

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono dalam Dewi, 2011:11). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan sepidol, fotografi, slide film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Model *cooperative* adalah pembelajaran yang melibatkan unsur siswa itu sendiri sehingga siswa dapat berinteraksi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sulit dan setiap anggota saling memunculkan pemecahan masalah dengan selektif dalam masing-masing kelompok, selain itu siswa juga saling mengajar sesama siswa lainnya. Jadi dalam pembelajaran *cooperative* siswa berperan ganda sebagai siswa ataupun sebagai guru (Solihatin dalam Dewi, 2011:13).

Pembelajaran *cooperative* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam tim (*team*) untuk menuntaskan tujuan belajar.
2. Tim terdiri dari siswa-siswa yang mempunyai tingkat keberhasilan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila memungkinkan tim merupakan campuran suku, budaya dan jenis kelamin.
4. Sistem penghargaan diorientasikan baik pada kelompok maupun individu (Estiti dalam Dewi, 2011:13).

Para ahli telah menunjukkan bahwa *Cooperative Learning* dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

Cooperative Learning juga dapat memberikan keunggulan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik (Trianto, 2007:44)

Cooperative Learning sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi serta keterampilan tanya-jawab (Ibrahim dalam Trianto, 2007:45). Selanjutnya Ahmadi dan Piasetya (2005:62) menuliskan bahwa:

Keunggulan *Cooperative Learning* adalah: (1) Melatih keterampilan intelektual, (2) Siswa terlibat secara langsung, (3) Saling tukar menukar informasi, (4) Melatih komunikasi dan keterampilan bekerja sama. Kelemahan *Cooperative Learning*: (1) Latar belakang pengetahuan, kematangan harus sama, (2) Menyita waktu lama, (3) Tergantung dengan kesiapan guru dalam menyiapkan diskusi, (4) Menuntut kesanggupan guru untuk mengontrol secara teliti keterlibatan siswa.

Situasi pembelajaran *cooperative* didorong dan dituntut untuk bekerjasama dalam suatu tugas bersama, siswa harus mengkoordinasikan usaha-usahnya untuk menyelesaikan tugas. Pada pembelajaran *cooperative* dua atau lebih individu saling tergantung untuk suatu penghargaan apabila mereka berhasil sebagai satu kelompok.

Terdapat 6 fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif. Keenam fase pembelajaran kooperatif dirangkum pada tabel berikut ini.

Tabel 1. langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Langkah	Indikator	Tingkah laku guru
Langkah 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengomunikasikan kompetensi dasar yang akan di-capai serta memotivasi siswa.
Langkah 2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi ke-pada siswa
Langkah 3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menginformasikan pengelompokan siswa
Langkah 4	Membimbing belajar kelompok	Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa untuk materi pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar.
Langkah 5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Langkah 6	Pemberian Penghargaan	Guru memberi penghargaan hasil belajar individual dan kelompok.

Sumber: dimodifikasi dari Arends, dalam Suyatna (2007: 96)

Berdasarkan uraian di atas model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang efektif untuk melatih siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif, saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi yang diberikan guru dalam rangka memperoleh hasil yang optimal dalam belajar.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Metode pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu metode yang dikembangkan oleh Slavin dimana melibatkan “kompetisi” antarkelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.

Perolehan nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Jadi, setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis jika kelompok mereka ingin mendapatkan skor yang tinggi. Slavin menyatakan bahwa metode STAD ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk sains, yang di dalamnya terdapat unit tugas yang hanya memiliki satu jawaban yang benar (Huda, 2009 :116).

Terdapat langkah-langkah kerja yang dilakukan dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD seperti yang telah dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak (2012:145-151) yaitu :

1. Merencanakan pelajaran dengan STAD

Dalam merencanakan pelajaran dengan STAD ada empat langkah yang mencakup hal berikut :

- a. Melakukan perencanaan untuk mengajar kelas utuh
- b. Mengatur kelompok
- c. Merencanakan studi tim
- d. Menghitung skor dasar dan nilai perbaikan

2. Melakukan perencanaan untuk mengajar kelas utuh

Saat menggunakan STAD, merancang rencana untuk mempresentasikan materi yang akan dipraktikkan oleh siswa di dalam kelompok.

2. Mengatur kelompok

Untuk menerapkan STAD secara efektif tim harus diatur terlebih dahulu. Tujuannya ialah menciptakan tim yang memiliki campuran kemampuan, gender, dan etnisitas.

3. Merencanakan studi tim

Sukses pembelajaran STAD tergantung pada bahan-bahan yang berkualitas tinggi untuk memadu interaksi di dalam kelompok. Disinilah tujuan belajar menjadi penting. Tujuan itu memastikan bahwa pengajaran kelompok dan studi tim selaras dengan tujuan belajar.

