpatah-patah, terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, menyeluruh (Siregar, 2010: 30).

Salah satu teori belajar yang berasal dari psikologi kognitif adalah teori pemrosesan informasi (*Information Processing Theory*) yang dikemukakan Gagne (Siregar, 2010: 31). Menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Jadi *reinforcement* menurut psikologi kognitif berfungsi balikan (*feedback*), mengurangi keragu-raguan hingga mengarah kepada pemahaman.

Campbell (2006) dalam Blake (2008: 2):

> *Piaget identified four stages in cognitive development: sensori-motor, pre-operational, concrete, and formal. Children in the sensori-motor stage, also called infancy, are likely to learn by using their five senses, object permanence, and actions that are goal-directed. Infants and children do not think the way adults do. Young children experience egocentrism because they fail to understand how someone else's point of view might be different from their own--or they fail to coordinate their point of view with that other person's*.

Jadi berdasarkan uraian tersebut bahwa Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif: sensorimotor, pra-operasional, khusus, dan formal. Anak-anak pada tahap sensorimotor, juga disebut bayi, cenderung belajar dengan

menggunakan panca indera mereka, obyek permanen, dan tindakan yang diarahkan pada tujuan. Bayi dan anak-anak tidak berpikir dengan cara orang dewasa. Sementara anak muda lebih mengikuti pemikiran dan pemahaman mereka sendiri, karena itu seringkali mereka gagal untuk memahami bagaimana titik pandang orang lain yang mungkin berbeda dari mereka sendiri atau mereka gagal untuk mengkoordinasikan pandangan mereka dengan orang lain.

Konsep tersebut dipertegas oleh Garner (Blake, 2008: 1): c*ognitive structures, which are "basic, interconnected psychological systems that enable people to process information by connecting it with prior knowledge and experience, finding patterns and relationships, identifying rules, and generating abstract principles relevant in different applications*".

Jadi, pada struktur kognitif terdapat dasar, sistem psikologis saling berhubungan yang memungkinkan orang untuk memproses informasi dengan menghubungkannya dengan pengetahuan dan pengalaman sebelumnya, menemukan pola dan hubungan, mengidentifikasi aturan, dan menghasilkan prinsip-prinsip abstrak yang relevan dalam aplikasi yang berbeda.

Selanjutnya Piaget (Siregar, 2010: 32), mengemukakan proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yakni asimilasi, akomodasi, dan *equilibrasi* (penyeimbangan). Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan *equilibrasi* adalah penyesuaian kesinambungan antara asimiliasi dan akomodasi.

Berdasarkan konsep-konsep tersebut, maka dapat dikatakan agar siswa dapat terus berkembang dan menambah ilmunya, tapi sekaligus menjaga stabilitas mental dalam dirinya, diperlukan proses penyeimbangan. Tanpa proses ini perkembangan kognitif seseorang akan tersendat-sendat dan berjalan tidak teratur. Seseorang dengan kemampuan ekuilibrasi yang baik akan mampu menata berbagai informasi yang diterimanya. Sebaliknya, jika kemampuan ekuilibrasi seseorang rendah, ia cerderung menyimpan semua informasi yang ada pada dirinya secara kurang teratur, sehingga ia tampil sebagai orang yang alur berpikirnya tidak logis dan berbelit-belit.

Menurut Ausubel (Siregar, 2010: 33), siswa akan belajar dengan baik jika isi pelajaran (*instructional content*) sebelumnya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada siswa (*advance organizers*). Dengan demikian, akan mempengaruhi pengaturan kemajuan belajar siswa. *Advance organizers* adalah konsep atau informasi umum yang mewadahi semua isi pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa.

Jadi dapat diartikan bahwa pengetahuan guru terhadap isi pembelajaran harus sangat baik, dengan demikian ia akan mampu menemukan informasi yang sangat abstrak, umum dan inklusif yang mewadahi apa yang akan diajarkan. Guru juga harus memiliki logika berpikir yang baik, agar dapat memilah-milah materi pembelajaran, merumuskannya dalam rumusan yang singkat dan padat serta mengurutkan materi tersebut dalam struktur yang logis dan mudah dipahami.

Bruner (Siregar, 2010: 33) mengusulkan teori yang disebutnya *free discovery learning*. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik

dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Siswa dibimbing secara induktif untuk mengetahui kebenaran umum.

Berdasarkan teori dari Bruner tersebut, dapat dikatakan bahwa guru harus memberi keleluasaan kepada siswa untuk menjadi pemecah masalah (*problem solver*). Siswa didorong dan disemangati untuk belajar sendiri melalui kegiatan dan pengalaman. Peran guru terutama untuk menjamin agar kegiatan belajar menimbulkan rasa ingin tahu siswa, meminimalkan risiko kegagalan belajar dan agar belajar relevan dengan kebutuhan siswa.

Berkaitan dengan penelitian ini, bahwasanya kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar sangat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus dapat menarik minat dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar dengan mengaitkan pengalaman atau informasi baru (model *cooperative learning time token* Arends untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa) dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Belajar memahami akan lebih bermakna dari pada belajar menghafal. Tugas guru adalah menunjukkan hubungan antara apa yang sedang dipelajari dengan apa yang telah diketahui siswa, menentukan tujuan pembelajaran, memilih materi pembelajaran, menentukan topik-topik yang dapat dipelajari siswa secara aktif, mengembangkan metode pembelajaran untuk merangsang kreatifitas dan cara berpikir siswa, dan melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa. Adanya perbedaan individual

pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada motivasi, persepsi, kemampuan berpikir, karakter, pengetahuan awal, dan sebagainya.

2.1.2.3.Teori Belajar Konstruktivisme

Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang. Belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seorang guru kepada orang lain (siswa).

Gagne (1985) dalam Cooperstein and Weidinger (2004: 141-142), "*In constructivist learning, the teacher's function is to "arrange the conditions of learning" in such a way that students will learn what is intended*". (Dalam pembelajaran konstruktivis, fungsi guru adalah untuk "mengatur kondisi belajar" sedemikian rupa bahwa siswa akan belajar apa yang dimaksudkan. Jadi, seorang guru harus dapat merancang yang sesuai dengan lingkungan belajar dan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat mengerti dan belajar sesuai dengan tujuan).

Sementara, sebagai seseorang yang dianggap pionir dalam filosofi konstruktivisme, Vygotsky (Suyono, 2011: 109) lebih suka menyatakan teori pembelajarannya sebagai pembelajaran kognisi sosial (*social cognition*). Pembelajaran kognisi sosial menyakini bahwa kebudayaan merupakan penentu utama bagi pengembangan individu. Manusia merupakan satu-satunya spesies di

atas dunia ini yang memiliki kebudayaan hasil rekayasa sendiri, dan setiap anak manusia berkembang dalam konteks kebudayaannya sendiri. Oleh karenanya, perkembangan pembelajaran anak dipengaruhi banyak maupun sedikit oleh kebudayaannya, termasuk budaya dari lingkungan keluarganya, di mana ia berkembang.

Berdasarkan teori dari Piaget dan Vygotsky tersebut, keduanya sama-sama mengimplikasikan pentingnya keaktifan peserta didik dalam belajar. Hanya saja yang satu lebih menekankan pentingnya keaktifan individu dalam melakukan tindakan terhadap objek, sedangkan yang lain lebih menekankan pentingnya lingkungan sosial-kultural dalam melakukan tindakan terhadap objek.

Kalpana (2014: 28),

> *Constructivist approaches recommend the teachers: To provide complex learning situations related to real life where multiple solutions are possible. For example in teaching of sciences, the emphasis should be on discovery learning by providing appropriate feedback and guidance as students construct interpretations of various phenomenon. To develop students' abilities to work collaboratively. To use multiple representations of subject matter using analogies and examples. Develop ownership of learning among students by jointly constructing the knowledge.*

Jadi bahwasanya guru menciptakan kondisi belajar yang dapat membuat siswa dalam pembelajaran tidak pasif tetapi mereka harus aktif mengolah pengetahuan atau informasi yang mereka miliki dan dapatkan. Selain itu dalam proses konstruksi akan lebih baik jika terjadi interaksi sosial, bekerjasama, belajar dalam suatu kelompok, berdiskusi, sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran dengan orang lain. Pemberian tugas merupakan salah satu cara agar siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Selanjutnya, Kalpana (2014: 29),

> *Constructivism and Instructional Models: Specific instructional approaches to education that are based on constructivism include: Cooperative learning: Arrangement in which students work in mixed-ability groups and are rewarded on the basis of the success of the groupInquiry based learning: This begins when the teacher presents a puzzling question. The students then formulate hypotheses to explain the event; collect the relevant data to test the hypotheses and draw conclusions. Problem based learning: This may follow the same procedure as inquiry based learning but students are confronted with a real problem that has a meaning to them. This problem launches their inquiry as they collaborate to find solutions. It teaches students to consider multiple perspectives on a given situation or phenomenon. This develops flexibility in thinking and reasoning skills, as students compare and contrast various possibilities in order to draw conclusions.*

Berdasarkan pemikiran dari Kalpana tersebut, bahwa untuk pendidikan konstruktivisme dapat dilakukan dengan cara pembelajaran kooperatif, di mana siswa belajar dalam kelompok karena cara ini lebih efektif. Melalui pembelajaran yang berbasis inquiry dan berbasis masalah, di mana siswa dapat mencari tahu, mengumpulkan data yang relevan dalam memecahkan masalah serta membuat kesimpulan. Jadi dengan bekerjasama siswa dapat menemukan solusi dari masalah yang dihadapi, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan terampil dalam melakukan penalaran.

Glasserfeld, Bettencourt dan Matthews (Siregar, 2010: 39), mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang merupakan hasil konstruksi (bentukan) orang itu sendiri. Sedangkan Piaget (1971), mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena ada pemahaman yang baru.

Berangkat dari konsep-konsep tersebut, Joyce dan Weil (2009: 13) memaparkan tentang gagasan-gagasan yang menjadi intisari dari konstruktivisme adalah:

1. Gagasan tentang pembelajaran yang merupakan konstruksi pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, otak menyimpan informasi, mengolahnya, dan mengubah konsepsi-konsepsi yang ada sebelumnya. Pembelajaran bukan hanya sekedar proses menyerap informasi, gagasan, dan keterampilan, karena materi-materi baru tersebut akan dikonstruksi oleh otak.
2. Otak bekerja sejak lahir. Anak mempelajari kebudayaan dan berbagai keragaman lain yang ada dalam keluarga dan lingkungan masyarakat kelahirannya sejak mereka masih balita. Informasi baru yang kita peroleh terbentuk sebagai kerangka berfikir dan rancangan kuat dari konstruksi gagasan yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan peserta didik dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan peserta didik dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Konstruktivisme juga memberikan kerangka pemikiran belajar sebagai proses sosial atau belajar kooperatif dan kolaboratif. Belajar merupakan hubungan timbal balik dan fungsional antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, serta kelompok dan kelompok. Singkatnya, dalam belajar terjadi interaksi sosial atau bekerjasama.

Berkaitan dengan penelitian ini, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka. Pembentukan ini harus dilakukan oleh siswa. Ia

harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari, tetapi yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar itu adalah niat belajar siswa itu sendiri, sementara peranan guru dalam belajar konstruktivisme membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak mentransferkan pengetahuan yang dimilikinya, melainkan membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri dan dituntut untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar. Pengelolaan pembelajaran diutamakan pada pengelolaan siswa dalam memproses gagasannya. Untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama, siswa banyak belajar dan bekerja di dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan konsep dari Slavin (1994) dalam Trianto (2007: 28), pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

2.2. Pembelajaran

Perubahan paradigma pendidikan saat ini menuntut adanya perubahan proses pembelajaran di dalam kelas. Peran guru saat ini diarahkan untuk menjadi fasilitator yang dapat membantu siswa dalam belajar, bukan sekedar menyampaikan materi saja. Guru harus mampu melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal.

2.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rusman (2012: 323), pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas

Gagne (Siregar, 2010: 12), mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. Sementara Winkel (Siregar, 2010: 12), mendefinisikan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperanan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Pada pengertian lainnya, Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstrim sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut, maka dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa belajar. Tujuan pembelajaran harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari

motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang sesuai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Menurut Suprijono (2009: 13), pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Subjek pembelajaran adalah peserta didik, pembelajaran berpusat pada peserta didik, pembelajaran adalah dialog interaktif. Terkait dengan pendapat dari Suprijono, menurut Hasanah (2012: 85), istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau yang lain untuk membelajarkan siswa yang belajar.

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pada konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi

perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja.

Husamah dan Setyaningrum (2013: 100), menyatakan proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Jadi pembelajaran dalam suasana interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, artinya interaksi yang telah dicanangkan untuk suatu tujuan tertentu. Pendapat ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu,

> "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran".

Jadi dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran terjadinya perilaku belajar pada peserta didik dan perilaku mengajar pada pihak guru tidak berlangsung satu arah, melainkan harus terjadi secara timbal balik (interaksi dua arah dan multi arah). Kedua belah pihak tersebut harus berperan secara aktif. Guru dan siswa terlibat aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan di dalam kelas. Pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Siregar (2010: 14), mengemukakan bahwa istilah "pembelajaran" (*instruction*) lebih luas daripada "pengajaran" (*teaching*). Pembelajaran harus menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis, sedangkan mengajar hanya salah satu penerapan strategi pembelajaran diantara strategi-strategi pembelajaran yang lain dengan tujuan utamanya menyampaikan informasi kepada peserta didik. Paradigma pendidikan telah bergeser dari yang semula (*teacher-centered*) kepada (*student-centered*).

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, secara umum pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Jadi dengan kata lain, dalam proses pembelajaran guru harus dapat menggunakan model-model dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai yang direncanakan.

Definisi lain pembelajaran dari Sagala (2013: 61), ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Jadi, dapat dikatakan dalam hal ini peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar proses belajar lebih memadai.

Menurut Tasrif (2008: 104), istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam bahasa Inggris *in-struction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar.

Jadi pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat peserta didik atau seseorang dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal melalui pemanfaatan sumber-sumber belajar.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu: Pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. Kedua, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri (Sagala, 2013: 63).

Pada konteks tersebut, maka pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu, suatu proses yang sistematis. Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebisaaan, kecakapan, bertambah dan berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain.

Bertitik tolak dari pendapat para ahli tersebut, berkaitan dengan penelitian ini bahwa melalui pembelajaran yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, maka siswa dapat aktif selama proses pembelajaran dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Salah satu cara agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Karena sebagai fasilitator, guru menyediakan fasilitas pedagogis, psikologis, dan akademik bagi pengembangan dan pembangunan struktur kognitif siswanya. Selain itu, guru harus mampu membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi terselenggaranya pembelajaran yang aktif. Jadi dengan kata lain, guru wajib dan harus menguasai teori pendidikan dan metode pembelajaran serta ahli dalam penguasaan bahan ajar agar pembelajaran berjalan aktif dan lancar. Guru harus dapat menciptakan, mengatur, dan mengkondisikan kelas, sehingga dapat menunjang proses belajar dan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa dengan menerapkan model *cooperative learning time token* Arends.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan mendasar pengajaran IPS secara mendalam yang sesuai dengan pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa dibagi menjadi 3 bagian, yaitu;

a. Tujuan kognitif adalah tujuan yang berkenaan dengan pengetahuan, pengertian, penerapan, analisa, sintesa dan evaluasi terhadap bahasan IPS.

b. Tujuan Afektif yaitu tujuan yang menekankan kepada perasaan, emosi atau derajat penerimaan atau penolakan. Pada tujuan ini diungkapkan pada perhatian, minat, sikap, apresiasi, penghargaan dan prasangka terhadap realita kehidupan bermasyarakat.
c. Tujuan Psikomotorik, yaitu tujuan yang menekankan kepada ketrampilan otot atau ketrampilan fisik yang berhubungan dengan manipulasi material dan alat-alat, atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara urat syaraf dengan kekuatan fisik. Pada tujuan ini siswa didorong untuk melakukan terobosan dalam kehidupan dengan potensi sumber daya yang melingkupinya.

Persamaaan dengan konsep tersebut, Bloom (Sudijono, 2011: 49) berpendapat, bahwa pengelompokan tujuan pendidikan harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Pada ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut antara lain:

a) Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
b) Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

c) Penerapan atau aplikasi (*application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan kongkret.

d) Analisis (*analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor-faktor lainnya.

e) Sintesis (*synthesis*) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.

f) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini oleh Krathwohl (Anas Sudijono, 2011: 54) terdiri atas lima jenjang yaitu:

a) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.

b) *Responding* (menanggapi) mengandung arti "adanya partisipasi aktif". Jadi kemampuan menanggapi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

c) *Valuing* (menilai=menghargai). Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.

d) *Organization* (mengatur atau mengorganisasikan) artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa kepada perbaikan umum.

e) *Characterization by a value or value complex* (karakteristik dengan suatu nilai atau komplek nilai) yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan *(skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya (Sudijono, 2011: 49-59).

Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berfikir merupakan ranah kognitif yang meliputi kemampuan menghapal, memahami,

menerapkan, menganalisis, mensinstesis dan mengevaluasi. Kemampuan psikomotor, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan gerak, menggunakan otot seperti lari, melompat, menari, melukis, berbicara, membongkar dan memasang peralatan, dan sebagainya. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat membentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri. Semua kemampuan ini harus menjadi bagian dari tujuan pembelajaran di sekolah, yang akan dicapai melalui pembelajaran yang tepat.

Pada tahun 2001 terbit sebuah buku *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educatioanl Objectives* yang disusun oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl. Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl (2001: 66) yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Penjelasan revisi dari Anderson dan Krathwohl sebagai berikut:

a. Mengingat (*Remember*), merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*). Mengenali berkaitan dengan mengetahui pengetahuan masa lampau yang berkaitan dengan hal-

hal yang konkret, misalnya tanggal lahir, alamat rumah, dan usia, sedangkan memanggil kembali (*recalling*) adalah proses kognitif yang membutuhkan pengetahuan masa lampau secara cepat dan tepat.

b. Memahami/mengerti (*Understand*), berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu. Mengklasifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi yang spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan merujuk pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih obyek, kejadian, ide, permasalahan, atau situasi. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang diperbandingkan.

c. Menerapkan (*Apply*), menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*). Menjalankan prosedur merupakan proses kognitif siswa dalam menyelesaikan masalah dan melaksanakan percobaan di mana siswa sudah mengetahui informasi tersebut dan mampu menetapkan dengan pasti prosedur apa saja yang harus dilakukan. Jika siswa tidak mengetahui

prosedur yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan permasalahan maka siswa diperbolehkan melakukan modifikasi dari prosedur baku yang sudah ditetapkan. Mengimplementasikan muncul apabila siswa memilih dan menggunakan prosedur untuk hal-hal yang belum diketahui atau masih asing. Karena siswa masih merasa asing dengan hal ini maka siswa perlu mengenali dan memahami permasalahan terlebih dahulu kemudian baru menetapkan prosedur yang tepat untuk menyelesaikan masalah. Mengimplementasikan berkaitan erat dengan dimensi proses kognitif yang lain yaitu mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan proses yang kontinu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur baku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan-permasalahan baru yang asing bagi siswa, sehingga siswa dituntut untuk mengenal dengan baik permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.

d. Menganalisis (*Analyze*), merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiaptiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. Kemampuan menganalisis merupakan jenis kemampuan yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah. Berbagai mata pelajaran menuntut siswa memiliki kemampuan menganalisis dengan baik. Tuntutan terhadap siswa untuk memiliki kemampuan menganalisis sering kali

cenderung lebih penting daripada dimensi proses kognitif yang lain seperti mengevaluasi dan menciptakan. Kegiatan pembelajaran sebagian besar mengarahkan siswa untuk mampu membedakan fakta dan pendapat, menghasilkan kesimpulan dari suatu informasi pendukung. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributeing*) dan mengorganisasikan (*organizing*). Memberi atribut akan muncul apabila siswa menemukan permasalahan dan kemudian memerlukan kegiatan membangun ulang hal yang menjadi permasalahan. Kegiatan mengarahkan siswa pada informasi-informasi asal mula dan alasan suatu hal ditemukan dan diciptakan. Mengorganisasikan menunjukkan identifikasi unsur-unsur hasil komunikasi atau situasi dan mencoba mengenali bagaimana unsur-unsur ini dapat menghasilkan hubungan yang baik. Mengorganisasikan memungkinkan siswa membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari potongan-potongan informasi yang diberikan. Hal pertama yang harus dilakukan oleh siswa adalah mengidentifikasi unsur yang paling penting dan relevan dengan permasalahan, kemudian melanjutkan dengan membangun hubungan yang sesuai dari informasi yang telah diberikan.

e. Mengevaluasi (*Evaluate*), berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria atau standar ini dapat pula ditentukan sendiri oleh siswa. Standar ini dapat berupa kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Perlu diketahui bahwa tidak semua kegiatan penilaian merupakan dimensi mengevaluasi, namun hampir semua dimensi proses

kognitif memerlukan penilaian. Perbedaan antara penilaian yang dilakukan siswa dengan penilaian yang merupakan evaluasi adalah pada standar dan kriteria yang dibuat oleh siswa. Jika standar atau kriteria yang dibuat mengarah pada keefektifan hasil yang didapatkan dibandingkan dengan perencanaan dan keefektifan prosedur yang digunakan maka apa yang dilakukan siswa merupakan kegiatan evaluasi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu operasi atau produk. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis. Siswa melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan standar ini.

f. Menciptakan (*Create*), mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar siswa pada pertemuan sebelumnya. Meskipun menciptakan mengarah pada proses berpikir kreatif, namun tidak secara total berpengaruh pada kemampuan siswa untuk menciptakan. Menciptakan di

sini mengarahkan siswa untuk dapat melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua siswa. Perbedaan menciptakan ini dengan dimensi berpikir kognitif lainnya adalah pada dimensi yang lain seperti mengerti, menerapkan, dan menganalisis siswa bekerja dengan informasi yang sudah dikenal sebelumnya, sedangkan pada menciptakan siswa bekerja dan menghasilkan sesuatu yang baru. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*). Menggeneralisasikan merupakan kegiatan merepresentasikan permasalahan dan penemuan alternatif hipotesis yang diperlukan. Menggeneralisasikan ini berkaitan dengan berpikir divergen yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Memproduksi berkaitan erat dengan dimensi pengetahuan yang lain yaitu pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural, dan pengetahuan metakognisi

Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri atas pengetahuan faktual (*factual knowledge*), pengetahuan konseptual (*conceptual knowledge*), pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*), dan pengetahuan metakognisi (*metacognitive knowledge*). Pengetahuan faktual adalah pengetahuan dasar yang harus diketahui siswa sehingga siswa mampu memahami suatu masalah atau memecahkan masalah tersebut. Pengetahuan konseptual adalah pengetahuan-pengetahuan dasar yang saling berhubungan dan dengan struktur yang lebih besar sehingga dapat digunakan secara bersama-sama. Pengetahuan prosedural adalah pengetahuan mengenai bagaimana untuk melakukan sesuatu; metode untuk mencari sesuatu,

suatu pengetahuan yang mengutamakan kemampuan, algoritma, teknik dan metode. Pengetahuan metakognisi adalah pengetahuan yang melibatkan pengetahuan kognitif secara umum. (Anderson dan Krathwohl, 2001: 45).

Jadi dapat di artikan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Hasil belajar yang akan diteliti dalam ranah kognitif yaitu jenjang pengetahuan dan pemahaman yaitu siswa diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran IPS yang dapat diukur dengan tes evaluasi. Ranah Kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah Psikomotorik berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan motorik / kemampuan fisik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Para trainer biasanya mengkaitkan ketiga ranah ini dengan *Knowledge, Skill and Attitude* (KSA). Kognitif menekankan pada *Knowledge,* Afektif pada *Attitude,* dan Psikomotorik pada *Skill.* Sebenarnya di Indonesia pun, kita memiliki tokoh pendidikan, Ki Hajar Dewantara yang terkenal dengan doktrinnya Cipta, Rasa dan Karsa atau Penalaran, Penghayatan, dan Pengamalan. Cipta dapat diidentikkan dengan ranah kognitif , rasa dengan ranah afektif dan karsa dengan ranah psikomotorik.

A. REVISI RANAH KOGNITIF/PENGETAHUAN (*KNOWLEDGE*)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

1. Mengingat.

   Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh: menyebutkan arti taksonomi. Kata kerja kunci: Mendefinisikan, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat, mengenali, menemukan kembali, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.

2. Memahami.

   Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan. Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram. Contoh : Merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri menyatakan kembali. Kata kerja kunci: menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.

3. Menerapkan

   Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tetentu. Contoh: Melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem berlaku. Kata kerja kunci: Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan,

mengoperasikan, menjalankan memprogramkan, mempraktekkan, memulai.

4. Menganalisis

   Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan mnghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: Menganalisis penyebab meningkatnya Harga pokok penjualan dalam laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya. Kata kerja kunci: Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukan hubungan antara variabel, memecah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, mengkerangkakan.

5. Mengevaluasi/menilai

   Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertent. Contoh: Membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban. Kata kerja kunci: Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.

6. Mencipta

   Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinil. Contoh: Membuat

kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber. Kata kerja kunci: Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat, menyempurnakan, melakukan inovasi, mendisain, menghasilkan karya.

B. RANAH AFEKTIF/SIKAP (*ATTITUDE*)

Ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat,minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks.

1. Penerimaan

   Kemampuan untuk menunjukkan atensi dan penghargaan terhadap orang lain. Contoh: mendengar pendapat orang lain, mengingat nama seseorang. Kata kerja kunci: menanyakan, mengikuti, memberi, menahan/mengendalikan diri, mengidentifikasi, memperhatikan, menjawab.

2. Responsif

   Kemampuan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan selalu menjawab, membantu, mentaati, memenuhi, menyetujui, mendiskusikan, melakukan, termotivasi untuk segera bereaksi dan mengambil tindakan atas suatu kejadian. Contoh: berpartisipasi dalam diskusi kelas. Kata kerja kunci: memilih, menyajikan, mempresentasikan, melaporkan, menceritakan, menulis, menginterpretasikan, menyelesaikan, mempraktekkan.

3. Nilai yang dianut (Nilai diri)

   Kemampuan menunjukkan nilai yang dianut untuk membedakan mana yang baik dan kurang baik terhadap suatu kejadian/obyek, dan nilai tersebut diekspresikan dalam perilaku. Contoh: Mengusulkan kegiatan *Corporate Social Responsibility* sesuai dengan nilai yang berlaku dan komitmen perusahaan. Kata kerja kunci: Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, membedakan, mengikuti, meminta, memenuhi, menjelaskan, membentuk, berinisiatif, melaksanakan, memprakarsai, menjustifikasi, mengusulkan, melaporkan, menginterpretasikan, membenarkan, menolak, menyatakan/ mempertahankan pendapat,

4. Organisasi

   Kemampuan membentuk sistem nilai dan budaya organisasi dengan mengharmonisasikan perbedaan nilai. Contoh: Menyepakati dan mentaati etika profesi, mengakui perlunya keseimbangan antara kebebasan dan tanggung jawab. Kata kerja kunci: Mentaati, mematuhi, merancang, mengatur, mengidentifikasikan, mengkombinasikan, mengorganisisr, merumuskan, menyamakan, mempertahankan, menghubungkan, mengintegrasikan, menjelaskan, mengaitkan, menggabungkan, memperbaiki, menyepakati, menyusun, menyempurnakan, menyatukan pendapat, menyesuaikan, melengkapi, membandingkan, memodifikasi

5. Karakterisasi

   Kemampuan mengendalikan perilaku berdasarkan nilai yang dianut dan memperbaiki hubungan intrapersonal, interpersonal dan sosial. Contoh:

Menunjukkan rasa percaya diri ketika bekerja sendiri, kooperatif dalam aktivitas kelompok. Kata kerja kunci: Melakukan, melaksanakan, memperlihatkan membedakan, memisahkan, menunjukkan, mempengaruhi, mendengarkan, memodifikasi, mempraktekkan, mengusulkan, merevisi, memperbaiki, membatasi, mempertanyakan, mempersoalkan, menyatakan, bertindak, membuktikan, mempertimbangkan.

C. RANAH PSIKOMOTORIK/KETERAMPILAN *(SKILLS)*

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit.

1. Persepi

   Kemampuan menggunakan saraf sensori dalam menginterpretasikannya dalam memperkirakan sesuatu. Contoh: menurunkan suhu AC saat merasa suhu ruangan panas. Kata kerja kunci: Mendeteksi, mempersiapkan diri, memilih, menghubungkan, menggambarkan, mengidentifikasi, mengisolasi, membedakan menyeleksi,

2. Kesiapan

   Kemampuan untuk mempersiapkan diri, baik mental, fisik, dan emosi, dalam menghadapi sesuatu. Contoh: melakukan pekerjaan sesuai urutan, menerima kelebihan dan kekurangan seseorang. Kata kerja kunci: Memulai, mengawali, memprakarsai, membantu, memperlihatkan mempersiapkan diri, menunjukkan, mendemonstrasikaan.

3. Reaksi yang diarahkan

   Kemampuan untuk memulai keterampilan yang kompleks dengan bantuan/bimbingan dengan meniru dan uji coba. Contoh: Mengikuti arahan dari instruktur. Kata kerja kunci: Meniru, mentrasir, mengikuti, mencoba, mempraktekkan, mengerjakan, membuat, memperlihatkan, memasang, bereaksi, menanggapi.

4. Reaksi natural (mekanisme)

   Kemampuan untuk melakukan kegiatan pada tingkat keterampilan tahap yang lebih sulit. Melalui tahap ini diharapkan siswa akan terbiasa melakukan tugas rutinnya. Contoh: menggunakan komputer. Kata kerja kunci: Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mempertajam, menangani.

5. Reaksi yang kompleks

   Kemampuan untuk melakukan kemahirannya dalam melakukan sesuatu, di mana hal ini terlihat dari kecepatan, ketepatan, efsiensi dan efektivitasnya. Semua tindakan dilakukan secara spontan, lancar, cepat, tanpa ragu.

Contoh: Keahlian bermain piano. Kata kerja kunci: Mengoperasikan, membangun, memasang, membongkar, memperbaiki, melaksanakan sesuai standar, mengerjakan, menggunakan, merakit, mengendalikan, mempercepat, memperlancar, mencampur, mempertajam, menangani, mengorganisir, membuat draft/sketsa, mengukur

6. Adaptasi

   Kemampuan mengembangkan keahlian, dan memodifikasi pola. Kata kerja kunci: Mengubah, mengadaptasikan, memvariasikan, merevisi, mengatur kembali, merancang sesuai dengan yang dbutuhkan. Contoh: Melakukan perubahan secara cepat dan tepat terhadap kejadian tak terduga tanpa merusak pola yang ada. kembali, memodifikasi.

7. Kreativitas

   Kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri. Contoh: membuat formula baru, inovasi, produk baru. Kata kerja kunci: Merancang, membangun, menciptakan, mendisain, memprakarsai, mengkombinasikan, membuat, menjadi.

Secara eksplisit ketiga aspek tersebut yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Setiap mata pelajaran yang diajarkan akan selalu mengandung tiga aspek tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran yang diajarkan secara praktek lebih menekankan pada ranah psikomotorik, sedangkan mata pelajaran melalui pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut sama-sama mengandung ranah afektif. Menurut Dick and Carey (2005: 42) sebuah kegiatan

dapat digolongkan sebagai psikomotorik apabila eksekusinya menggunakan gerakan otot tanpa atau menggunakan peralatan. Kemampuan psikomotorik diukur dalam besaran kecepatan, akurasi (ketepatan), jarak, kekuatan dan kelenturan dalam melakukan gerakan sesuai dengan prosedur atau teknik pelaksanaan. Sedangkan praktek atau keterampilan yang tidak dominan menggunakan otot antara lain: praktek berpidato, praktek berbicara dalam bahasa asing, praktek membuat puisi. Kelompok kompetensi tersebut tidak termasuk kemampuan psikomotorik melainkan kemampuan kognitif pada kategori penerapan. Jadi, dapat dikatakan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama meskipun berupa keterampilan tetapi tdak termasuk dalam ranah psikomotorik karena penerapannya tidak menggunakan otot atau fisik

Wayan Lasmawan (Sardiman, 2010:156-157) menjelaskan bahwa ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS yaitu:

a. Kompetensi personal.

Kompetensi personal merupakan kemampuan dasar yang berkaitan dengan pembentukan dan pengembangan kepribadian diri perserta didik sebagai makhluk individu yang merupakan hak dan tanggung jawab personalnya.

b. Kompetensi sosial.

Kompetensi adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan pengembangan kesadaran sebagai makhluk sosial dan makhluk yang berbudaya. Sejumlah kompetensi dasar yang dikembangkan adalah kesadaran dirinya sebagai anggota masyarakat sehingga perlu saling menghormati dan menghargai; pemahaman dan kesadaran atas kesantunan hidup bermasyarakat dan berbangsa; kemampuan

berkomunikasi dan kerja sama sikap pro-sosial atau altruisme; kemampuan dan kepedulian sosial termasuk lingkungan; memperkokoh
semangat kebangsaan dan kesederajatan.

c. Kompetensi intelektual.

Kompetensi intelektual merupakan kemampuan berpikir yang didasarkan pada kesadaran atau keyakinan atas sesuatu yang baik yang bersifat baik, sosial, psikologis, yang memiliki makna bagi dirinya maupun orang lain.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat dikatakan IPS berhubungan dengan perilaku individu dalam suatu sistem sosial atau hubungan antara manusia yang dapat mempengaruhi interaksi sosial. Contoh pengetahuan tentang aturan, hukum, moral, nilai, bahasa dan lain sebagainya. Pengetahuan tentang hal di atas muncul dalam budaya tertentu sehingga dapat berbeda antara kelompok yang satu dengan yang lain. Pengetahuan sosial dibentuk dari interaksi seseorang dengan orang lain. Hasil belajar IPS mencakup tiga ranah tersebut karena IPS tidak hanya cukup untuk dipahami atau dirasakan, akan tetapi juga diwujudkan dalam bentuk perbuatan. Hasil belajar IPS bisa terwujud secara nyata apabila sudah berada pada ranah psikomotorik yang berupa keterampilan. Akan tetapi, tidak mengabaikan ranah intelektual maupun emosional, karena ketiganya saling mendukung antara satu dengan yang lain.

