

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakekat Belajar

Gagne dalam Komalasari (2011:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuan yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja). Senada dengan hal tersebut, Hamalik (2011:36) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis, dan seterusnya.

Sejalan dengan perumusan tersebut, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Komalasari (2011:2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Kemudian, Brunner dalam Trianto (2011:15) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Belajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih kepada bagaimana otak memroses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru.

Selanjutnya, Hamalik (2011:51) menyebutkan bahwa ada beberapa unsur belajar yaitu bahan belajar dan alat bantu belajar. Bahan belajar merupakan suatu unsur belajar yang penting mendapat perhatian oleh guru. Dengan bahan itu, para siswa dapat mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam upaya mencapai tujuan belajar. Karena itu, penentuan bahan belajar harus berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, dalam hal ini adalah hasil-hasil yang diharapkan, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pengalaman lainnya. Bahan-bahan yang berkaitan dengan tujuan itu telah digariskan dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dalam RPP telah dirumuskan secara rinci materi belajar yang ditentukan untuk dipelajari oleh siswa, berupa topik-topik inti, serta deskripsi dari bahan kajian lainnya.

Sedangkan, alat bantu belajar merupakan semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan proses belajar sehingga belajar menjadi efektif dan efisien. Dengan bantuan berbagai alat, maka pelajaran akan lebih menarik, menjadi konkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, serta prestasi belajar lebih bermakna. Alat bantu belajar disebut juga alat peraga atau media belajar,

misalnya dalam bentuk bahan tercetak, alat-alat yang dapat dilihat (media visual), alat yang dapat didengar (media audio), dan alat-alat yang dapat didengar dan dilihat (audio visual), serta sumber-sumber masyarakat yang dapat dialami secara langsung.

Tujuan belajar adalah sejumlah prestasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Lebih lanjut, Hamalik (2011:73) menyebutkan bahwa tujuan belajar merupakan cara yang akurat untuk menentukan prestasi belajar. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas mengenai pengertian, unsur, dan tujuan belajar maka dapat disimpulkan bahwa belajar berkaitan dengan perubahan tingkah laku individu yang melakukannya dan ditandai oleh peningkatan nilai.

2. Hakekat Pembelajaran

Menurut Rombepajung dalam Thobroni dan Mustofa (2011:18) pembelajaran adalah perolehan suatu mata pelajaran atau perolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Komalasari (2011:3) menyebutkan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Selanjutnya, pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasai antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan

metode pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Hamalik (2011:57) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium.

Kemudian dikatakan bahwa material tersebut meliputi buku-buku, papan tulis, spidol dan kapur, fotografi, *slide* dan film, audio dan *video tape*. Sedangkan fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Selanjutnya prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian, dan sebagainya.

Lebih lanjut Hamalik (2011:58) menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan yang dilaksanakan dengan cara menuangkan pengetahuan kepada siswa. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan pengetahuan. Pengetahuan bersumber dari perangkat mata ajaran yang disampaikan di sekolah. Mata ajaran itu diuraikan, disusun, dan dimuat dalam buku pelajaran dan berbagai referensi lainnya.

Trianto (2011:17) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun Djamarah (2005:61) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan dan teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran mempunyai tiga ciri khas, seperti yang disebutkan oleh Hamalik (2011:65) yaitu rencana, saling ketergantungan, dan tujuan. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus. Jadi, yang dimaksud dengan rencana disini ialah RPP.

Saling ketergantungan (*interdependence*) adalah keterkaitan antar unsur-unsur pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi manusia, material, dan prosedur. Kemudian, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Tujuan utama pembelajaran adalah agar siswa belajar sehingga akan berdampak pada perubahan nilai.

Jadi, berdasarkan pendapat-pendapat di atas mengenai pengertian dan tujuan pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik sehingga akan terjadi interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

3. Pengertian Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan ungkapan atau kata dari bahasa Inggris “*geography*” yang terdiri dari dua kata yaitu *geo* yang berarti bumi dan *graphy* (dalam bahasa Yunani *graphein*) yang berarti pencitraan, pelukisan, atau deskripsi. Jadi dalam arti katanya geografi adalah pencitraan, pelukisan, atau deskripsi tentang keadaan bumi.

