

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar dan Pembelajaran**

Dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, teori berarti (1) pendapat yang dikemukakan sebagai suatu keterangan mengenai suatu peristiwa (kejadian dsb.), (2) asas-asas dan hukum-hukum umum yang menjadi dasar suatu kesenian atau ilmu pengetahuan, dan (3) pendapat tentang cara-cara dan aturan-aturan untuk melakukan sesuatu (Pusat Bahasa, 2006:1253). Dengan demikian, teori berarti rancangan gagasan untuk memprediksi dan menjelaskan fenomena-fenomena. Salah satu fenomena itu adalah belajar dan pembelajaran yang terjadi dalam dunia pendidikan.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai penggunaan istilah *belajar* seperti belajar menulis, belajar matematika, belajar menari, dan belajar komputer. Bahkan, sering dijumpai penggunaan istilah *belajar* yang sifatnya lebih umum seperti belajar hidup mandiri, belajar menghargai waktu, belajar bermasyarakat, dan belajar mengendalikan diri. Istilah *belajar* akrab dengan kehidupan sehari-hari. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup (Sanusi, 2010:33).

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar mes-

kipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku (De Cecco & Crawford dalam Ali, 2000:14). Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dapat maupun tidak dapat diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan (*behavioral performance*), sedangkan yang tidak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku (*behavioral tendency*). Penampilan yang dimaksud dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan, atau melakukan suatu perbuatan.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang secara sengaja melalui interaksi dengan sumber belajar. Hasil kegiatan belajar berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sebagai pertanda bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadi perubahan perilaku pada diri orang tersebut. Perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berkenaan dengan aspek kognitif (pengetahuan), psiko-motor (keterampilan), maupun afektif (nilai dan sikap).

Proses belajar yang berkualitas dan relevan tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu direncanakan. Belajar merupakan kegiatan aktif pebelajar dalam membangun makna atau pemahaman sehingga diperlukan dorongan kepada pebelajar dalam membangun gagasan. Oleh karena itu, diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab pebelajar untuk belajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang melibatkan seluruh indera akan lebih bermakna dibandingkan dengan satu indera saja (Dryden, G. dan Jeannette V, 2002:195). Hal ini akan memunculkan kreativitas untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru dan tidak terpaku pada satu cara saja.

Kegiatan belajar sering dikaitkan dengan kegiatan mengajar. Dalam percakapan sehari-hari sering terdengar istilah “belajar-mengajar” menjadi satu kesatuan. Kedua kegiatan tersebut berkaitan erat. Namun, apakah itu berarti bahwa agar terjadi kegiatan belajar harus selalu ada orang yang mengajar? Benarkah bahwa setiap kegiatan mengajar pasti selalu menghasilkan kegiatan belajar? Jawabannya “belum tentu”. Artinya, dalam setiap kegiatan belajar tidak harus selalu ada orang yang mengajar.

Kegiatan belajar bisa saja terjadi walaupun tidak ada kegiatan mengajar. Begitu pula sebaliknya, kegiatan mengajar tidak selalu menghasilkan kegiatan belajar. Ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas, misalnya, memang terjadi kegiatan mengajar. Akan tetapi, dalam kegiatan itu tidak ada jaminan bahwa telah terjadi kegiatan belajar pada siswa yang diajar. Kegiatan mengajar dikatakan berhasil jika dapat mengakibatkan atau menghasilkan kegiatan belajar pada diri siswa. Jadi, hakikat mengajar adalah usaha guru untuk membuat siswa belajar. Dengan kata lain, mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar (Sanusi, 2010:34).

Mengajar tidak selalu bermakna ‘kegiatan menyajikan materi pelajaran’. Menyajikan materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan mengajar, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar. Guru hanya merupakan salah satu (bukan satu-satunya) sumber belajar bagi siswa. Selain guru, masih banyak sumber belajar yang lain.