2.2.3. Model Pembelajaran

Pengalaman diantara pengajar dalam proses pembelajaran menunjukkan, bahwa ada beberapa sekolah model pembelajarannya mengkondisikan muridnya

disibukkan oleh kegiatan-kegiatan yang kurang perlu seperti mencatat bahan pelajaran yang sudah ada dalam buku, menceritakan hal-hal yang tidak perlu, dan sebagainya. Sering pula ditemukan waktu kontak antara guru dengan murid tidak dimanfaatkan secara baik, guru lebih suka memaksakan kehendaknya dalam belajar muridnya, sesuai keinginannya dan ada juga guru untuk memudahkan kerjanya meminta salah seorang muridnya untuk mencatat di papan tulis dan kegiatan-kegiatan lainnya yang kurang perlu. Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model-model mengajar yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik.

2.2.3.1.Pengertian Model Pembelajaran

Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu indikator yang digunakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Peningkatan model pembelajaran dilakukan melalui cara penerapan atau penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga memperoleh hasil yang memuaskan dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Trianto (2007: 2), yang menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya Trianto (2010: 53) mengemukakan bahwa fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang

akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Jadi guru dalam pembelajaran diharapkan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan yang ingin dicapai, hal ini juga untuk mencegah agar peserta didik tidak merasa bosan, jenuh dan monoton pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Joyce and Weil (2009: 7),

> *Models of teaching are really models of learning. As we helps students acquire information, ideas, skills, values, ways of thingking, and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn. In fact the most important long term outcome of instruction may be the students increased capabilities to learn more easily and effectively in the future, both because of the knowledge and skills they have acquired and because they have mastered learning processes*.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa dapat dikatakan sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran. Akan tetapi semua model tersebut menekankan bagaimana membantu siswa belajar mengkonstruksikan pengetahuan, belajar mendapatkan keterampilan, memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan cara mengekspresikan diri mereka sendiri, juga mengajarkan mereka bagaimana belajar.belajar bagaimana cara belajar.

Huda (2013: 73), bertahun-tahun, sejumlah besar teori pembelajaran telah dikembangkan oleh para pendidik dan psikolog. Teori-teori pembelajaran itu sendiri tidak dapat memenuhi tujuan tersebut. Untuk itulah, berdasarkan teori-teori ini para peneliti telah mengembangkan sejumlah strategi pengajaran untuk mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Strategi-strategi ini menunjukkan bahwa tidak ada satu cara terbaik untuk mengajar, yang berarti bahwa keberagaman strategi menjadi suatu keniscayaan untuk mencapai tujuan-tujuan instruksional yang berbeda. Strategi-strategi pengajaran prespektif yang membantu mencapai tujuan-tujuan inilah yang dikenal dengan "Model-model Pengajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diartikan bahwa model-model pengajaran dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran instruksional yang berbeda. Setiap guru menghadapi beragam masalah di ruang kelas. Guru yang efektif akan menerapkan model-model ini sekreatif mungkin untuk memecahkan masalah. Model-model pengajaran memeberikan kesempatan kepada guru untuk mengadaptasikannya dengan lingkungan ruang kelas mereka.

Menurut Wahab (2007: 52), model mengajar merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Sejalan dengan pendapat dari Wahab tersebut, menurut Yamin (2013: 17), model merupakan contoh yang dipergunakan para ahli dalam menyusun langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran, maka dari itu

strategi merupakan bagian dari langkah yang digunakan model untuk melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah perencanaan, suatu prosedur yang sistematika atau strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Mills (Suprijono, 2009: 45) berpendapat, bahwa "model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu". Jadi dapat diartikan model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem".

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Menurut Kardi dan Nur (2000) dalam Trianto (2007: 5), model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut ialah: (1) rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

Jadi dapat dikatakan, setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa. Model pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaksisnya, dan sifat lingkungan belajarnya.

Sementara itu Isjoni (2009: 8), menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Berdasarkan pendapat Isjoni tersebut, bahwa model pembelajaran digunakan guru agar terjadi perubahan sikap, peningkatan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan pada siswa. Jadi dengan menggunakan model pembelajaran pencapaian hasil belajar bisa optimal sesuai dengan tujuan belajar. Pada pengelolaan kelas sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran.

Menurut Arends (Suprijono, 2009: 46), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa guru sebaiknya selektif dalam memilih dan menerapkan berbagai model pembelajaran, karena tidak semua model pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran, materi yang akan diajarkan, lingkungan belajar dan tingkat kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Bertitik tolak dari pendapat para ahli tersebut mengenai model pembelajaran, menunjukkan model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Jadi dapat dikatakan banyak cara untuk menerapkan pembelajaran efektif dan efisien dengan menggunakan model-model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Melalui pendekatan-pendekatan tersebut diharapkan guru dapat memilih pendekatan mana yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajarnya. Intinya para guru harus bisa menyesuaikan dengan situasi didalam kelas dan suasana hati siswa dalam proses pembelajaran. Jika hal tersebut dapat dilakukan oleh guru secara tepat dan kontinyu, proses pembelajaran di kelas akan dirasakan menyenangkan baik oleh guru maupun murid, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berkaitan dengan penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa, maka peneliti menggunakan model *cooperative learning time token* Arends. Model

pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mengekpresikan ide-idenya dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif bekerjasama dalam kelompoknya.

2.2.3.2.Model-model Pembelajaran

Pada praktik pembelajaran, terdapat beragam jenis model pembelajaran, namun dapat dikelompokkan berdasarkan sumber-sumber utamanya.

Model-model pembelajaran yang berdasarkan teori antara lain sebagai berikut :

1. Model -model Memproses Informasi

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif Piaget (Rusman, 2012: 139) dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Teori pemrosesan informasi/kognitif dipelopori oleh Robert Gagne (1985).

Model-model ini berfokus pada kapasitas intelektual. Model-model tersebut didasarkan pada kemampuan siswa untuk mengobservasi, mengolah data, memahami informasi, membentuk konsep-konsep, menerapkan simbol-simbol verbal dan non-verbal, dan memecahkan masalah. Tujuan utamanya antara lain adalah: (a) penguasaan metode-metode inkuiri, (b) penguasaan konsep-konsep dan fakta-fakta akademik, dan (c) pengembangan *skill-skill* intelektual umum, seperti kemampuan bernalar dan berpikir lebih logis. Model-model yang termasuk dalam kategori ini adalah: (1) model berpikir induktif; (2) model pencapaian konsep; (3) model induktif kata bergambar; (4) model penelitian ilmiah; (5) model latihan

penelitian; (6) model menghafal; (7) model sinektik; dan (8) model *advance organizer* (Huda, 2013: 76)

2. Model-model Interaksi Sosial

Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field theory*), menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat *(learning to life together*). Teori pembelajaran Gestalt dirintis oleh Max Wertheimer (1912) bersama dengan Kurt Koffka dan W. Kohler. (Rusman, 2012: 136).

Model-model dalam kategori ini menekankan reaksi individu dengan masyarakat dan orang lain. Sasaran utamanya adalah untuk membantu siswa belajar bekerjasama, mengindetifikasi dan menyelesaikan masalah, baik yang sifatnya akademik maupun sosial. Tujuan utamanya adalah: (a) membantu siswa bekerjasama untuk mengindetifikasi dan menyelesaikan masalah, (b) mengembangkan *skill* hubungan masyarakat, dan (c) meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai personal dan sosial. Model-model yang termasuk dalam kategori ini adalah: (1) model kooperatif, (2) model bermain peran, dan (3) model penelitian yuridis (Huda, 2013: 109).

3. Model-model Personal

Model ini bertitiktolak dari teori Humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Tokoh humanistik adalah Abraham Maslow (1962), R. Rogers, C. Buhler, dan Arthur Comb. Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan kondisi kelas yang kondusif agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan dirinya baik emosional maupun intelektual (Rusman, 2012: 142).

Model-model yang termasuk dalam kategori model ini umumnya berkaitan dengan individu dan pengembangan diri sendiri. Model-model ini menekankan pada pengembangan individu untuk menjadi pribadi yang utuh, percaya diri, dan kompeten. Model-model ini juga berusaha membantu siswa dalam memahami dirinya sendiri dan tujuan-tujuannya, mengembangkan cara-cara mengajar diri sendiri. Ada banyak model pengajaran personal yang dikembangkan oleh para konselor, terapis, dan individu-individu lain yang tertarik dalam mensimulasikan kreativitas dan ekspresi diri individu. Tujuan utama kategori model ini adalah: (a) meningkatkan harga diri siswa, (b) membantu siswa memahami dirinya secara utuh, (c) membantu siswa mengenali emosinya dan menjadi lebih sadar bagaiman emosi tersebut bisa berpengaruh terhadap aspek-aspek lain dalam perilaku mereka, (d) membantu mereka mengembangkan tujuan-tujuan belajar, (e) membantu siswa mengembangkan rencana meningkatkan kompetensinya, (f) meningkatkan kreativitas dan gaya permainan siswa, dan (g) meningkatkan keterbukaan siswa pada pengalaman-pengalaman baru. Model-model yang termasuk dalam kategori ini antara lain: (1) model pengarahan tak terarah, dan (2) model *classroom meeting*.

4. Model-model Sistem Perilaku

Model ini bertitiktolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Tokoh-tokoh behavioral antara lain B.F. Skinner, Rimm, Masters Wolfe, Lazarus, Salter, Gagne dan Smith (Rusman, 2012: 144). Semua model dalam kelompok

ini memiliki dasar teoritis yang sama, suatu *body of knowledge* yang merujuk pada teori behavioral.

Model-model ini menekankan pada upayanya untuk mengubah perilaku yang tampak dari para siswa. Beberapa model yang termasuk dalam kategori ini antara lain: (1) model instruksi langsung, dan (2) model simulasi.

2.2.4. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pada hakikatnya, pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai cara-cara yang ditempuh oleh seseorang pembelajar untuk dapat belajar dengan efektif. Dalam hal ini guru berperan penting dalam menyediakan perangkat-perangkat metodis yang memungkinkan siswa untuk mencapai kebutuhan tersebut.

Pendekatan-pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh *International Baccalaureate* antara lain (Huda, 2013: 185):

A. Pendekatan Organisasional

Dalam pendekatan ini, siswa diarahkan untuk mencapai beberapa kompetensi berikut ini: (1) mampu mengatur waktu dengan baik, (2) mampu mengatur tugas dengan efektif, (3) mampu terlibat dalam pembelajaran, (4) mampu mendekati tugas-tugas pembelajaran, (5) mampu menyajikan hasil kerja, (6) mampu mengorganisasi materi-materi, dan (7) mampu mengorganisasi kerjanya sendiri. Metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Explicit Instruction*; (2) Kumon; dan (3) Quantum.

B. Pendekatan Kolaboratif

Pada pendekatan ini, siswa didorong untuk mampu memiliki dan melakukan hal-hal berikut: (1) menerima orang lain, (2) membantu orang lain, (3) menghadapi tantangan, dan (4) bekerja dalam tim. Metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Teams-Game-Tournament* (TGT); (2) *Teams-Assisted Individualization* (TAI); (3) *Student-Team Achievement Division* (STAD); (4) *Numbered-Head Together* (NHT); (5) *Jigsaw;* (6) *Think Pair Share* (TPS); (7) *Two Stay Two Stray* (TSTS); (8) *Role Playing;* (9) *Pair Check; dan* (10) *Cooperative Script*.

C. Pendekatan Komunikatif

Pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi memungkinkan siswa untuk mampu: (1) membaca dan menulis dengan baik, (2) belajar dengan orang lain, (3) menggunakan media, (4) menerima informasi, dan (5) menyampaikan informasi. Metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Reciprocal Learnin*g; (2) *Think-Talk-Write* (TTW); (3) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC); (4) *Talking Stick*; (5) *Snowball Throwing*; (6) *Student Facilitator and Explaining*; (7) *Course Review Horay*; (8) Demontrasi; (9) *Example Non-Example*, (10) *Picture and Picture*; (11) *Time Token*; dan (12) *Take and Give.*

D. Pendekatan Informatif

Dalam pendekatan pembelajaran yang memfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan dan informasi dengan baik, siswa diharapkan mampu: (1) mengakses informasi, (2) menyeleksi dan mengolah informasi, dan (3) berperilakju tulus.

Metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Survey-Question-Read-Recited-Review* (SQ3R); (2) *Inside-Outside Circle* (IOC); (3) Tari Bambu; (4) *Make a Match*; (5) *Improve*; (6) S*uperitem*, dan (7) *Hibrid*.

E. Pendekatan Reflektif

Pendekatan pembelajaran reflektif memungkinkan siswa untuk untuk bisa: (1) menyadari dirinya sendiri, dan (2) meningkatkan gagasan dan kerja. Metode-metode yang termasuk dalam pendekatan ini antara lain: (1) *Self-Directed Learning*; (2) *Learning Cycle*; dan (3) Artikulasi.

F. Pendekatan Berpikir dan Berbasis Masalah

Pada pendekatan ini, siswa diharapkan mampu memiliki beberapa kompetensi sebagai berikut: (1) meneliti, (2) mengemukakan pendapat, (3) menerapkan pengetahuan sebelumnya, (4) memunculkan ide-ide, (5) membuat keputusan-keputusan, (6) mengorganisasi hubungan-hubungan, (7) menghubungkan wilayah-wilayah interaksi, dan (8) mengapresiasi kebudayaan. Metode-metode yang termasuk dalam ini antara lain: (1) *Problem-Based Learning* (PBL); (2) *Problem-Solving Learning* (PSL); (3) *Problem-Posing Learning* (PPL); (4) *Open-Ended Learning* (OEL); (5) *Problem-Prompting Learning*; (6) *Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually* (SAVI); (7) *Visual, Auditory, Kinestethic* (VAK); (8) *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR); (9*) Group Investigation* (GI); (10) *Means-Ends Analysis* (MEA); (11) *Creative Problem Solving* (CPS); (12) *Dooble-Loop Problem Solving*; (13) *Scramble*; (14) *Mind Map*; (15) *Generative*; (16) *Circuit Learning*; (17) *Complete Sentence*; (18) *Concept Sentence*; dan (19) Treffinger.

Kesulitan mengklasifikasi metode berdasarkan pendektan ini juga disebabkan salah satunya karena beberapa pendekatan juga cenderung sesuai untuk hampir semua metode yang ada. Hal ini bisa dilihat pada pendekatan kolaboratif, di mana terdapat kesulitan untuk memberi batasan pada metode-metode yang dianggap kolaboratif karena nyaris semua metode pembelajaran yang ada ddidaftar tersebut mengandalkan kelompok-kelompok sebagai pelaksana operasionalnya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan tersebut (Huda, 2013: 325):

1. Model-model pembelajaran cenderung bersifat independen. Artinya, model-model itu dikembangkan atas spesifikasi minat para pengembangnya. Bahkan, model-model itu tak jarang juga menyertakan strategi dan prosedurnya sendiri untuk memandang proses belajar siswa. Dengan demikian, tidak heran jika ada beberapa model pembelajaran yang juga sekaligus menjadi strategi atau metode pengajaran, seperti model *Creative Problem Solving*-nya Osborn-Parne dan model VAK-nya Fleming.
2. Kenyataannya bahwa hingga saat ini apa yang disebut dengan metode seringkali dipahami secara acak dengan teknik, prosedur, strategi, bahkan dengan model itu sendiri. Metode SQ3R, misalnya, sering dianggap sebagai metode, tetapi tak jarang pula dianggap sebagai strategi. Hal yang sama berlaku pada *Contextual Teaching and Learning* yang dalam beberapa kasus sering dikenal sebagai model, tetapi juga memiliki prosedur dan teknik-tekniknya sendiri.

Keberagaman metode pembelajaran akan menjadi daftar tersendiri bagi pola pengajaran guru saat ini. Guru seharusnya tdak lagi bingung mencari metode-

metode pengajaran atau pembelajaran yang baik untuk siswa-siswanya. Pengajaran juga seharusnya tidak dipandang lagi sebagai hak otoritatif guru, ia sudah harus menjadi bagian dari sistem, nilai, kepercayaan, dan praktik belajar siswa sehari-hari.

2.3. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan dan/atau kelompok) serta siswa (perorangan, kelompok, dan/atau komunitas) yang berinteraksi edukatif antara satu dengan lainnya.