4. Menghitung skor dasar dan nilai perbaikan kesempatan

Setara untuk berhasil menjadi penting ketika menggunakan STAD. *Kesempatan setara untuk berhasil* berarti bahwa semua siswa, terlepas dari kemampuan atau latar belakang, bias berharap untuk diakui upayanya. Ini dicapai dengan memberi siswa perbaikan nilai jika skor mereka di dalam satu tes atau kuis lebih tinggi daripada skor dasar mereka. Skor dasar *adalah nilai rata-rata siswa berdasarkan tes dan kuis masa lampau atau skor yang ditentukan oleh nilai semester lalu atau tahun lalu.*

5. Menerapkan pelajaran menggunakan STAD

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD fase-fase yang dilakukan yaitu :

- a. Fase pengajaran
- b. Fase transisi ke tim
- c. Fase studi tim

d. Fase mengakui prestasi

- Pemberian skor tim
- Penghargaan tim
- Menggunakan poin perbaikan dalam memberikan nilai

Hanafiah dan Suhana (2009:44) mengemukakan bahwa ada tujuh langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu: (1) Siswa diberikan tes awal dan diperoleh skor awal; (2) siswa dibagi kedalam kelompok kecil 4-5 orang secara heterogen menurut prestasi, jenis kelamin, ras atau suku; (3) guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; (4) guru menyajikan bahan pelajaran dan siswa bekerja dalam tim; (5) guru membimbing kerja kelompok siswa; (6) siswa diberi tes tentang materi yang telah diajarkan dan; (7) memberikan penghargaan.

C. Aktivitas Belajar Siswa

Pada dasarnya belajar adalah melakukan untuk merubah tingkah laku dan tindakan yang di alami oleh seseorang. Seperti yang di ungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono (dalam Rahayu, 2011:13), bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri.

Aktivitas adalah segala usaha yang mengarah pada perubahan perilaku untuk mencapai tujuan yang terarah dan yang di harapkan. Siswa yang dikatakan aktif jika tidak melakukan penyimpangan, hal ini sesuai dengan pendapat Hopkins (1993:105).

Dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas belajar siswa sangat di perlukan agar proses pembelajaran menjadi berkualitas dengan melibatkan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang di ungkapkan oleh Sardiman (dalam Rahayu, 2011:14),

bahwa dalam belajar sangat di perlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang di lakukan yang dapat menunjang prestasi belajar.

Aktivitas siswa menurut Diedrich (dalam Rahayu, 2011:14) di golongan ke dalam delapan jenis kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi kegiatan; membaca, melihat gambar, mengamati, eksperimen, pameran, dan mengamati orang lain atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, meliputi kegiatan; menyatakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi kegiatan; mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, dan mendengarkan suatu permainan.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi kegiatan; menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengerjakan lembar kerja, menulis cerita, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi kegiatan; menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan matrik, meliputi kegiatan; melakukan percobaan, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, dan membuat model.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi kegiatan; mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi kegiatan; minat, membedakan, berani, tenang.

Azas aktivitas menuntut guru untuk membangkitkan aktivitas siswa baik secara jasmani maupun rohani pada waktu siswa menerima pelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menentukan bentuk pengalaman belajar yang tepat sehingga dapat mempraktekkan kemampuan dan keterampilan.

D. Penguasaan Materi

Penguasaan materi menurut Arikunto (2008:115) merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan materi bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis.

Penguasaan materi siswa merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif. Menurut Sudijono (2008:50-52), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut :

1. 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.
2. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sisi. Seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

3. 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 konkret.
4. Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu 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 yang lain.
5. 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.
6. Penilaian atau evaluasi (*Evaluation*) adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap situasi, nilai, atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan-patokan atau kriteria yang ada.

Menurut Thoha (dalam Rahayu, 2011:18) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Instrumen atau alat ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Arikunto (2008:53) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tingkat penguasaan materi oleh siswa dapat diketahui melalui pedoman penilaian. Bila nilai siswa ≥ 66 maka dikategorikan baik, bila $55 \leq \text{nilai siswa} < 66$ maka dikategorikan

cukup baik, dan bila nilai siswa < 55 maka dikategorikan kurang baik (Arikunto, 2008:245).

E. Media Video

Video berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan). Video, dilihat sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar (Setyosari dan Sihkabuden, 2005:1). Media audio-visual dapat dibagi menjadi dua jenis, pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak (movie), televise, dan video termasuk jenis pertama, sedangkan slide, opaque, OHP, dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua (Munadi, 2008:113).

Menurut Hamzah (2007:125) media video merupakan media audio-visual yang memiliki unsur gerakan dan suara. Video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk berpetualang kemana saja walaupun dibatasi oleh ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi peserta didik karena lokasinya di belahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui media video. Dengan kemampuan untuk menyajikan gerakan lambat, media video membantu pengajar untuk menjelaskan gerakan atau prosedur tertentu dengan lebih rinci. Keterampilan yang dapat dilatih dengan media video tidak hanya berupa keterampilan fisik saja, tetapi juga keterampilan interpersonal, seperti keterampilan dalam psikologi dan hubungan

masyarakat. Disamping itu manajerial juga dapat dilatihkan melalui pemanfaatan media video.

Pengajar dapat memilih program-program video yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemudian menyaksikan bersama-sama di ruang kelas, selanjutnya membahas atau mendiskusikannya. Selain digunakan untuk melihat program-program yang telah siap pakai, media video juga dapat digunakan untuk merekam aktivitas peserta didik yang tengah berlatih menguasai keterampilan interpersonal, kemudian rekaman tersebut dibahas dan dianalisis oleh sesama rekan peserta didik dan pengajar. Kemampuan video untuk mengabadikan kejadian-kejadian faktual dalam bentuk dokumenter bermanfaat untuk membantu pengajar dalam menengahkan fakta, kemudian membahas fakta tersebut secara lebih jelas dan mendiskusikannya di ruang kelas (Hamzah, 2007:126).

Keuntungan menggunakan media audio-visual antara lain :

1. Alat-alat audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
2. Alat-alat audio-visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak.
3. Alat-alat audio-visual mengekalkan pengertian yang didapat (Suleiman, 1988:17).