Ada perbedaan yang prinsip antara teori belajar dan teori pembelajaran. Teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utamanya memeriksa proses belajar, sedangkan teori pembelajaran adalah preskriptif karena tujuan utamanya menetapkan metode pembelajaran yang optimal (Bruner dalam Budiningsih, 2005:11). Teori belajar lebih fokus pada bagaimana peserta didik belajar sehingga berhubungan dengan variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Dalam teori belajar, kondisi dan metode pembelajaran merupakan variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel tergantung. Dengan demikian, dalam pengembangan teori belajar, variabel yang diamati adalah hasil belajar sebagai efek dari interaksi antara metode dan kondisi.

Teori pembelajaran adalah *goal oriented* artinya teori pembelajaran dimaksudkan untuk mencapai tujuan (Reigeluth dalam Budiningsih, 2005:12). Oleh karena itu, variabel yang diamati dalam teori pembelajaran adalah metode yang optimal untuk mencapai tujuan. Hasil pembelajaran yang diamati dalam pengembangan teori pembelajaran adalah hasil pembelajaran yang diinginkan (*desired outcomes*) yang telah ditetapkan lebih dulu. Dengan demikian, teori pembelajaran berisi seperangkat preskriptif guna mengoptimalkan hasil pembelajaran yang diinginkan di bawah kondisi tertentu.

Teori belajar dikelompokkan menjadi dua: teori sebelum abad ke-20 dan teori belajar abad ke-20. Yang termasuk teori belajar sebelum abad ke-20 adalah teori disiplin mental, teori pengembangan alamiah, dan teori apersepsi. Teori belajar sebelum abad ke-20 dikembangkan berdasarkan pemikiran filosofis atau spekulatif, tanpa dilandasi eksperimen. Teori belajar abad ke-20 dibagi menjadi dua, yaitu

teori belajar perilaku (behavioristik) dan teori belajar Gestalt-field. Teori belajar perilaku (behavioristik) berlandaskan pada stimulus-respons, sedangkan teori belajar Gestalt-field berlandaskan pada segi kognitif (Ali, 2000:20).

Teori belajar perilaku (behavioristik) di antaranya Teori *Classical Conditioning* oleh Ivan Petrovich Pavlov dan didukung oleh John Broades Watson, Teori *Law Of Effect* oleh Edward Lee Thorndike dengan pendukungnya Clark Hull, serta Teori *Operant Conditioning* oleh Burrhus Frederic Skinner (Herpratiwi, 2009:1—15). Teori belajar *Gestalt-field* (teori belajar kognitif) meliputi teori belajar pemahaman konsep oleh Jerome Bruner, teori belajar bermakna oleh Ausubel, teori Hierarki belajar oleh Gagne, dan teori perkembangan oleh Piaget (Herpratiwi, 2009:23—31). Teori Piaget biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar Piaget berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Teori Piaget sangat berkaitan dengan teori belajar konstruktivistik. Pandangan konstruktivisme berakar pada teori struktur genetik Piaget.

Menurut filsafat konstruktivisme, siswa memahami dunianya dengan cara menghubungkan pengetahuan dan pengalaman dengan apa yang sedang dipelajari. Mereka membangun makna ketika guru memberikan permasalahan yang relevan, mendorong inkuiri, menyusun kegiatan pembelajaran dari konsep-konsep utama, menghargai sudut pandang siswa, dan menilai hasil belajar siswa. Kondisi belajar yang sesuai dengan filosofi konstruktivisme antara lain: (1) diskusi yang menyediakan kesempatan agar semua peserta didik mau mengungkapkan gagasan, (2) pengujian dan penelitian sederhana, (3) demonstrasi dan peragaan prosedur ilmi-

ah, dan (4) kegiatan praktis lain yang memberi peluang peserta didik untuk mempertanyakan, memodifikasi, dan mempertajam gagasannya. Dengan demikian, agar peran dan tugas guru dapat berjalan optimal, guru perlu banyak berinteraksi dengan siswa untuk mengetahui apa yang sudah mereka ketahui. Guru konstruktivisme tidak pernah akan membenarkan ajarannya dengan mengklaim bahwa "ini satu-satunya yang benar". Di dalam *sains* mereka tidak dapat berkata lebih daripada "ini adalah jalan terbaik untuk situasi ini, ini adalah jalan terefektif untuk soal ini sekarang".