2.3.1. Pengertian *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

Pembelajaran kooperatif muncul karena adanya perkembangan dalam sistem pembelajaran yang ada. Pembelajaran kooperatif menggantikan sistem pembelajaran yang individual, yaitu guru terus memberikan informasi (guru sebagai pusat) dan siswa hanya mendengarkan. Guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di mana siswa dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran kooperatif ini sangat berguna dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan karena pembelajaran kooperatif memberikan cara

yang berbeda dalam pengajaran yaitu bekerjasama dengan anggota kelompoknya dan memecahkan persoalan bersama, membantu para siswa saling bertukar pengetahuan, pemikiran dan pengalaman mereka untuk memperoleh sesuatu yang benar dan baik.

Mandal (2009: 93),

> "*Cooperative learning is a strategy which is based on the psychological aspects of cooperation and competition for learning. It mainly refers to the techniques in which students work in separate small groups or teams. In this way, they can help each other directly to master various academic materials being taught by their teacher. In fact, the teammates apply a variety of learning activities to improve their understanding of a subject. Each member of a team is responsible for learning the taught material and for helping teammates learn and thus creating atmosphere of achievement*".

Berdasarkan konsep tersebut, maka dapat diartikan bahwa pada pembelajaran kooperatif terdapat pembagian tugas di antara masing-masing anggota kelompok, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap yang mereka pelajari. Mereka saling membantu dan bertanggung jawab atas tugasnya sehingga akan tercipta semangat untuk berprestasi .

Selanjutnya menurut Hassaskhah (2005: 75), *"cooperation" as the key to cooperative learning. She states that cooperation is a structure of the interactions existed between group members which facilitate "the accomplishment of a specific end product or goal achieved through people working together in groups*". Sejalan dengan pendapat dari Hassaskhak tersebut, Apple & Shimo (Ahmadi, 2014: 3), "*cooperative Learning activities also show that each group members has a specific role, and if each one of them does not fulfill his or her roles, the effort of the group does not lead to its final goal*".

Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada adanya interaksi antar anggota kelompok untuk saling bekerjasama. Pada pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok memiliki peran dan tugas masing-masing, jika hal itu tidak dilakukan maka tujuan akhir tidak akan tercapai.

Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pada saat menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Pada *cooperative learning*, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Isjoni, 2014: 12).

Berdasarkan pendapat dari Isjoni tersebut, dapat diartikan bahwa dalam *cooperative learning*, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi. Oleh sebab itu, *cooperative learning* sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong mengatasi tugas yang dihadapinya.

Menurut Slavin (Isjoni, 2014: 12), *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Terkait dengan pendapat dari dari Slavin tersebut, Suyatno (2009: 51), mengemukakan model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi

konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak partipatif), tiap anggota kelompok terdiri atas 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada kontrol dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Berdasarkan konsep-konsep tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada aspek kerjasama diantara para anggotanya di mana di dalamnya ada ketergantungan yang positif, interaksi, akuntabilitas serta keterampilan individu dalam memproses kelompoknya. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal. Dapat dikatakan bahwa pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang setiap anggotanya saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Setiap anggota dituntut untuk bisa saling membantu antara satu dengan yang lainnya, untuk bisa memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Dibentuknya kelompok belajar agar siswa dapat bekerjasama, berpartisipasi dalam kerja kelompok dan saling membantu dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan oleh guru, kemudian hasil kerja kelompok dipresentasikan dan dibuat laporan.

Menurut Suprijono (2009: 54), pembelajaran kooperatif sebagai konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan pengertian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan pembelajaran yang efektif. Siswa belajar mengenai kolaborasi dan berbagai keterampilan sosial melalui peran aktif peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil. Pembentukan kelompok dipimpin atau mendapat arahan dari guru.

Menurut Arends (2008: 28), tugas-tugas manajemen yang unik untuk *cooperative learning* membantu siswa dalam melakukan transisi dari seluruh kelas ke kelompok *cooperative learning*. Membantu siswa selama mereka bekerja dalam kelompok, dan mengajarkan berbagai keterampilan sosial dan perilaku kooperatif pada anak. Belajar kooperatif mengutamakan agar terjadi interaksi antar teman sebaya dalam kelompoknya dalam rangka menyelesaikan tugas kelompok. Kehadiran teman sebaya sebagai kolega dalam belajar memberikan rasa lebih bebas beraktifitas karena dalam ruang lingkup kelompok yang semuanya merupakan orang-orang dekat dan teman bergaul. Dengan demikian setiap siswa akan lebih berani untuk mengemukakan ide-ide atau pendapatnya dalam kelompok.

Pendapat Arends tersebut sejalan dengan definisi kooperasi (*cooperation*) pada Oxford *Dictionary* (Siregar, 2010: 114). yaitu kooperasi sebagai "bersedia untuk membantu" (*to be of assistance or be willing to assist*). Kooperatif juga berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, bahwa bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat sendiri. Semua kelompok, yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling mempengaruhi, dan saling membantu antara satu dengan yang lain. Pada pembelajaran kooperatif maka setiap anggota yang beragam ikut berpartisipasi secara aktif sesuai dengan setiap pandangan yang mereka miliki masing- masing. Wenger (Huda, 2013: 49), menyatakan bahwa interaksi dengan orang lain dapat membantu individu menjalani proses pembelajaran yang lebih positif dibandingkan ketika ia hanya mengerjakannya sendiri. Jadi pemikiran, gagasan, dan pemahaman akan selalu berkembang dalam diri individu, namun tidak terlepas dari pengaruh orang lain atau sekitarnya. Artinya, melalui interaksi, seorang individu dapat mengembangkan pengetahuannya yang lebih luas. Berkaitan dengan pendapat tersebut, menurut Saleh (2012: 53) belajar dalam satu kelompok yaitu bekerja secara bersama untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan tugas-tugas yang diajukan/dihadapi. Pada belajar kelompok semua anggota tim memiliki tugas dan tanggung jawab dan secara bersamaan membahas dan menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan uraian pendapat tersebut, bahwa *cooperative learning* merupakan suatu cara yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Pada saat menyelesaikan tugas, anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami bahan pembelajaran. Ide penting dalam pembelajaran kooperatif adalah membelajarkan kepada siswa keterampilan kerja

sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa, karena pada dunia kerja sebagian besar dilakukan secara kelompok

Menurut Yahya (2012: 111), pembelajaran kooperatif memberi makna meningkatkan pelayanan kepada siswa dengan mengarahkan agar lebih meningkat dalam mengatasi permasalah-permasalahan yang dijumpai dalam proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pembimbing untuk mengarahkan siswa agar lebih meningkat dalam kerja sama dengan semua pihak.

Jadi dapat diartikan bahwa peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya.

Roger dan Johnson (Suprijono, 2009: 58), mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap sebagai *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, antara lain. Lima unsur tersebut adalah: (1) saling ketergantungan positif; (2) tanggungjawab perseorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antaranggota; (5) evaluasi proses kelompok.

Berdasarkan pendapat dari Roger dan David Johnson tersebut, bahwa *cooperative learning* tidak dapat mencapai hasil yang maksimal jika siswa tidak memiliki keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif dalam kelompok. Sebagian siswa mungkin membutuhkan bantuan. Oleh sebab itu, guru

perlu mengajarkan berbagai keterampilan kelompok pada siswa. Guru sebaiknya membantu siswa lebih spesifik dalam keterampilan berkomunikasi dan kerjasamanya untuk memastikan keberhasilan di lingkungan belajar kelompok. Guru juga perlu memberi bimbingan dan arahan agar terdapat pembagian tugas dalam kelompok, sehingga setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab.

Mengenai model pembelajaran kooperatif ini Stahl (Isjoni, 2009: 23), mengemukakan:

> Dengan melaksanakan model pembelajaran *cooperative learning*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas

Selain keunggulan yang disebutkan diatas, *cooperative learning* juga memiliki kelemahan.

> Kelemahan model pembelajaran *cooperative learning* bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor dari dalam, yaitu: 1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) agar proses pembelajaran berjalan dengan lancer maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif (Isjoni, 2009: 25).

Jadi dapat dikatakan, bahwa pada dasarnya tidak ada model pembelajaran yang sempurna, selain memiliki kelebihan sedikitnya setiap model pembelajaran memiliki kelemahan juga. Karena itu untuk mengatasinya guru sebaiknya menyesuaikan antara model pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai,

kebutuhan siswa dan lingkungan belajar yang ada, sehingga model pembelajaran dapat diterapkan dengan baik.

Salah satu tugas guru dalam model pembelajaran koooperatif adalah mengajarkan keterampilan-keterampilan kelompok untuk bekerja sama secara kooperatif. Seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim (2005: 48), ”dalam belajar bersama banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbagi waktu dan bahan pelajaran, menjadi bos terhadap siswa lain, berbicara tanpa henti, dan melakukan sendiri segala pekerjaan kelompok adalah contoh-contoh ketidakmampuan siswa dalam berbagi waktu dan bahan pelajaran”.

Bertitik tolak dari pernyataan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki pengertian suatu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berkolaborasi bersama rekannya dengan ketentuan bekerja dalam kelompok dan menjalankan tugas yang telah terstruktur untuk meningkatkan pemahaman mereka. Pembelajaran yang hanya berorientasi pada hasil belajar semata, tentu akan memberikan dampak yang kurang positif pada siswa, karena siswa cenderung individualistis, kurang bertoleransi dan jauh dari nilai-nilai kebersamaan. Mereka belajar semata-mata hanya mencari nilai yang bagus, dan mementingkan diri sendiri. Oleh karena itu perlu adanya implementasi *cooperative learning* sebagai salah satu alternatif untuk melatih dan sekaligus meningkatkan kerjasama siswa dalam belajar.

Melalui pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan penelitian ini, siswa memungkinkan dapat memiliki keterampilan, baik keterampilan berfikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk

mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan. Melalui pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasamanya.

2.3.2. Keterampilan-keterampilan Kooperatif

Pembelajaran kooperatif akan terlaksana dengan baik jika siswa memiliki keterampilan-keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas.

Keterampilan-keterampilan selama kooperatif tersebut menurut Lungdren (1994) dalam Isjoni (2014: 46), antara lain sebagai berikut:

1. Keterampilan Kooperatif Tingkat Awal
    a. Menggunakan kesepakatan

        Menggunakan kesepakatan bertujuan untuk mengetahui siapa yang memiliki pendapat yang sama.
    b. Menghargai kontribusi

        Menghargai kontribusi berarti memperhatikan atau mengenal apa yang dikatakan atau dikerjakan oleh anggota kelompok yang dibuat lain. Tidak selalu harus menyetujui, dapat saja tidak menyetujui yang berupa kritik, tetapi kritik yang diberikan harus terhadap ide dan tidak terhadap pelaku.

c. Mengambil giliran dan berbagi tugas

Pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas/tanggung jawab tertentu tertentu dalam kelompok.

d. Berada dalam kelompok

Maksud di sini adalah setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.

e. Berada dalam tugas

Setiap anggota kelompok harus meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya agar kegiatan selesai tepat waktu.

f. Mendorong partisipasi

Mendorong partisipasi berarti mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan sumbangan/kontribusi terhadap penyelesaian tugas kelompok.

g. Mengundang orang lain

Maksud dari mengundang orang lain yaitu meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.

h. Menyelesaikan tugas dalam waktunya

Tugas yang dikerjakan harus diselesaikan sesuai dengan waktu yang direncanakan agar memperoleh nilai yang tinggi.

i. Menghormati perbedaan individu

Menghormati perbedaan individu berarti bersikap menghormati terhadap budaya, suku, ras atau pengalaman dari semua siswa atau peserta didik.

2. Keterampilan Tingkat Menengah

   a. Menunjukkan penghargaan dan simpati

      Menunjukkan rasa hormat, pengertian dan rasa sensitivitas terhadap usulan-usulan yang berbeda dari usulan orang lain.

   b. Menggunakan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima

      Menyatakan pendapat yang berbeda atau menjawab pertanyaan harus dengan cara yang sopan dan sikap yang baik, karena jika mengkritik seseorang dan memadamkan ide seseorang dapat menimbulkan atmosfir yang negatif dalam kelompok.

   c. Mendengarkan dengan arif

      Mendengarkan dengan arif maksudnya menggunakan pesan fisik dan lisan dalam memperhatikan pembicara. Pembicara akan mengetahui bahwa pendengar secara giat sedang menyerap informasi. Pengertian terhadap konsep akan meningkat dan hasil kelompok akan menunjukkan tingkat pemikiran dan komunikasi yang tinggi.

   d. Bertanya

      Bertanya artinya meminta atau menanyakan suatu informasi atau penjelasan lebih jauh. Dengan bertanya dapat menjelaskan konsep, seseorang yang sedang tidak aktif dapat didorong untuk ikut serta, dan anggota kelompok yang malu dapat dimotivasi untuk ikut berperan serta.

   e. Membuat ringkasan

      Membuat ringkasan maksudnya mengulang kembali informasi. Ini dapat digunakan untuk membantu mengatur apa yang sudah dikerjakan dan apa yang perlu dikerjakan.

f. Menafsirkan

Menafsirkan artinya menyatakan kembali informasi dengan kalimat yang berbeda. Informasi dapat dijelaskan dan hal-hal yang penting dapat diberi penekanan.

g. Mengorganisir

Merencanakan dan menyusun pekerjaan sehingga dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Dengan mengatur dan mengorganisir tugas-tugas yang diberikan akan dapat diselesaikan dengan efektif dan efisien.

h. Mengurangi ketegangan

Maksud dari tetap tenang/ mengurangi ketegangan adalah menimbulkan atmosfir yang damai dalam kelompok. Suasana yang hening dalam kelompok dapat menimbulkan tingkat pembelajaran yang lebih tinggi.

3. KeterampilanTingkat Mahir

a. Mengelaborasi

Mengelaborasi berarti memperluas konsep, kesimpulan dan pendapat-pendapat yang berhubungan dengan topik tertentu. Mengelaborasi dapat menghasilkan pemahaman yang lebih dalam dan prestasi yang lebih tinggi.

b. Memeriksa secara cermat

Memeriksa secara cermat dapat menjamin bahwa jawabannya benar.

c. Menanyakan kebenaran

Menanyakan kebenaran maksudnya membuktikan bahawa jawaban yang dikemukakan adalah benar atau memberikan alasan untuk jawaban tersebut. Menanyakan kebenaran akan membantu siswa untuk berfikir

tentang jawaban yang diberikan dan untuk lebih meyakinkan terhadap ketepatan jawaban tersebut.

d. Menetapkan tujuan

Menetapkan tujuan maksudnya menentukan prioritas-prioritas. Pekerjaan dapat diselesaikan lebih efisien jika tujuannya jelas.

e. Berkompromi

Berkompromi adalah menentukan pokok permasalahan dengan persetujuan bersama. Kompromi dapat membangun rasa hormat kepada orang lain dan mengurangi konflik antar pribadi.

Pada dasarnya manusia mempunyai perbedaan, dengan perbedaan itu manusia saling asah, asih, asuh (saling mencerdaskan). Pada pembelajaran kooperatif diharapkan saling menciptakan interaksi yang baik, sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*). Siswa tidak hanya terpaku belajar pada guru, tetapi dengan sesama siswa juga. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan, sebagai latihan hidup di masyarakat.

Banks (Wahab, 2007: 147), mengemukakan keterampilan berkelompok meliputi: kemampuan untuk menunjukkan penampilan yang efektif baik sebagai pemimpin maupun sebagai pengikut dalam memecahkan masalah-masalah kelompok, berpatisipasi, merumuskan tujuan-tujuan kelompok, memberikan sumbangan yang berguna bagi kelompok, berkomunikasi secara efektif dalam kelompok, membantu memecahkan perbedaan-perbedaan dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa interaksi kelompok merupakan interaksi interpersonal (interaksi antaranggota). Interaksi kelompok dalam pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan inteligensi interpersonal. Inteligensi ini berupa kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, sifat, temperamen orang lain. Secara umum inteligensi interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Interaksi kelompok dalam interaksi pembelajaran kooperatif dengan kata lain bertujuan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*). Beberapa komponen keterampilan sosial adalah kecakapan berkomunikasi, kecakapan bekerja kooperatif dan kolaboratif, serta solidaritas. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa di sekolah sebagai salah satu upaya agar siswa dapat memiliki keterampilan sosial yang akan bermanfaat bagi dirinya untuk berinteraksi dengan orang lain.

2.4. Metode Pembelajaran *Time Token* Arends

Cooperative learning time token Arends merupakan salah satu metode pembelajaran yang termasuk pendekatan komunikatif. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek, aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama.

Menurut Arends (2008: 29), bila guru memiliki kelompok-kelompok *cooperative learning* dengan beberapa orang mendominasi pembicaraan dan beberapa orang pemalu serta tidak pernah mengatakan apa-apa, *time token* dapat membantu mendistribusikan partisipasi lebih merata. Terkait dengan pendapat dari Arends

tersebut Taniredja (2011: 72), mengemukakan bahwa model pembelajaran yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata antara satu siswa dengan siswa yang lain.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas memerlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga materi tersampaikan secara efektif dan efisien. Jadi dengan demikian tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu model yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk peningkatan pemahaman siswa di sekolah adalah model *cooperative learning time token* Arends. Pada model pembelajaran ini, diharapkan siswa yang selalu diam merasa mempunyai kesempatan untuk berbicara, tidak hanya merasa memiliki kesempatan, siswa-siswa pun diharapkan merasa bertanggung jawab dan memiliki rasa sosial yang tinggi, ini karena setiap kelompok akan merasa bersaing dengan kelompok lainnya. Jadi dengan adanya kartu atau kupon di sini diharapkan siswa merasa memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara dan menjelaskan pemahamannya mengenai materi, maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kartu ini bisa sebagai media pembelajaran dalam model pembelajaran *cooperative learning time token* Arends, bisa juga sebagai penghargaan, karena siswa yang telah memberikan kuponnya akan merasa senang dan merasa mampu melakukan tugas yang diberikan guru.