Lobeck dalam Sumadi (2003:2) menyebutkan geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan-hubungan yang ada antara kehidupan dengan lingkungan fisiknya. Senada dengan hal tersebut, Bintarto dalam Waluya (2009:5) mengatakan bahwa geografi mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di permukaan bumi, baik secara fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional.

Pada Seminar dan Lokakarya Geografi yang diprakarsai oleh IGI (Ikatan Geografi Indonesia) sepakat merumuskan definisi geografi yaitu ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan. Selanjutnya, Sumaatmadja (2001:12) mengemukakan bahwa pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dalam kehidupan manusia dan variasi kewilayahannya yang diajarkan di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat diartikan bahwa pembelajaran geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang perbedaan dan persamaan fenomena geosfer dengan sudut pandang lingkungan, wilayah, dalam konteks keruangan sesuai dengan perkembangan mental anak.

4. Hakekat Teori Belajar Konstruktivisme

Asal kata konstruktivisme yaitu “*to construct*” yang berarti “membentuk” atau “membangun”. Dalam proses pembelajaran, konsep konstruktivisme ini menghendaki agar anak didik dapat dibandingkan kemampuannya untuk secara konstruktif menyesuaikan diri dengan tuntutan dari ilmu pengetahuan dan teknologi. Konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan merupakan perolehan individu melalui keterlibatan aktif dalam menempuh proses belajar.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivisme. Hal ini terlihat pada salah satu teori Gagnon dan Collay dalam Pribadi (2010:156), yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dalam proses pembelajaran. Gagnon dan Collay mengemukakan bahwa pendekatan konstruktivistik merujuk kepada asumsi bahwa manusia mengembangkan dirinya dengan cara melibatkan diri baik dalam kegiatan secara personal maupun sosial dalam membangun ilmu pengetahuan.

Slavin dalam Trianto (2011:74) mengatakan bahwa teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif yang baru dalam psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek info baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi bagi siswa.

Selanjutnya Riyanto (2010:144) menyatakan bahwa dalam teori ini guru berperan menyediakan suasana dimana siswa dapat memahami dan menerapkan suatu pengetahuan, sehingga siswa bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-ide. Guru dapat memberikan kemudahan dalam proses ini dengan memberikan kesempatan siswa untuk menentukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Lebih lanjut dikatakan bahwa sistem pendekatan konstruktivis dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran *top down* daripada *bottom up*, berarti siswa memulai dengan masalah kompleks untuk dipecahkan, kemudian menemukan keterampilan dasar yang diperlukan dengan bimbingan dari guru. Bangunan pemahaman sekaligus penataan perilaku anak didik menjadi titik perhatian dalam pembelajaran konstruktivis.

Menurut Riyanto (2010:145) praktik pembelajaran konstruktif dilakukan untuk membantu siswa membentuk, mengubah diri atau mentransformasikan informasi baru. Duffy dan Cunningham dalam Pribadi (2010:159) mengemukakan dua hal yang menjadi esensi dari pandangan konstruktivistik dalam aktivitas pembelajaran, yaitu belajar lebih diartikan sebagai proses aktif membangun daripada sekedar proses memperoleh pengetahuan, dan pembelajaran merupakan proses yang mendukung proses pembangunan pengetahuan daripada hanya sekedar mengomunikasikan pengetahuan.

Tujuan dari pendekatan konstruktivistik adalah dalam proses pembelajaran siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menemukan, memahami, dan menggunakan informasi atau pengetahuan yang dipelajari. Tujuan lain dari konstruktivisme diungkapkan oleh Riyanto (2010:146) yaitu: (1) memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri; (2) mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawabannya; (3) membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep secara lengkap; dan (4) mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri.

Dari berbagai pendapat di atas mengenai pengertian dan tujuan konstruktivisme, maka dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme adalah salah satu aliran filsafat yang mempunyai pandangan bahwa pengetahuan yang siswa miliki adalah hasil konstruksi atau bentukan diri siswa itu sendiri. Dengan kata lain, siswa akan memiliki pengetahuan apabila mereka terlibat aktif dalam proses penemuan pengetahuan dan pembentukannya dalam diri siswa.

5. Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif

Lie (2010:28) menyebutkan bahwa falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* dalam pendidikan adalah *homo homini socius*. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Menurut Johnson dan Johnson dalam Thobroni dan Mustofa (2011:285) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok-kelompok kecil. Siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok maupun pengalaman individu.