2.4.1. Pengertian Pembelajaran *Time Token* Arends

Time token berasal dari kata "*time*" artinya waktu dan "*token*" artinya tanda. *Time token* merupakan model belajar dengan ciri adanya tanda waktu atau batasan waktu. Batasan waktu disini bertujuan untuk memacu dan memotivasi siswa dalam mengeksploitasi kemampuan berfikir dan mengemukakan gagasannya.

Menurut Suprijono (2009: 133) metode *time token* Arends disebut metode *time token* Arends 1998. Hal ini dikarenakan model *time token* Arends ini digunakan oleh Arends pada tahun 1998. Metode ini digunakan Arends untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Alur pelaksanaannya guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Konsep ini sejalan dengan Baharuddin dan Wahyuni (2012: 3), salah satu model yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan siswa aktif untuk peningkatan pemahaman siswa di sekolah adalah model pembelajaran kooperatif *Time Token* Arends

Definisi lain dari "*Time token* adalah suatu kegiatan khusus yang dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran koooperatif dengan menggunakan kartu-kartu untuk berbicara, *time token* dapat membantu membagikan peran serta lebih merata pada setiap siswa" (Ibrahim, 2005: 15).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat diartikan bahwa metode *time token* Arends digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial terutama keterampilan berkomunikasi agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali dimana siswa dituntut aktif dan berpartisipasi, dengan adanya kupon dan batas waktu yang ditentukan dapat mengembangkan inisiatifnya dalam proses pembelajaran.

Menurut Arends (2008: 29), tujuan dalam pembelajaran kooperatif *time token* menumbuhkan keterampilan berpartisipasi. Sementara sebagian siswa mendominasi kelompok, sebagian lainnya mungkin justru tidak mau atau tidak mampu berpartisipasi. Kadang-kadang siswa menghindari kerja kelompok karena pemalu. Sering kali siswa-siswa pemalu sangat cerdas, dan mereka mungkin bekerja dengan baik sendirian atau dengan seorang teman. Akan tetapi, mereka sangat sulit untuk berpartisipasi dalam kelompok. Siswa yang ditolak mungkin juga memiliki kesulitan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Di samping itu, ada juga anak-anak normal yang entah apapun alasannya, memilih untuk bekerja sendiri dan menolak untuk berpartisipasi dalam kelompok kooperatif.

Memastikan bahwa siswa-siswa pemalu atau ditolak ikut masuk ke dalam kelompok bersama siswa-siswa yang memiliki keterampilan sosial yang baik adalah salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk melibatkan mereka. Menstrukturisasikan interdependensi tugas yang dideskripsikan sebelumnya, adalah cara lain untuk mengurangi kemungkinan siswa yang ingin bekerja sendiri. Menggunakan lembar perencanaan yang mendaftar berbagai tugas kelompok

lengkap dengan nama siswa-siswa yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas adalah cara ketiga untuk mengajarkan dan memastikan partisipasi yang seimbang diantara anggota- anggota kelompok. *Time token* dan *high tap out* adalah kegiatan- kegiatan khusus yang mengajarkan keterampilan berpartisipasi.

Berdasarkan paparan dari Arends tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif *time token* adalah model pembelajaran kooperatif yang menuntut partisipasi siswa dalam kelompok untuk berbicara (mengeluarkan ide/ gagasannya) dengan cara memberi tugas dan tanggungjawab yang melibatkan partisipasi semua anggota kelompok, sehingga siswa tidak ada yang mendominasi atau bekerja sendiri dalam pelaksanaan diskusi.

2.4.2. Langkah-Langkah Pembelajaran *Time Token* Arends

Pada pembelajaran *time token* Arends ada beberapa langkah atau tahapan, antara lain:

a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
b. Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi.
c. Guru memberi tugas pada siswa.
d. Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik per kupon pada setiap siswa.
e. Guru meminta siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu sebelum berbicara atau memberi komentar. Satu kupon untuk satu kesempatan bicara. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon

harus bicara sampai semua kuponnya habis. Demikian seterusnya sampai semua kuponnya habis, sehingga semua anak berbicara.

f. Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara (Huda, 2013: 240).

2.4.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Time Token* Arends

Model *coopeeratif tipe time token* Arends memiliki beberapa kelebihan antara lain:

1. mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasi.
2. menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali.
3. membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. meningkatkan siswa dalam kemampuan berkomunikasi (aspek berbicara)
5. melatih siswa untuk mengungkapkan pendapat.
6. menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan memiliki sikap keterbukaan terhadap kritik.
7. mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain.
8. mengajak siswa mencari solusi terhadap permasalahan yang di hadapi.
9. tidak memerlukan banyak media pembelajaran (Huda, 2013: 241).

Adapun kekurangan model c*ooperative learning time token* Arends yang harus dipertimbangkan, antara lain:

1. hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja.
2. tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak.

3. memerlukan banyak waktu untuk persiapan.
4. kecenderungan untuk sedikit menekan siswa yang pasif dan membiarkan siswa yang aktif untuk tidak berpartisipasi lebih banyak dikelas (Huda, 2013: 241).

2.5. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial sangat dibutuhkan oleh setiap orang sebagai bekal kerjasama atau bekerja dalam tim (*teamwork*). Keterampilan sosial merupakan hasil dari adanya kejujuran, tanggungjawab, toleransi, empati, beretika, saling percaya, berbagi secara positif, saling menguatkan dan membangun. Upaya untuk mengembangkan keterampilan tersebut secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan.

2.5.1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan bagian penting dari kemampuan hidup manusia. Tanpa memiliki keterampilan sosial manusia tidak dapat berinteraksi dengan orang lain yang ada dilingkungannya karena keterampilan sosial dibutuhkan dalam hidup bermasyarakat.

Sumaatmadja (2006: 10) menyatakan bahwa, Pendidikan IPS berfungsi mengembangkan keterampilan terutama keterampilan sosial dan keterampilan intelektual. Keterampilan sosial yaitu keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat, seperti bekerjasama, bergotong-royong, menolong orang lain yang memerlukan dan melakukan

tindakan secara cepat dalam memecahkan persoalan sosial di masyarakat. Sedangkan keterampilan intelektual yaitu keterampilan berfikir, kecekatan dan kecepatan memanfaatkan pikiran, cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. Hal yang lain dari fungsi IPS sebagai pendidikan, yaitu mengembangkan perhatian dan kepedulian sosial anak didik terhadap kehidupan di masyarakat dan bermasyarakat. Untuk merelasasikan tujuan tersebut, proses belajar dan pembelajarannya, tidak hanya terbatas oleh aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, dan hambatan.

Berdasarkan konsep tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan utama 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. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah di organisasikan secara baik.

Keterampilan sosial yang dimiliki oleh seseorang dapat diamati melalui perilaku sosialnya. Menurut Hoffman (2002: 100), orang yang memiliki keterampilan sosial dapat memberi kesan yang lebih baik, dan memperbaiki penampilan pribadi dirinya, dapat menciptakan perasaan positif dalam diri dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki kemampuan seperti itu. Keterampilan sosial

merupakan kemampuan antarpribadi yang erat kaitannya dengan fungsi komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disintesiskan keterampilan sosial adalah kapasitas individu dalam berinteraksi dengan orang lain, dengan indikator: melayani orang lain, memberikan dorongan kepada orang lain, serta berkomunikasi lisan dan tulisan.

Gresham & Reschly (Setiani, 2014: 30) mengidentifikasikan keterampilan sosial dengan beberapa ciri, antara lain:

1. Perilaku Interpersonal; adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.
2. Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri; Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.
3. Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis; Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.
4. Penerimaan Teman Sebaya; Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa

bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.

5. Keterampilan Berkomunikasi; Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

Adapun ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial, menurut Eisler dkk (Setiani, 2014- 31) adalah: orang yang berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikan dirinya. Sementara Philips (Setiani, 2014: 32) menyatakan ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial meliputi: proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang.

Berdasarkan paparan dari para ahli tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial berkaitan dengan interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya, perilaku pribadi, keterampilan berkomunikasi, keseimbangan antara hak dan kewajiban, adanya hubungan timbal balik, dapat beradaptasi, terbuka dan proaktif.

Bremer dan Smith (2004: 1) membagi dimensi-dimensi keterampilan sosial menjadi menjadi beberapa keterampilan sebagaimana diuraikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Dimensi Keterampilan Sosial Kategori Gresham, Sugai, dan Horner (2001)

Dimensi KeterampilanSosial	Indikator Keterampilan
Peer relational skills (keterampilan berhubungan dengan teman sebaya)	- Belajar menyebutkan nama-nama orang - Memperhatikan orang yang sedang berbicara - Menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara - Menampung komentar dan ide-ide orang lain - Berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil - Menanggapi dengan humor
Self-management skills (Keterampilan pengaturan diri)	- Menggunakan kenyaringan dan nada suara yang sesuai - Mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu
Akademic skills (keterampilan akademik)	- Mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai - Menjaga keterangan dengan jarak yang tepat - Meminta arahan atau bantuan
Compliance skills (keterampilan kepatuhan)	- Tepat waktu - Tetap bersama dalam kelompok sendiri - Menjaga perasaan orang lain - Menghargai limit waktu
Assertion skills (keterampilan penegasan)	- Mencermati pemahaman seseorang dan mengajukan pertanyaan - Menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi

Sementara selaras dengan konsep dari Bremer dan Smith tersebut, Caldarella dan Merrell (Setiani, 2014: 32) mengemukakan 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :

1. Hubungan dengan teman sebaya *(Peer relation),* ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.

2. Manajemen diri *(Self-management),* merefleksikan seorang siswa yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.
3. Kemampuan akademis *(Academic),* ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
4. Kepatuhan *(Compliance),* menunjukkan seorang siswa yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
5. Perilaku *assertive (Assertion),* didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial terbagi atas 5 (lima) dimensi umum. Dimensi-dimensi tersebut berkaitan dengan keterampilan yang berhubungan atau berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya (teman sebaya), pengendalian diri, kemampuan akademik (adanya tanggung jawab, kedisiplinan), dan kewajiban-sebagai seorang siswa (kepatuhan).

Rashid (2010: 1), mengemukakan: *"Everyone has the "right to education" states the Universal Declaration of Human Rights (1948). Therefore, one of the purposes of elementary education is also to develop social skills among children because social skills are just as important as academics. Social skills are most*

often thought of as a set of skills that allow us to communicate, relate and socialize with others".

Berdasarkan konsep tersebut, maka keterampilan sosial sama pentingnya dengan akademisi, memiliki keterampilan sosial dapat membuat kita berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain melalui komunikasi. Oleh karena itu keterampilan sosial diberikan atau diajarkan pada anak-anak dimulai dari pendidikan dasar.

Sementara itu James (2002) dalam Rashid (2010: 2), berpendapat:

> "*that Social Skills are the foundation for getting along with others. A lack of Social Skills can lead to behavioral difficulties in school, delinquency, inattentiveness, peer rejection, emotional difficulties, bullying, difficulty in making friends, aggressiveness, problems in interpersonal relationships, poor self-concept, academic failures, concentration difficulties, isolation from peers, and depression".*

Jadi dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial adalah dasar untuk bergaul dengan orang lain. Kurangnya Keterampilan Sosial dapat menyebabkan kesulitan perilaku di sekolah, kenakalan, perhatian, rekan penolakan, kesulitan emosional, intimidasi, kesulitan dalam mendapatkan teman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, konsep diri yang buruk, kegagalan akademik, kesulitan konsentrasi, isolasi dari rekan-rekan, dan depresi.

Berangkat dari konsep James tersebut, Rubin et al (2006: 619) menyatakan:

> "*Friendships become increasingly important in middle childhood and adolescence, especially for the development of social skills. As children improve their ability to understand the emotions of others, they build increasingly mature friendships and strengthen their interpersonal and learning-related skills. Children and adolescents who have difficulty empathizing or self-regulating have few positive social interactions and*

> *are likely to be rejected or neglected by peers, which can significantly impact social well-being and academic outcomes*".

Berdasarkan paparan tersebut, dapat diartikan bahwa kurangnya keterampilan sosial pada diri seseorang dapat menimbulkan dampak yang negatif. Anak-anak dan remaja yang keterampilan sosialnya kurang memiliki sedikit interaksi sosial sehingga akan diabaikan oleh rekan-rekannya. Hal ini pada akhirnya akan berdampak pula kesejahteraan sosial, emosiaonal, perilaku, dan hasil akademisnya.

Menurut Bierman & Erath, (2006: 595):

> "*Children with social skills deficits most often have difficulties with one or more of the following areas: cooperation, communication, emotional understanding and regulation, aggression, and problem-solving To effectively help children who have social skills deficits, teachers can provide instruction and modeling of appropriate behaviors and responses. In young children, teachers can also create opportunities for children to practice and generalize social skills through classroom interactions. As children practice social skills, teachers should provide positive feedback to promote appropriate behaviors and redirect inappropriate behaviors. Social skills (interpersonal skills and learning-related skills) are important for academic success and social well-being from early childhood through adolescence. Children without adequate social skills are at risk of peer rejection, behavior problems, and poor academic achievement. skills development*".

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa kombinasi anak, orang tua, guru dan faktor lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial. Selain faktor guru, lingkungan kelas dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial. Ruang kelas yang baik melatih keterampilan ini berpusat pada anak dengan banyak kesempatan untuk interaksi. Anak-anak menunjukkan kemampuan interpersonal dan pembelajaran terkait lebih tinggi di dalam kelas di mana guru memberikan arahan dan bimbingan, seperti pemodelan perilaku sosial

yang tepat dan kemampuan memecahkan masalah. Guru dapat memfasilitasi pemecahan masalah sosial dengan menunjukkan bagaimana berbicara melalui langkah-langkah pemecahan masalah dan dengan menciptakan kesempatan bagi anak-anak untuk melatih kemampuan sosial. Oleh karena itu penting bagi guru dan peneliti untuk mempertimbangkan konteks anak dan menggunakan strategi *multi-faceted* untuk secara efektif melatih pengembangan keterampilan sosial yang positif.

Sementara itu, Masten et al (2005: 733), menyatakan:

> "*Broadly speaking, social skills describe how children navigate social and learning contexts and can be conceptualized as including interpersonal skills and learning-related skills. Interpersonal skills refers to the ability to perform competently in social situations, including interacting positively with others, cooperating, sharing, and respecting peers. Research has found that interpersonal skills are important for peer acceptance and social adjustment throughout childhood and adolescence".*

Jadi, secara garis besar keterampilan sosial menggambarkan bagaimana anak-anak menavigasi konteks sosial dan belajar, serta dapat dikonseptualisasikan sebagai kemampuan interpersonal dan keterampilan belajar yang terkait. Keterampilan interpersonal mengacu pada kemampuan untuk melakukan kompeten dalam situasi sosial, termasuk berinteraksi secara positif dengan orang lain, bekerja sama, berbagi, dan menghormati rekan-rekan.

Berkaitan dengan pendapat dari Masten et al tersebut, lebih lanjut Rashid (2010: 3) menyatakan, "*Few social skills are problem solving, rights and responsibilities as a member of society, cooperation in activates, individual differences, showing*

appreciation, accepting criticism, participating in group discussion, sharing tasks, and showing respect and so on.".

Dapat dikatakan, bahwa keterampilan sosial berhubungan dengan interaksi, penyesuaian sosial, pemecahan masalah, hak dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, kerjasama dalam aktivitas, perbedaan individu, menunjukkan penghargaan, menerima kritik, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi tugas, dan menunjukkan rasa hormat dan sebagainya

Menurut Tasrif (2008: 60), manusia juga disebut sebagai makhluk yang "*mobilitif*", yaitu suatu entitas yang mendeskripkan bahwa manusia adalah lokomotif terjadinya interaksi sosial. Dengan kata lain, dalam pentas budaya, sosial dan politik manusia adalah pemain utama dalam perubahan dan gerak sosial tersebut. Sedangkan makhluk lainnya hanya sebagai komponen pelengkap terjadinya gerak sosial (*social mobility*). Lebih lanjut Tasrif juga mengemukakan, bahwa bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial (dapat juga dinamakan sebagai profesi sosial). Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadi aktifitas-aktifitas sosial.

Jadi dapat diartikan, bahwasanya setiap individu dalam suatu masyarakat menginginkan adanya interaksi sebab interaksi akan menciptakan suatu kondisi dinamis dalam masyarakat. Wujud dari interaksi sosial misalnya berjabat tangan, saling menegur, saling berbicara, berkelahi dan pertentangan, dan lainnya merupakan bentuk interaksi sosial.

Katz and Mclelland (1997) yang dikutip oleh Marsh (2008: 111), menyatakan "*Social skills: The range of social skills may be linked to the concept of the socially competent person. Social competence requires such skills as: (1) those facilitating basic interactions among people, such as speaking; (2) group interaction skills, such as how to join a group, sharing and taking turns; (3) how to form and maintain friendships".*

Berdasarkan konteks tersebut, maka dapat dikatakan untuk dapat memiliki keahlian atau kemampuan sosial setidaknya memiliki keterampilan berkomunikasi, dapat berinteraksi dangan orang lain atau kelompok dan menjalin persahabatan dengan orang-orang di sekitar atau di lingkungannya berada. Sedangkan kompetensi sosial memerlukan keterampilan seperti: (1) memfasilitasi interaksi dasar antara orang-orang, seperti berbicara; (2) keterampilan interaksi kelompok, seperti bagaimana untuk bergabung dengan grup, berbagi dan bergiliran; (3) bagaimana membentuk dan memelihara persahabatan.

Thalib (2010: 159), menjelaskan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima umpan balik *(feedback)*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku, dan sebagainya. Salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan remaja akhir adalah memiliki ketrampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat dari Thalib tersebut, Gunawan (2011: 23) mengemukakan bahwa keterampilan sosial meliputi kemampuan untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, pengendalian diri, bekerja sama, memecahkan masalah, serta keterampilan dalam membuat keputusan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain baik kemampuan berkomunikasi maupun bekerja sama serta kemampuan untuk mengungkapkan pendapatnya guna memecahkan suatu masalah. Keterampilan sosial membawa orang untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Definisi keterampilan sosial menurut Sjamsuddin dan Maryani (2008: 6), adalah suatu kemampuan atau kecakapan yang tampak dalam tindakan yaitu mampu mencari , memilah dan mengolah informasi , mampu mempelajari hal-hal baru untuk memecahkan masalah sehari-hari, memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, saling menghargai, berbagi secara positif, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global.

Berdasarkan pengertian tersebut, keterampilan sosial mempunyai makna sebagai kemampuan individu dalam mengungkapkan perasaan baik perasaan positif maupun perasaan negatif dalam hubungannya dengan orang lain tanpa kehilangan penguatan sosial dan dalam berbagai ragam hubungan dengan orang lain yang

mencakup respon verbal dan nonverbal. Indikator yang dapat diamati dari berkembangnya keterampilan sosial adalah sebagai berikut: (1) mampu bekerjasama, hal ini tercermin dari memberikan kesempatan kepada orang lain di dalam kelompok untuk sama-sama mendapatkan hak dan kewajiban yang sama, membiasakan anggota kelompok untuk saling menghormati, berbagi, dan berpandangan positif kepada anggota yang lain. Peka terhadap sesama sehingga turut merasakan dan mau menolong kesulitan atau penderitaan orang lain. (2) Belajar mengontrol diri dan pimpinan. untuk terciptanya suasana yang harmonis antara anggota kelompok, maka perlu dibuat aturan main. Ada penugasan, peran dan kewenangan untuk mencapai tujuan bersama. Kontrol ini sangat penting untuk keberlangsungan kelompok, dengan cara nasihat-menasihati sampai pada sanksi. (3) Tukar menukar pendapat. Kebiasaan mengeluarkan pendapat dapat memupuk jiwa pemberani dan siap menerima pendapat orang lain walaupun pendapat itu berbeda dengan dirinya.

Menurut Gunawan (2011: 9), melalui Pendidikan IPS akan membekali kemampuan seseorang dalam pengembangan diri melalui berbagai keterampilan sosial dalam kehidupannya. Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wahab (Gunawan, 2011: 21), tujuan pengajaran IPS tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghapal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan, mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Mengacu pada konsep-konsep tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan, penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan memecahkan masalah sosial yang dihadapi serta mampu mengembangkan aspirasi dan menampilkan diri, dengan ciri saling menghargai, mandiri, mengetahui tujuan hidup, disiplin dan mampu membuat keputusan. Berarti di dalam keterampilan sosial terkait dengan kemampuan menyesuaikan diri, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat atau sekitarnya karena berkembangnya rasa tanggung jawab, kepercayaan, mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah sosial.

Cartledge dan Milburn (Maryani, 2011: 17), menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk di dalamnya siswa, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan di lingkungan yang lebih luas. Jadi, dapat diartikan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial yang ada. Pada keterampilan sosial tercakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi dalam kehidupan masyarakat.

Keterampilan sosial di Amerika, dirumuskan oleh ASCD (*Association for Supervision Curriculum Development*) dalam Maryani (2011: 20) meliputi keterampilan hidup (*lifeskill*) yang berupa: (1) keterampilan berpikir dan bernalar,

(2) keterampilan bekerja dengan orang lain, (3) keterampilan pengendalian diri, dan (4) keterampilan dalam memanfaatkan peluang kerja.

Keterampilan sosial dapat dicapai melalui:

a. Proses pembelajaran; dalam menyampaikan materi guru mempergunakan berbagai metode misalnya, bertanya, diskusi, bermain peran, investigasi, kerja kelompok, atau penugasan. Sumber belajar menggunakan lingkungan sekitar.
b. Pelatihan; guru membiasakan siswa untuk selalu mematuhi aturan main yang telah ditentukan, misalnya memberi salam, berbicara dengan sopan, mengajak mengunjungi orang yang kena musibah, dan sebagainya.
c. Penilaian berbasis portopolio atau kinerja; penilaian tidak hanya diperoleh dari hasil tes, tetapi juga hasil dari perilaku dan budi pekerti siswa.

Pada diskusi kelompok, dalam mengembangkan keterampilan sosial hendaknya dipenuhi persyaratan: (1) suasana yang kondusif, (2) ciptakan rasa aman dan nyaman pada setiap orang, (3) kepemimpinan yang mendukung dan melakukan secara bergiliran, (4) perumusan tujuan dengan jelas apa yang mau didiskusikan, (5) memanfaatkan waktu dengan ketat namun fleksibel, (6) ada kesepahaman atau mufakat sebelumnya (*consensus*), (7) ciptakan kesadaran kelompok, (8) lakukan evaluasi yang terus menerus (*continual evaluation*).

Suyono (2013: 177), mengemukakan kecakapan sosial (*social Skill*) merupakan bagian dari kurikulum pendidikan kecakapan hidup yang meliputi kecakapan berkomunikasi, pengelolaan amarah (*anger management*), dan resolusi konflik. Materi yang juga sering dilatihkan adalah membangun persahabatan, hidup

bersama dengan rekan kerja, dengan teman sekamar, bagaimana cara membantu orang lain dan sebagainya.

Dapat diartikan bahwasanya pada dasarnya keterampilan sosial dilandasi konstruktivisme, di mana siswa diharapkan setelah lulus nanti memiliki kecakapan atau keterampilan yang dapat diimplementasikan di tengah-tengah masyarakat.

Terdapat beberapa keterampilan sosial yang perlu dilatih dalam mengembangkan kecerdasan sosial. Azzet (2011: 64), mengembangkan karya dari Lawrence E. Shapiro yang berjudul *How To Raise a Child with a High EQ* menyampaikan bahwa setidaknya ada lima keterampilan sosial yang perlu dilatihkan pada anak, yaitu: (1) keterampilan berkomunikasi, (2) keterampilan dalam membuat humor, (3) keterampilan menjalin persahabatan, (4) keterampilan berperan dalam kelompok, dan (5) keterampilan bersopan santun dalam pergaulan.

Konsep tersebut sejalan dengan semua keterampilan dalam pembelajaran IPS (Sapriya, 2014: 51), di mana pendidikan IPS sangat memperhatikan dimensi keterampilan di samping pemahaman dalam dimensi pengetahuan. Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Oleh karena itu, sejumlah keterampilan yang diperlukan sehingga menjadi unsur dalam dimensi IPS dalam proses pembelajaran antara lain: (1) keterampilan meneliti, (2) keterampilan berpikir, (3) keterampilan partisipasi sosial, dan (4) keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan yang komplek dalam mencapai hubungan interpersonal antara dua orang atau lebih dengan konteks sosial untuk memperkuat perilaku secara positif maupun negatif yang menitikberatkan pada nilai perasaan, kasih, keinginan dan menghormati orang lain, pengendalian diri untuk mengarahkan perilaku serta mempelajari bagaimana menangani situasi sosial dalam lingkungan. Keterampilan sosial siswa di sekolah sangat perlu dikembangkan, karena siswa masih pada usia mencari jati diri dan pada saat itu adalah masa membutuhkan teman, sehingga perlu bimbingan dengan ajaran yang memiliki landasan yang benar. Guru yang baik haruslah memiliki metode yang baik dan selalu menyesuaikan dengan tingkat pengalaman siswa. Metode yang baik haruslah melibatkan partisipasi guru dan murid. Berkaitan dengan penelitian ini, sesuai dengan tujuan pendidikan IPS yang sangat memperhatikan dimensi keterampilan di samping pemahaman dalam dimensi pengetahuan, maka guru menerapkan suatu metode yang dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa. Jadi dengan demikian diharapkan siswa nantinya siap dan dapat menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis

2.5.2. Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi merupakan bagian dari keterampilan sosial, Keterampilan sosial dikelompokkan menjadi 4 bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material.
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), menyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya.
3. Keterampilan membangun kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling tolong menolong, saling memperhatikan.
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda
   (Maryani, 2011: 20)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berkomunikasi merupakan kemampuan seseorang mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), menyakinkan orang untuk dapat mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya, untuk berani berbicara, menerima pendapat sekaligus menemukan solusi pemecahan masalah, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidak setujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.

2.5.2.1.Pengertian Keterampilan Berkomunikasi

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat melepaskan diri dari jalinan relasi sosial, di mana manusia akan selalu mengadakan kontak sosial yang

berhubungan dengan orang lain. Bahkan sebagian besar dari waktu tersebut digunakan untuk berkomunikasi. Sebagai makhluk sosial setiap manusia saling berhubungan, untuk itulah diperlukan komunikasi. Pada era globalisasi seperti sekarang ini komunikasi menjadi hal yang penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi yaitu berbicara merupakan cara manusia untuk mengutarakan maksud dan tujuan. Tidak bisa dipungkiri bahwa setiap manusia tidak akan pernah lepas dari komunikasi. Kemampuan dalam berbicara tentunya dapat ditingkatkan dengan cara tertentu, sebagai seorang guru perlu mengetahui cara untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam proses belajar mengajar itu sendiri untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Kemampuan berkomunikasi yang baik dapat menunjang kehidupan yang lebih baik di kemudian hari.

Komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin "*communis*". *Communis* atau dalam bahasa Inggrisnya "*commun*" yang artinya sama. Apabila kita berkomunikasi (*to communicate*), ini berarti bahwa kita berada dalam keadaan berusaha untuk menimbulkan kesamaan. Komunikasi adalah penyampaian pengertian antar individu. Dikatakannya semua manusia dilandasi semua kapasitas untuk menyampaikan maksud, hasrat, perasaan, pengetahuan dan pengalaman dari orang yang satu kepada orang yang lain (Rohim, 2009: 8). Pada pokoknya komunikasi adalah pusat minat dan situasi perilaku dimana suatu sumber menyampaikan pesan kepada seorang penerima dengan berupaya mempengaruhi perilaku penerimaan tersebut

Menurut Stuart (Vardiansyah , 2008: 3), kata "komunikasi" berasal dari bahasa Latin, *"comunis",* yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *"communis"* adalah *"communico"* yang artinya berbagi. Komunikasi sebagai kata kerja *(verb)* dalam bahasa Inggris, *"communicate",* berarti (1) untuk bertukar pikiran-pikiran, perasaan-perasaan dan informasi; (2) untuk membuat tahu; (3) untuk membuat sama; dan (4) untuk mempunyai sebuah hubungan yang simpatik. Sedangkan dalam kata benda *(noun), "communication",* berarti: (1) pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi; (2) proses pertukaran diantara individu-individu melalui simbol-simbol yang sama; (3) seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan, dan (4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.
Berdasarkan konsep tersebut, maka dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah sebuah peristiwa sosial, peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain. Komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui lewat suatu saluran, sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku.

Menurut Arifin (2008: 58) kemampuan komunikasi adalah, "Keterampilan seseorang dalam menyampaikan pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan". Selaras dengan pendapat dari Arifin tersebut, Tasrif (2008: 61), menyatakan komunikasi merupakan kerja verbalitas seseorang untuk menyampaikan ide dan aspirasinya pada pihak lain.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim

pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Dengan adanya komunikasi, sikap dan perasaan suatu kelompok masyarakat atau perorangan dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Oleh karena itu, agar mampu melakukan komunikasi yang baik, maka seseorang harus memiliki ide dan penuh daya kreativitas yang tentunya dapat dikembangkan melalui berbagai latihan dengan berbagai macam cara, salah satunya membiasakan diri dengan berdiskusi. Menurut Ross (Wiryanto, 2005: 6), komunikasi adalah suatu proses menyortir, memilih dan mengirimkan simbol-simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respons dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan oleh sang komunikator.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, menurut Handoko (2008: 272), komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan atau informasi dari seseorang ke orang lain. Perpindahan pengertian tersebut melibatkan lebih dari sekedar kata-kata yang digunakan dalam percakapan, tetapi juga ekspresi wajah, intonasi, titik putus tidak hanya memerlukan transmisi data, tetapi bahwa tergantung pada keterampilan-keterampilan tertentu untuk membuat sukses pertukaran informasi.

Jadi dengan kata lain, komunikasi adalah pola interaksi yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia. Komunikasi mempunyai ciri khas, yaitu setiap gerak, tingkah laku, kebiasaan, interaksi, hingga bahasa tubuh merupakan ciri komunikasi. Setiap individu melakukan komunikasi mempunyai tujuan atau maksud untuk mempengaruhi orang lain dengan persamaan sudut pandang dari komunikator.

Sedikit banyaknya ada persamaan dari berbagai perspektif para ahli tersebut, bahwasanya komunikasi yang efektif adalah komunikasi yang berhasil melahirkan kebersamaan, kesepahaman antara sumber dengan penerimanya. Sebuah komunikasi akan benar-benar efektif apabila yang menerima pesan, informasi, pengertian dan lain-lain, persis sama seperti apa yang dikehendaki oleh penyampai. Komunikasi menuntut adanya partisipasi dan kerja sama dari para pelaku yang terlibat kegiatan. Komunikasi akan berlangsung baik apabila pihak-pihak yang berkomunikasi (dua orang atau lebih) sama-sama ikut terlibat dan sama-sama mempunyai perhatian yang sama terhadap topik pesan yang disampaikan.

Bagian dari keterampilan berkomunikasi diantaranya adalah kemampuan berbahasa yaitu berbicara. Menurut Tarigan (2007: 39), taraf kemampuan berbicara siswa bervariasi mulai dari taraf baik atau lancar, sedang, gagap atau kurang. Ada siswa yang lancar menyatakan keinginan, rasa senang, sedih, sakit atau letih. Bahkan mungkin dapat menyatakan pendapatnya mengenai sesuatu walau dalam taraf sederhana. Beberapa siswa belum dapat menyatakan dirinya secara efisien. Beberapa siswa lainnya masih takut-takut berdiri di hadapan teman sekelasnya. Bahkan tidak jarang kita lihat beberapa siswa berkeringat dingin, berdiri kaku, lupa segalanya bila ia berhadapan dengan siswa lainnya.

Berdasarkan paparan dari Tarigan tersebut, dapat diartikan bahwa untuk memiliki keterampilan berkomunikasi siswa perlu dilatih dan diberi motivasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Pada proses pembelajaran kemampuan berbicara sangat diperlukan agar terjadi komunikasi dua arah atau multi arah.

Keaktifan siswa untuk bertanya, menjawab, berpendapat dan menyampaikan ide-idenya berpengaruh pada pemahaman materi yang diberikan.

Wilbur Schramm (Suprapto, 2006: 2-3), menyatakan komunikasi sebagai suatu proses berbagi *(sharing process).* Schramm menguraikannya sebagai berikut :

> "Komunikasi berasal dari kata-kata (bahasa) Latin *communis* yang berarti umum *(common)* atau bersama. Apabila kita berkomunikasi, sebenarnya kita sedang berusaha menumbuhkan suatu kebersamaan *(commonnes)* dengan seseorang. Yaitu kita berusaha berbagi informasi, ide atau sikap. Seperti dalam uraian ini, misalnya saya sedang berusaha berkomunikasi dengan para pembaca untuk menyampaikan ide bahwa hakikat sebuah komunikasi sebenarnya adalah usaha membuat penerima atau pemberi komunikasi memiliki pengertian (pemahaman) yang sama terhadap pesan tertentu".