Menurut Slavin (2005:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Artz & Newman dalam Trianto (2011:56) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami pelajaran yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu menyelesaikan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakekat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Kemudian, Roger dan Johnson dalam Lie (2010:31) menyebutkan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Kelima unsur tersebut antara lain: (1) saling ketergantungan positif, setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar siswa yang lain bisa berhasil mencapai tujuan mereka; (2) tanggung jawab perseorangan, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik; (3)

tatap muka, hasil pemikiran beberapa siswa akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu siswa saja; (4) komunikasi antar anggota dengan cara saling mendengarkan dan mengutarakan pendapat; dan (5) evaluasi proses kelompok, guru mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Selanjutnya Lie (2010:38) menyatakan ada tiga hal penting yang perlu diperhatikan dalam kelas model *cooperative learning*, yakni pengelompokan, semangat gotong royong, dan penataan ruang kelas. Pengelompokan dibagi menjadi dua yaitu kelompok homogen dan kelompok heterogen. Pengelompokan homogen sangat praktis dan mudah dilakukan secara administratif. Sedangkan, pengelompokan heterogenitas merupakan ciri-ciri yang menonjol dalam model pembelajaran *cooperative learning*, biasanya terdiri dari 1 siswa berkemampuan akademis tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan akademis kurang.

Selanjutnya semangat gotong royong, hal ini bisa dirasakan dengan membina siswa dalam bekerja sama dengan siswa-siswa lainnya. Dan yang terakhir adalah penataan ruang kelas, di dalam model pembelajaran *cooperative learning*, bangku perlu ditata sedemikian rupa sehingga semua siswa bisa melihat guru atau papan tulis dengan jelas, bisa melihat rekan-rekan kelompoknya dengan baik, dan berada dalam jangkauan kelompoknya dengan merata.

Komalasari (2011:62) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas,

tujuan, dan penghargaan kooperatif. Siswa yang belajar dalam kondisi pembelajaran kooperatif didorong dan atau dikehendaki untuk bekerja sama pada suatu tugas bersama, dan mereka harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya.

Trianto (2011:56) lebih lanjut mengatakan selama proses pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Selanjutnya Komalasari (2011:62) menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif meliputi NHT, *Cooperative Script*, STAD, TPS, Jigsaw, TGT, CIRC, dan TSTS. NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan model pembelajaran dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Cooperative Script merupakan metode belajar di mana siswa bekerja berpasangan, dan secara lisan bergantian mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen, kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.

TPS (*Think Pair and Share*) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Jigsaw, pada dasarnya dalam

model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. CIRC (*Cooperative Integrative Reading and Composition*) adalah model pembelajaran untuk melatih kemampuan siswa secara terpadu antara membaca dan menentukan ide pokok suatu wacana atau kliping tertentu dan memberikan tanggapan terhadap wacana atau kliping secara tertulis. Dan yang terakhir adalah TSTS (*Two Stay Two Stray*), adalah model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lainnya.

6. Hakekat Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

NHT (*Numbered Heads Together*) pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Menurut Trianto (2011:82) NHT atau penomoran berpikir bersama adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Selanjutnya, Huda (2011:130) menjelaskan model pembelajaran NHT

merupakan varian dari diskusi kelompok. Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan diskusi kelompok. Pertama-tama, guru meminta siswa untuk duduk berkelompok, dan masing-masing siswa diberi nomor. Setelah selesai, guru memanggil nomor salah satu siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Begitu seterusnya hingga semua nomor terpanggil. Pemanggilan secara acak ini akan memastikan semua siswa benar-benar terlibat dalam diskusi tersebut.

Komalasari (2011:62) menyatakan bahwa model pembelajaran NHT adalah suatu model pembelajaran di mana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor siswa. Selanjutnya, dikemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu: (1) prestasi belajar akademik struktural, bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik; (2) pengakuan adanya keragaman, bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang memiliki berbagai latar belakang; dan (3) pengembangan keterampilan sosial, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Ciri khas NHT yaitu guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya. Dalam menunjuk siswa tersebut guru tidak memberitahu terlebih dahulu siswa yang akan mewakili kelompok tersebut. Cara tersebut akan menjamin keterlibatan total semua siswa dan merupakan upaya yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Trianto (2011:82) menyebutkan ada empat fase dalam model pembelajaran NHT yaitu:

- Fase 1, penomoran (*numbering*): dalam fase ini, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 hingga 5 siswa dan memberi mereka nomor, sehingga tiap siswa dalam tim tersebut memiliki nomor yang berbeda.
- Fase 2, mengajukan pertanyaan: guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik hingga yang bersifat umum.
- Fase 3, berpikir bersama (*heads together*): siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.
- Fase 4, menjawab: guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Selanjutnya, Lie (2010:60) menyebutkan bahwa NHT memudahkan pembagian tugas. Dengan teknik ini, siswa belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dilihat pada Tabel 2.1. di bawah ini.

Tabel 2.1. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran NHT.

No.	Kelebihan Model NHT	Kekurangan Model NHT
1	Meningkatkan rasa harga diri siswa	Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
2	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling <i>sharing</i> ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat	Membutuhkan waktu yang cukup lama bagi siswa dan guru sehingga sulit mencapai target kurikulum
3	Meningkatkan semangat kerja keras siswa	Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru
4	Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh	Penilaian yang diberikan didasarkan kepada hasil kerja kelompok
5	Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok	
6	Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas	

Sumber: Lie (2010:59).

7. Hakekat Media Pembelajaran Geografi

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (2002:6) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Senada dengan hal tersebut, Munadi (2008:7) menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif

dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Selanjutnya, Solihatin dan Raharjo (2007:23) mengatakan bahwa apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar. Bahan sering disebut perangkat lunak atau *software*, sedangkan alat sering disebut perangkat keras atau *hardware*. Transparansi, program kaset audio, dan program kaset video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media.

Media pembelajaran geografi digunakan untuk menggambarkan gejala-gejala geografi yang ada di permukaan bumi. Hal ini senada dikemukakan oleh Sumaatmadja (2001:79) yang menyatakan bahwa pembelajaran geografi hakikatnya adalah pembelajaran tentang gejala-gejala geografi yang terjadi di permukaan bumi. Untuk memberikan citra tentang penyebaran dan lokasi gejala-gejala tadi kepada anak didik, tidak dapat hanya diceramahkan, ditanyajawabkan, dan didiskusikan, melainkan harus ditunjukkan dan diperagakan. Mengingat daya jangkau dan pandangan kita terbatas, penunjukan serta peragaan itu dilakukan ke dalam bentuk model permukaan bumi dan bumi itu sendiri berupa peta, atlas, dan globe. Oleh karena itu, ketiga model tersebut menjadi media pembelajaran pada proses belajar mengajar geografi.

8. Hakekat Media Peta

Menurut Sumarmi (2012:37) pembelajaran geografi sulit dibahas hanya secara teoritis di kelas tetapi perlu menghubungkan dengan kondisi lingkungan. Karena pada dasarnya geografi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia

dengan lingkungannya. Pada konteks tempat, fenomena yang dibahas dihubungkan dengan kondisi lingkungan siswa yang dekat maupun yang jauh. Apabila tempatnya jauh maka guru sebaiknya menghadirkan tempat tersebut di kelas melalui media pembelajaran.

Menurut Pribadi (2010:46) media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai “perantara” yang menghubungkan antara guru dengan siswa. Media dapat digunakan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

ICA (*International Cartographic Association*) dalam Rosana (2003:13), mendefinisikan peta sebagai gambaran atau representasi unsur-unsur kenampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa, yang pada umumnya digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil atau diskalakan. Selanjutnya, menurut Ariwibowo (2007:2) peta adalah gambaran seluruh atau sebagian permukaan bumi dalam skala tertentu dan digambarkan di atas bidang datar melalui sistem proyeksi. Munadi (2008:96) mengatakan bahwa dengan menggunakan media peta siswa dapat memvisualisasikan apa yang ada di permukaan bumi ini dan menentukan tempat kejadian sesuatu.

Tanpa peta pengetahuan siswa terbatas kepada apa yang ada di sekitar tempat dia tinggal atau di sekitar tempat yang pernah dikunjunginya. Peta merupakan identitas dari pembelajaran geografi. Hal ini senada dikemukakan oleh Sumaatmadja (2001:79) yang menjelaskan bahwa media peta merupakan konsep

(*round earth on the flat paper*) dan hakekat dasar pada geografi dan pembelajaran geografi. Oleh karena itu, mengajarkan dan mempelajari geografi tanpa peta, tidak akan membentuk citra dan konsep yang baik pada diri siswa yang mempelajarinya. Pembentukan citra dan konsep pada diri siswa yang dapat meningkatkan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka, haruslah memanfaatkan peta.