Sejalan dengan pendapat dari Wilbur Schramm tersebut, Lembaga Administrasi Negara (2008: 4) menyatakan bahwa komunikasi secara umum dapat diartikan sebagai proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan media dan cara penyampaian informasi yang dipahami oleh kedua pihak

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa secara sederhana komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampai pesan dan orang yang menerima pesan. Komunikasi adalah proses dimana suatu ide di alihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Merujuk pada pengertian Ruben (2006: 16) mengenai komunikasi manusia yaitu, "*Human communication is the process through which individuals –in relationships, group, organizations and societies-respond to and create messages*

to adapt to the environment and one another". (Bahwa komunikasi manusia adalah proses yang melibatkan individu-individu dalam suatu hubungan, kelompok, organisasi dan masyarakat yang merespon dan menciptakan pesan untuk beradaptasi dengan lingkungan satu sama lain).

Dapat dikatakan bahwa komunikasi secara terminologis merujuk pada adanya proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain. Jadi dalam pengertian ini yang terlibat dalam komunikasi adalah manusia. Komunikasi adalah satu usaha praktek dalam mempersatukan pendapat-pendapat, ide-ide, persamaan pengertian dan persatuan kelompok.

Menurut Rogers (Cangara, 2011: 20), seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi: "Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka".

Definisi dari Rogers tersebut kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa: "Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam" (Cangara, 2011: 20).

Berdasarkan definisi-definisi itu dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai makna hakiki komunikasi yaitu suatu proses interaksi yang didalamnya terdapat maksud

saling melengkapi, memperbaiki, dan memahami persoalan-persoalan yang dialami oleh personil terlibat dalam komunikasi tersebut. Komunikasi itu adalah suatu upaya yang disengaja serta mempunyai tujuan. Keterampilan berkomunikasi adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan atau mengirim pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Untuk itu, agar mampu melakukan komunikasi yang baik, maka seseorang harus memiliki ide dan penuh daya kreativitas yang tentunya dapat dikembangkan melalui berbagai latihan dengan berbagai macam cara, salah satunya membiasakan diri dengan berdiskusi.

Berkaitan dengan penelitian ini untuk dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa harus dapat menguasai salah satu aspek kemampuan berbahasa yaitu berbicara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lisan. Dalam menyampaikan pesan, informasi yang disampaikan harus mudah dipahami oleh orang lain agar terjadi komunikasi secara lancar. Setiap pembicara dituntut terampil berkomunikasi, terampil menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaannya, terampil menangkap dan menyampaikan informasi yang diterimanya saat berbicara.

Pada proses pembelajaran, keterampilan berkomunikasi dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi, dengan cara aktif bertanya, menjawab, menyampaikan pendapat, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. salah satu unsur yang penting agar belajar itu efektif adalah mengikuti proses belajar dengan baik, sehingga apa yang diharapkan dari kegiatan belajar itu tercapai. Selama proses belajar mengajar berlangsung siswa diharapkan aktif, baik mendengarkan

uraian guru, maupun mencatat hal-hal yang dianggap penting dan juga memberikan tanggapan-tanggapan, baik berupa saran, pendapat, maupun pertanyaan. Semua itu adalah untuk memperjelas semua materi yang telah dipelajari. Sehingga apabila siswa aktif dalam belajar, maka ia akan terampil dalam berkomunikasi.

2.5.3. Kerjasama

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Secara alamiah, manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, baik sesama manusia maupun dengan makhluk hidup lainnya. Pada setiap aktivitas usahanya setiap orang selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain, karena itu diperlukan kerjasama. Pekerjaan yang dilakukan secara bersama-sama akan mencapai hasil yang lebih baik daripada dilakukan secara sendiri-sendiri.

2.5.3.1.Pengertian Kerjasama

Pada dasarnya manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam menjalani kehidupannya manusia akan dihadapkan pada suatu dilema sosial. Oleh karenanya dibutuhkan kerjasama dalam menjalani kehidupannya. Kerjasama merupakan perwujudan azas kekeluargaan, karena berdasarkan azas kekeluargaan, setiap manusia merupakan bagian dari satu kesatuan keluarga besar. Kerja sama antar berbagai pihak dapat terwujud karena di dorong oleh beberapa faktor, antara

lain; adanya persamaan tujuan, adanya persamaan bahwa yang satu merupakan bagian dari yang lainnya, adanya pengakuan persamaan derajat, hak dan kewajiban, dan lain-lain. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Maryani (2011: 20), bahwa kerjasama merupakan bagian dari keterampilan sosial, yaitu keterampilan membangun kelompok, mengakomodasi pendapat orang, bekerjasama, saling tolong menolong, saling memperhatikan.

Menurut Sopiah (2008: 31), mengungkapkan bahwa tim kerja merupakan kelompok yang upaya-upaya individualnya menghasilkan suatu kinerja yang lebih besar daripada jumlah dari masukan individu-individu. Suatu tim kerja membangkitkan sinergi positif lewat upaya yang terkoordinasi. Upaya-upaya individual mereka menghasilkan suatu tingkat kinerja yang lebih besar daripada jumlah masukan individu tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan kerjasama adalah usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan, tidak sebagai pengkotakkan kerja akan tetapi sebagai satu kesatuan kerja, yang semuanya terarah pada pencapaian tujuan. Suatu pekerjaan jika dilakukan dengan berkerjasama secara kelompok, maka akan mengarah pada efisiensi dan efektivitas yang lebih baik.

Nurfitriah (2006: 78), menyatakan bahwa kerjasama merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Pendapat ini sejalan pula dengan pendapat dari Ihsan (2005: 92) yang

mengemukakan, bahwa siswa adalah sejenis makhluk *homo socius*, yakni makhluk yang berkecenderungan untuk hidup bersama. Kerjasama sangat menguntungkan perkembangan dan pertumbuhan siswa, baik secara jasmani maupun rohani, mental, spiritual dan fisikal.

Jadi dengan kata lain, kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, di mana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Kerjasama adalah keadaan dimana terdapat orang yang bekerja bersama-sama dalam organisasi untuk memperoleh hasil yang sebesar-besarnya. Ia adalah suatu proses sosial yang paling dasar. Biasanya kerjasama melibatkan pembagian tugas, dimana setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan yang merupakan tangung jawabnya demi tercapai tujuan bersama.

Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan oranglain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang. Pada umumnya kerjasama menganjurkan persahabatan, akan tetapi kerjasama dapat dilakukan diantara dua pihak yang tidak bersahabat, atau bahkan bertentangan. Kerjasama diantara dua pihak yang bertentangan dinamakan kerjasama berlawanan *(antagonic cooperation*), merupakan suatu kombinasi yang amat produktif dalam masyarakat modern. (Seefeldt, 2008: 177).

Berdasarkan ulasan dari Seefeldt tersebut, bahwa dalam pengajaran di sekolah yang demokratis, baik kerjasama maupun persaingan sama pentingnya. Hanya

persaingan tidak berarti persaingan antar kelompok, karena itu seorang guru hendaknya mengarahkan agar agar kerjasama yang terjalin antar murid untuk kebaikan. Dengan berkelompok, siswa dapat memiliki dan meningkatkan kemampuannya dari segi keterampilan kelompok.

Landsberge (2009) dalam Massawet (2011: 17), menyatakan kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat.

Berdasarkan uraian tersebut, bahwa dasar utama dalam kerja sama ini adalah keahlian, di mana masing-masing orang yang memiliki keahlian berbeda, bekerja bersama menjadi satu kelompok/kelompok dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan, dan adanya pembagian tugas. Kerjasama adalah saling mempengaruhi sebagai anggota kelompok Hal yang perlu dilakukan dalam bekerjasama adalah setiap anggota memperkuat yang lain untuk berbicara dan berpartisipasi, menentukan kontribusi (sumbangan) mereka, bertanggung jawab terhadap yang lain, dan bergantung pada yang lain

Efi (2007) dalam Massawet (2011: 17), .mengungkapkan tujuan dari bekerjasama ialah dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, keterampilan komunikasi yang penting, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu.

Jadi dapat diartikan, bahwa kerjasama adalah suatu sikap dasar untuk menjalin suatu hubungan yang hangat dengan orang lain, hubungan yang penuh kepercayaan. Meningkatkan kerja sama diwujudkan pada hubungan kekerabatan

dengan orang lain. Pada prakteknya setiap guru harus memperhatikan aktivitas anak dengan pasangan atau sahabat dekatnya; atau dalam aktivitas bekerja sama antara satu anak atau lebih dalam sebuah proyek yang berdasarkan pada kesamaan minat. Bentuk kerjasama dapat dijumpai pada semua kelompok orang dan usia. Perkembangan kerjasama merupakan kemampuan mengenal emosi diri antara orang lain, mengelola emosi, memotivasi diri, dan mengenali kemampuan orang lain. Pengembangan kerja sama yang baik dalam proses pembelajaran memungkinkan terciptanya hubungan yang efektif antara guru dengan siswa, dan dapat mengantar siswa untuk memiliki aktivitas belajar dan komunikasi antara seseorang dengan orang lain.

Sopiah (2008: 31), mengungkapkan bahwa tim kerja merupakan kelompok yang upaya-upaya individualnya menghasilkan suatu kinerja yang lebih besar daripada jumlah dari masukan individu-individu. Suatu tim kerja membangkitkan sinergi positif lewat upaya yang terkoordinasi. Upaya-upaya individual mereka menghasilkan suatu tingkat kinerja yang lebih besar daripada jumlah masukan individu tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat dikatakan kerjasama adalah usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas/pekerjaan, tidak sebagai pengkotakkan kerja akan tetapi sebagai satu kesatuan kerja, yang semuanya terarah pada pencapaian tujuan. Suatu pekerjaan jika dilakukan dengan berkerjasama secara kelompok, maka akan mengarah pada efisiensi dan efektivitas yang lebih baik

Menurut Johnson (2007: 164), kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Dengan berkerjasama akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama.

Berdasarkan pendapat Johnson tersebut, bahwa dengan bekerjasama para anggota kelompok akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan. Jika semua aktivitas, pekerjaan atau kegiatan dilakukan dengan cara bekerjasama akan lebih maksimal hasil yang didapatkan. Agar kerjasama dapat efisien dan efektif diperlukan komunikasi yang baik. Kinerja yang dicapai oleh sebuah tim lebih baik daripada kinerja per individu di suatu organisasi maupun perusahaan.

Menurut Bowo dan Andy (2007: 50), "Pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat didalamnya (win-win)".

Jadi dapat diartikan apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Untuk mencapai keuntungan atau manfaat bersama dari kerjasama, perlu komunikasi yang baik antara semua pihak dan pemahaman sama terhadap tujuan bersama".

Menurut Joyce (1996) yang dikutip Maasawet (2011: 1);

> tujuan kegiatan belajar di sekolah adalah membantu pelajar memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, nilai cara mendeskripsikan

> dirinya, dan cara belajar. Pembelajaran disekolah bertujuan meningkatkan kemampuan siswa belajar lebih mudah dan efektif, sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mengkomunikasikannya. Salah satu hal yang menggambarkan siswa memperoleh keterampilan adalah kemampuan bekerjasama dalam belajar.

Berdasarkan pendapat Joyce tersebut, bahwa siswa dapat memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, nilai cara mendeskripsikan dirinya dengan cara bekerjasama dalam belajar. Siswa memiliki kesempatan mengungkapkan gagasan, mendengarkan pendapat orang lain, serta bersama-sama membangun pengertian.

Penelitian Aziz et al. (2006: 98), menemukan bahwa dalam kerjasama potensi siswa lebih diberdayakan dengan dihadapkan pada keterampilan-keterampilan sosial yang mengakibatkan siswa secara aktif menemukan konsep serta mengkomunikasikan hasil pikirannya kepada orang lain.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diartikan kerjasama dalam belajar akan menumbuhkan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi. Hal ini terjadi karena dalam kerjasama kooperatif dapat pula ditekankan aspek-aspek tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik orangnya berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri dan berbagai sikap positif lainnya.

Johnson (2007: 163), menyatakan bahwa dengan bekerjasama para anggota kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap anggota kelompok,

mempercayai orang lain dalam mengeluarkan pendapat dan mengambil keputusan.

Berkaitan dengan teori dari Johnson tersebut, pada penelitian ini pembelajaran Kewirausahaan menggunakan model *cooperative learning time token* Arends kerjasama siswa mengalami peningkatan, ditandai dengan peningkatan aktivitas siswa dalam kelompoknya. Adanya interaksi yang baik antara anggota kelompok dalam kelompoknya, adanya motivasi untuk ikut terlibat berpartisipasi (memberi ide, saran, masukan) dalam kelompok, dapat menghargai dan menerima perbedaan pendapat anggota lain dengan memberi dukungan pada hasil keputusan kelompok.

Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 10), "kerjasama merupakan proses beregu (berkelompok) yang anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat".

Bertitik tolak pengertian dari para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. sebagai upaya menghimpun kekuatan yang dilakukan bersama atau oleh beberapa orang guna menyelesaikan pekerjaan atau masalah yang saling terkait, terkoodinir, saling mendukung, saling mempengaruhi, dan saling mengandalkan untuk memperoleh hasil yang maksimal. Sebaiknya satu kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima siswa agar dapat bekerja secara efektif. Selain itu jumlah anggota sebaiknya gasal, jangan genap agar kalau terjadi konflik dapat diatasi dengan voting dalam penyelesaiannya. Setiap anggota yang ada dalam kelompok tersebut mempunyai

tanggung jawab yang sama, sehingga tujuan yang diinginkan akan bisa dicapai oleh mereka, apabila mereka saling bekerjasama.

Kaitannya dengan penelitian ini, kerjasama dapat memberikan keuntungan bagi suatu kelompok dan pengaruh baik bagi para anggotanya, kerjasama dapat memperoleh hasil yang maksimal dibandingkan bila bekerja sendiri-sendiri. Jadi dengan kerjasama dapat diciptakan keselarasan hubungan antar manusia dan antar kelompok, dapat memberikan manfaat bagi semua anggota kelompok. Melalui bekerjasama siswa belajar untuk melakukan interaksi sosial, berpartisipasi dan dapat menghargai pendapat atau keahlian orang lain.

2.5.3.2.Bentuk-bentuk Kerjasama

Kerjasama jika dikelola dan dikerjakan dengan baik maka hasilnya akan lebih maksimal daripada dikerjakan sendiri atau secara individual. Ada banyak manfaat dari yang bisa didapatkan dari kerjasama atau belajar bersama, antara lain (1) menanamkan pemahaman dalam diri anak bahwa saling membantu itu lebih baik, (2) membentuk keakraban dan kekompakan dikelas, (3) meningkatkan kemampuan akademis, rasa percaya diri dan sikap positif, (4) Dapat mengurangi atau bahkan menghapus aspek negatif kompetisi.

Menurut Harsanto (2007: 44), bentuk-bentuk kerjasama dalam kelompok sebagai berikut:

1. Belajar secara berpasangan; Guru membentuk pasangan-pasangan sebagai teman belajar, pasangan duduk bersebelahan seperti pada kelas tradisional.

2. Kelompok belajar mandiri; Guru membagi kelas menjadi kelompok yang terdiri atas 3 orang dan mereka duduk berdekatan.
3. Belajar bersama secara berkelompok; Belajar bersama dalam berkelompok cocok digunakan untuk mempelajari semua bidang study.
4. Kelompok belajar sistem pakarcara; Kelompok belajar dengan cara saling melengkapi dapat digunakan untuk mempelajari semua mata pelajaran.
5. Kelompok kerjasama sistem tes; Sebelumnya dalam belajar kelompok tes dilaksanakan secara individual setelah anak belajar dalam kelompok kerjasama dalam tes, anak menyiapkan diri untuk tes, dan tes dikerjakan secara bersama-sama.
6. Regu proyek; Salah satu bentuk belajar bersama dalam kelompok adalah belajar bersama untuk menghasilkan suatu produk.
7. Proyek satu kelas; Guru menarik manfaat dari proyek suatu kelas untuk menumbuhkan semangat kerjasama yang menyeluruh dengan membuat suatu karya, dengan kegiatan proyek seluruh kelas yang menyita waktu dan tenaga, tetapi hasilnya sungguh besar dan memuaskan.
8. Catatan untuk kompetisi beregu; Persaingan murni dapat menimbulkan permusuhan antar kelompok. Tetapi apabila dijalankan dalam kelas yang sudah terbentuk menjadi komunitas yang kuat dan dilandasi semangat kerjasama.

Jadi pada saat pembentukan kelompok pada siswa, guru menyesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, lingkungan belajar, situasi kelas, karakter dan kebutuhan siswanya. Maksudnya agar siswa merasa nyaman dengan teman

kelompoknya, sehingga terjalin kerjasama dan interaksi yang baik antar anggota kelompok.

2.6. Pembelajaran Kewirausahaan

Kewirausahaan merupakan suatu disiplin ilmu yang perlu dipelajari. Kemampuan seseorang dalam berwirausaha, dapat dimatangkan melalui proses pendidikan. Seseorang yang menjadi wirausahawan adalah mereka yang mengenal potensi dirinya dan belajar mengembangkan potensinya untuk menangkap peluang serta mengorganisir usahanya dalam mewujudkan cita-citanya.