9. Hakekat Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes. Menurut Ahmadi (2002:33), prestasi belajar adalah hal yang menyangkut hasil pembelajaran atau hasil yang dicapai anak didik yang diukur melalui aktivitas belajar. Prestasi belajar merupakan suatu indikator dari perkembangan dan kemajuan siswa atas penguasaan dari pelajaran-pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nasrun Harahap, dkk. sebagaimana dikutip oleh Djamarah (2005:226) bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Menurut Tu'u (2004:75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dan lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka. Lebih jelasnya lagi beliau menuturkan bahwa prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan tes atau ujian yang ditempuh.

Arifin (2012:12) menjelaskan prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Adapun fungsi utama dari prestasi belajar adalah:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- b. Prestasi belajar sebagai hasil lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap (kecerdasan) siswa.

B. Kerangka Pikir

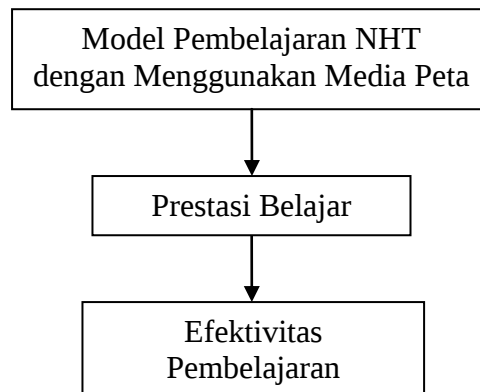
Guru geografi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Metode ceramah dilakukan dengan menyampaikan materi pelajaran secara lisan. Kelemahan metode ceramah adalah siswa cenderung pasif dan metode ini kurang cocok untuk pembentukan keterampilan dan sikap. Metode ceramah merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Guru memberikan penjelasan dan tugas untuk dikerjakan, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Kegiatan belajar mengajar seperti itu membuat kelas menjadi tidak kondusif dan pembelajaran tidak efektif. Jika pembelajaran seperti ini terus-menerus terjadi maka prestasi belajar siswa akan rendah.

Saat ini banyak diciptakan metode atau model pembelajaran oleh para ahli agar proses belajar mengajar lebih efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif banyak jenisnya, dan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan salah satu dari

beberapa jenis model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memberikan pengaruh pada pola interaksi siswa dalam menelaah materi suatu pelajaran dan mengecek tingkat pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Model pembelajaran NHT memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk saling membagikan ide-ide yang ada di pikiran mereka dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat pada suatu masalah atau tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, NHT juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka dalam suatu kelompok. Dalam penerapan model pembelajaran NHT, setiap siswa akan belajar melaksanakan tanggung jawab pribadinya dalam saling keterkaitan dengan kelompoknya. Tidak ada siswa yang mendominasi dalam suatu kelompok, baik siswa yang pandai maupun yang kurang pandai sama-sama memberikan peranan untuk kemajuan kelompoknya.

Model pembelajaran NHT akan semakin efektif apabila dibantu oleh penggunaan media peta. Media peta pada dasarnya adalah media pembelajaran geografi yang mampu mendeskripsikan dan menginterpretasikan suatu data. Dengan adanya visualisasi yang dihasilkan oleh peta tersebut, maka siswa diharapkan akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Jika siswa mudah untuk memahami materi pelajaran, maka akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa itu sendiri. Berdasarkan kerangka pikir di atas, secara sederhana dapat disajikan dalam paradigma kerangka pikir sebagai berikut.



Gambar 2.1. Kerangka pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan, dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan rata-rata nilai pretes antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran NHT menggunakan media peta dan kelas yang diberi metode ceramah.
2. Rata-rata nilai postes pada kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran NHT menggunakan media peta lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberi metode ceramah.
3. Model pembelajaran NHT menggunakan media peta lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 3 Bandar Lampung.
4. *Gain* (peningkatan) prestasi belajar geografi pada kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran NHT menggunakan media peta lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang diberi metode ceramah.