2.6.1. Pengertian Kewirausahaan

Pengertian kewirausahaan menurut beberapa ahli ekonomi (Hendro, 2010: 11-12) adalah sebagai berikut.

1. Menurut Robert D. Hisrich, kewirausahaan adalah proses kreatif untuk menciptakan sesuatu yang bernilai lebih tinggi dengan mengoptimalkan segala daya upaya, seperti mencurahkan waktu, dana, psikologis, dan penerimaan penghargaan atas kepuasan seseorang.
2. Menurut Peter F. Drucker (1996) kewirausahaan adalah Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda *(ability to create the new and different).*
3. Menurut Steven Robins (1996) kewirausahaan adalah proses mengejar berbagai peluang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui inovasi.
4. Menurut Salim Siagian, kewirausahaan adalah semangat, perilaku, dan kemampuan memberikan respon positif kepada peluang untuk mendapatkan keuntungan bagi diri sendiri dan pelayan yang lebih baik kepada pelanggan/masyarakat, serta menciptakan dan menyediakan produk yang lebih bermanfaat dengan menerapkan cara kerja yang lebih efisien dan efektif, melalui keberanian mengambil risiko, kreativitas, inovasi, dan kemampuan manajemen

Berdasarkan pengertian dari para ahli tersebut, bahwa kewirausahaan adalah kemampuan seorang manajer risiko (*risk manager*) dalam mengoptimalkan segala sumber daya yang ada, baik itu materil, intelektual, waktu, dan kemampuan kreativitasnya untuk menghasilkan suatu produk atau usaha yang berguna bagi dirinya dan bagi orang lain.

Hisrich, Peters, dan Sheperd (2008, 10) mendefinisikan kewirausahaan adalah proses penciptaan sesuatu yang baru pada nilai menggunakan waktu dan upaya yang diperlukan, menanggung resiko keuangan, fisik, serta risiko sosial yang mengiringi, menerima imbalan moneter yang dihasilkan, serta kepuasan dan kebebasan pribadi".

Menurut Tedjasutisna (2005: 14), kewirausahaan adalah proses menciptakan sesuatu yang lain dengan menggunakan waktu dan kegiatan disertai modal jasa dan risiko, serta menerima balas jasa, kepuasan, dan kebebasan pribadi. Dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan kegiatan yang selalu berusaha mencari peluang keuntungan termasuk yang mengandung risiko melalui berbagai keunggulan.

Hendro (2010: 10), meyatakan bahwa kewirausahaan merupakan sebuah ilmu yang menggabungkan ilmu pengetahuan, kepribadian/sikap, filosofi, keterampilan, seni, profesi, naluri, impian (cita-cita), dan pilihan hidup, yang digabungkan dalam satu kemampuan untuk dioptimalkan dan diberdayakan dalam mencapai keuntungan yang lebih besar.

Tokoh Pendidikan Kewirausahaan Ciputra (2009), mengemukakan Kewirausahaan atau *entrepreneurship* bukan hanya diartikan sebagai keterampilan

bisnis, tapi lebih penting dari itu. Kewirausahaan adalah sikap kreatif, inovatif, dan berani mengambil keputusan sehingga dijadikan sikap hidup bahkan karakter bangsa Indonesia (Hendro, 2010: 12).

Lampiran Instruksi Presiden No. 4 tahun 1995, tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan Kewirausahaan (GNMMK), kewirausahaan adalah semangat, sikap, perilaku dan kemampuan seseorang dalam menangani usaha dan atau kegiatan yang mengarah pada upaya mencari, menciptakan, menerapkan cara kerja, teknologi dan produk baru dengan meningkatkan efisiensi untuk memberikan pelayanan secara tepat dan lebih baik serta memperoleh keuntungan yang lebih besar (Tedjasutisna, 2005: 14).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kewirausahaan merupakan ilmu yang menggabungkan sumber daya yang dimiliki seperti pengalaman hidup, latar belakang pendidikan, jaringan pertemanan (network), informasi yang diterima, kejadian-kejadian setiap hari, dan dana baik itu berupa uang atau aset untuk dikelola dengan segala risiko yang diperhitungkan dengan matang oleh manajer risiko, yang digunakan sebagai modal dalam berkreasi dan berinovasi serta menciptakan perubahan dan produk yang dapat berguna bagi dirinya dan masa depannya.

2.6.2. Tujuan Pembelajaran Kewirausahaan

Tujuan dari kewirausahaan sebagai berikut.

a. Meningkatkan jumlah para wirausaha yang berkualitas.
b. Mewujudkan kemampuan dan kemantapan para wirausaha untuk

menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan masyarakat.

c. Membudayakan semangat sikap, perilaku, dan kemampuan kewirausahaan di kalangan pelajar dan masyarakat yang mampu, handal, dan unggul.

d. Menumbuhkembangkan kesadaran dan orientasi Kewirausahaan yang tangguh terhadap para siswa dan masyarakat (Tedjasutisna, 2005: 15).

2.6.3. Ruang Lingkup Kewirausahaan

Ruang lingkup kewirausahaan sangat luas sekali. Secara umum, ruang lingkup kewirausahaan adalah bergerak dalam bisnis. Jika diuraikan secara rinci ruang lingkup kewirausahaan, bergerak dalam bidang:

a. Lapangan agraris
    1) Pertanian
        a) Tanaman berumur pendek
        b) Tanaman berumur panjang
    2) Perkebunan dan Kehutanan
b. Lapangan perikanan
    1) Pemeliharaan Ikan
    2) Penetasan Ikan
    3) Makanan Ikan
    4) Pengangkutan Ikan
c. Lapangan peternakan
    1) Bangsa burung atau unggas
    2) Bangsa binatang menyusui

d. Lapangan perindustrian dan kerajinan
    1) Industri besar
    2) Industri menengah
    3) Industri kecil
    4) Pengrajin
        a) Pengolahan hasil pertanian
        b) Pengolahan hasil perkebunan
        c) Pengolahan hasil perikanan
        d) Pengolahan hasil peternakan
        e) Pengolahan hasil kehutanan
e. Lapangan pertambangan dan energi
f. Lapangan perdagangan
    1) Sebagai pedagang besar
    2) Sebagai pedagang menengah
    3) Sebagai pedagang kecil
g. Lapangan pemberi jasa
    1) Sebagai pedagang perantara
    2) Sebagai pemberi kredit atau perbankan
    3) Sebagai pengusaha angkutan
    4) Sebagai pengusaha biro jasa travel pariwisata
    5) Sebagai pengusaha hotel dan restoran
    6) Sebagai pengusaha asuransi, pergudangan, perbengkelan, koperasi, tata busana dan lain sebagainya (Tedjasutisna, 2005: 16).

2.7. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Wiyarsi (2010: 5), "*Implementation of Cooperative Learning Type Time Token to Increase the Students Activitiy and Interest Learning on General Chemistry*". Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, beberapa hal yang dapat disimpulkan adalah bahwa penerapan metode *cooperatif learning* teknik *time token* pada perkuliahan kimia dasar 2 dapat meningkatkan aktivitas (kuantitas maupun kualitas), minat serta hasil belajar kognitif mahasiswa prodi pendidikan kimia Landak tahun pelajaran 2009/2010.
2. Darmawati (2011: 13), "Penerapan Model Pembelajaran *Time Token* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII3 SMP Negeri 32 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2011/2012". Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Time Token* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas VIII3 SMPN 32 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2011/2012.
3. Iriyanti (2012: 96), "Penerapan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* pada Siswa Kelas VIII A SMP N 1 Prambanan dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan". Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Time Token Arends* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa.

4. Bawetik (2014: 1), "Penerapan Model Pembelajaran Time Token dalam proses Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Likupang Barat". Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *time token* untuk materi kegiatan pokok ekonomi masyarakat pada siswa kelas VII IPS Terpadu di SMP Negeri 2 Likupang Barat, menghasilkan bahwa siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang (92,72%) yang mencapai nilai > 6,5, dan yang tidak mencapai ketuntasan belajar 1 (satu) orang (7,28%). Jadi bisa dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran *time token* layak untuk diterapkan pada materi tersebut. Disamping itu juga hasil dari lembar pengamatan menunjukkan adanya kemajuan pada kegiatan belajar mengajar.
5. Mulyaningsih (2013: 79), "Penerapan Model Pembelajaran TTA (*Time Token Arends*) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Jerman pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 16 Surabaya". Dari hasil penelitian ditunjukkan bahwa : (1) Penerapan model TTA (*TimeToken Arends*) efektif digunakan dalam keterampilan berbicara karena dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Dari hasil lembar observasi ditunjukkan frekuensi aktivitas siswa keseluruhan 88,3% dan termasuk kriteria sangat baik. (2) Terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA 7 SMAN 16 Surabaya dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman setelah diterapkan model pembelajaran TTA (*Time Token Arends*).

6. Ichsani (2014: 10), "Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Time Token Arend* di Sekolah Dasar". Berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kemampuan berbicara siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Time Token Arends* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan dapat dinyatakan meningkat dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari aspek-aspek kemampuan berbicara siswa yang dapat diuraikan sebagai berikut, yaitu: (1) kemampuan berbicara siswa pada aspek kebahasaan. Hal ini terbukti pada ketepatan ucapan, pilihan kata dan ketepatan sasaran pembicaraan dalam mengomentari persoalan faktual. Selain itu dari hasil pengamatan pelaksanaan kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan terjadi penurunan dari 61,45% pada *baseline* menjadi 58,85% di siklus I, kemudian mengalami peningkatan menjadi 65,88% di siklus II dan menjadi 77,60% di siklus III (2) kemampuan berbicara siswa pada aspek nonkebahasaan meningkat. Hal ini terbukti pada sikap wajar, tenang dan tidak kaku, kenyaringan suara serta kelancaran dalam mengomentari persoalan faktual. Selain itu dari hasil pengamatan pelaksanaan kemampuan berbicara siswa secara keseluruhan terjadi peningkatan dari 47,39% pada *baseline* menjadi 51,56% di siklus I, menjadi 63,02% di siklus II dan menjadi 73,95% di siklus III.
7. Saputro (2014: 13), "Penerapan strategi pembelajaran *Time Token* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi belajar matematika". Hasil penelitian, ada peningkatan kemampuan komunikasi matematika yang

dapat diamati dari peningkatan persentase indikator-indikator, yaitu (1) Ada peningkatan kemampuan dalam aspek lisan dari 26,67% menjadi 83,33% (2) Ada peningkatan kemampuan dalam aspek tertulis dari 16,67% menjadi 80%, (3) Ada peningkatan kemampuan dalam aspek gambar dari 23,33% menjadi 73,33%, (4) Ada peningkatan kemampuan dalam aspek menjelaskan konsep dari 20% menjadi 86,67%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan pernyataan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model c*ooperative learning time token Arends* dapat menjadi salah satu model pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan atau mata pelajaran lain yang sesuai. Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaannya pada model pembelajaran yang diterapkan dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Perbedaannya adalah mata pelajarannya, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, variabel penelitian, tujuan penelitian, dan subjek penelitian.

2.8. Kerangka Pikir

Pada umumnya setiap mata pelajaran idealnya dapat membekali siswa untuk memiliki keterampilan berkomunikasi dan kerjasama, termasuk mata pelajaran Kewirausahaan. Melalui keterampilan komunikasi, siswa akan mudah

mengkomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Melalui kerjasama siswa bisa saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, adanya kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu. Siswa yang tidak menguasai keterampilan berkomunikasi dan kerjasama akan berpengaruh pada kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan, dunia usaha/ industri, masyarakat yang baru dimasukinya atau tempat di mana dia akan bekerja.

Pada kenyataannya pelaksanaan proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Metro, khususnya pada pembelajaran Kewirausahaan, belum memaksimalkan aspek keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa, tetapi lebih terfokus pada aspek kognitifnya saja. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini kurang menggugah siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Mereka cenderung pasif, tidak terdorong untuk melakukan aktivitas yang memberikan pengalaman yang dibutuhkan untuk pembangunan konsep. Pada saat pembelajaran berlangsung sedikit sekali siswa yang aktif untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pertanyaan sebagai umpan balik dalam belajar, disebabkan siswa kurang percaya diri, malu, takut salah dan tidak berani mengungkapkan pendapatnya. Pada saat diskusi kelas, siswa sulit untuk bersikap terbuka kepada orang lain sehingga lebih memilih bekerja sendiri, masih adanya sikap individualisme dan siswa yang dominan dalam diskusi kelompok.

Sardiman (2011: 101), menyatakan bahwa jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain sebagai berikut:

1. *Visual activities,* yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities,* seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, musik, pidato.
3. *Listening activities,* sebagai contoh mendengarkan; uraian, percakapan, diskusi, angket, menyalin.
4. *Writing activities,* seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities,* misalnya mengambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities,* yang termasuk didalam antara lain : melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
7. *Mental activities,* sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional ectivities,* seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

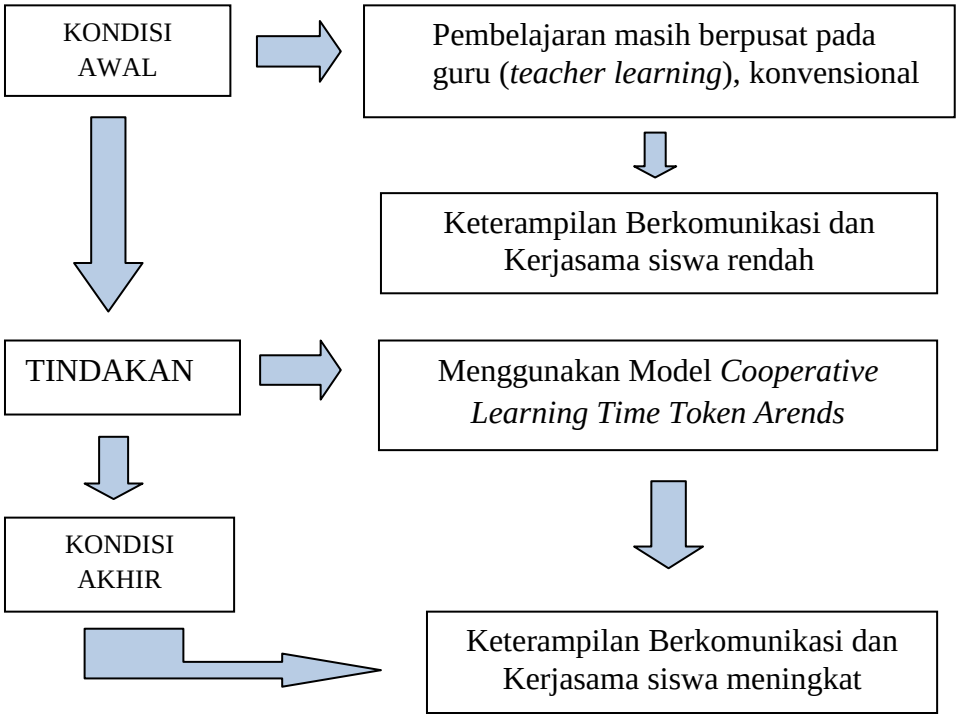
Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas berlajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar peranannya sebagai pusat dan trasformasi kebudayaan. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi itu.

Keterampilan berkomunikasi dan kerjasama merupakan bekal utama dalam berinteraksi, keterampilan ini dapat kita kembangkan di sekolah dengan menggunakan berbagai cara atau metode pembelajaran salah satunya yang dipandang relevan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa dalam penelitian ini adalah c*ooperative learning time token* Arends.

Model c*ooperative learning time token* Arends diharapkan dapat memecahkan masalah ini. Caranya adalah guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, guru memberi tugas, guru memberi sejumlah kupon berbicara dalam diskusi kelompok dengan waktu ± 30 detik per kupon pada tiap siswa. Sebelum berbicara, siswa menyerahkan kupon terlebih dahulu pada guru. Setiap tampil berbicara satu kupon. Siswa dapat tampil lagi setelah bergiliran dengan siswa lainnya. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Siswa yang masih memegang kupon harus bicara sampai semua kuponnya habis. Dengan demikian siswa menjadi pusat pembelajaran (*student learning*).

Hasilnya diharapkan proses pembelajaran di kelas tidak lagi monoton, proses pembelajaran tidak hanya searah, siswa menjadi lebih berani dan lancar dalam mengkomunikasikan ide-ide dan pendapatnya di depan kelas, adanya interaksi, partisipasi aktif dan kerjasama yang baik dalam kelompok belajar.

Kerangka pikir tersebut kemudian disajikan dalam bentuk gambar seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pikir Implementasi Model *Cooperative Learning Time Token* Arends untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi dan Kerjasama Siswa di SMK Negeri 1 Metro

2.9. Hipotesis

1. Implementasi model c*ooperative learning time token* Arends dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan melalui instrumen mencapai nilai rata-rata indikator 75% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas XII Pemasaran 3 di SMK Negeri 1 Metro pada pembelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Metro.

2. Model c*ooperative learning time token* Arends dikatakan efektif pada pembelajaran Kewirausahaan kelas XII Pemasaran 3 di SMK Negeri 1 Metro jika ada peningkatan keterampilan berkomunikasi dan kerjasama siswa sesudah tindakan, pada tiap siklus dan antar siklus.