### **2.1.2 Kosakata Bahasa Lampung**

Bahasa Lampung merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Nusantara yang terdapat di Provinsi Lampung. Bahasa Lampung terdiri atas dua dialek, yakni dialek O dan dialek A. Bahasa Lampung dialek O meliputi Abung dan Menggala. Bahasa Lampung dialek A meliputi Waikanan, Sungkai, Melinting, Pubian, Pesisir, dan Pemanggilan Jelema Daya.

Berdasarkan kategorinya, kosakata bahasa Lampung dapat dibedakan atas lima jenis: verba, nomina (termasuk di dalamnya pronomina dan numeralia), adjektiva, adverbialia, dan kata tugas (Sanusi, 2006:31).

### **2.1.3 Prestasi Belajar**

Prestasi adalah hasil yang telah dicapai: dilakukan, dikerjakan, dsb. (Pusat Bahasa, 2006:910). Dengan demikian, prestasi belajar berarti kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Dengan kata lain, prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah mengi-

kuti kegiatan pembelajaran. Muhibbin (2004:11) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan taraf keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Prestasi belajar dapat dikelompokkan dalam lima kategori: (1) Intelektual (*intellectual skill*) yaitu kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri dalam bentuk representasi, khususnya konsep dan berbagai lambang/symbol, (2) Strategi kognitif (*cognitive strategy*) yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal individu dalam belajar, mengingat, dan berpikir, (3) Informasi verbal (*verbal information*) yaitu pengetahuan seseorang yang dapat diungkapkan dalam bentuk bahasa lisan dan tulisan, (4) Keterampilan motorik (*motor skill*) meliputi kemampuan melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi seluruh anggota badan secara terpadu, dan (5) Sikap (*attitude*) yaitu kemampuan intelektual untuk mengetahui tingkah laku seseorang dan didasari oleh emosi kepercayaan serta faktor intelektual (Winkel dalam Sudjana, 2001:23).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku yang dicapai mahasiswa sebagai hasil belajar yang meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dinyatakan dalam bentuk angka atau skor.

#### **2.1.4 Pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking***

*Deep dialogue* (dialog mendalam) dapat diartikan sebagai percakapan antara dua orang atau lebih yang diwujudkan dalam hubungan interpersonal, saling keterbukaan, jujur, dan mengandalkan kebaikan; *critical thinking* (berpikir kritis) adalah kegiatan berpikir yang dilakukan dengan mengoperasikan potensi intelektual untuk menganalisis, membuat pertimbangan, dan mengambil keputusan secara tepat dan melaksanakannya secara benar (Untari, 2007:1).

Pada bagian lain, Untari (2007:2) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis *Deep Dialogue/Critical Thinking* (DD/CT) mengakses paham konstruktivis dengan menekankan adanya dialog mendalam dan berpikir kritis. Elemen-elemen dalam menerapkan konstruktivisme meliputi: (1) menghidupkan pengetahuan artinya pengetahuan sebelumnya harus dijadikan pertimbangan dalam membelajarkan materi baru; (2) memperoleh pengetahuan dalam arti perolehan tambahan pengetahuan harus dilakukan secara menyeluruh, bukan berupa paket-paket kecil. Hal ini dapat dianalogikan belajar berenang, peserta didik harus mempraktekkannya, setelah paham akan proses berenang, dosen dapat membelajarkan secara individual tentang berbagai gerakan dan gaya berenang; (3) memahami pengetahuan ini berarti peserta didik harus menggali, menemukan dan menguji semua pengetahuan baru yang diperoleh. Mereka perlu mendiskusikan dengan dosennya dengan teman, saling membelajarkan, saling mengkritik, serta membantu lainnya memperbaiki susunan perolehan pengetahuan yang dibelajarkan; (4) menggunakan pengetahuan artinya peserta didik memperoleh kesempatan memperluas wawasan, menyaring pengetahuan dengan menggunakan berbagai cara dalam bentuk pemecahan masalah; (5) refleksi pengetahuan yang diperoleh.

Pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* lebih terpusat pada mahasiswa. Interaksi yang terjadi bersifat multiarah: antarmahasiswa dalam kelompok, antar-kelompok, dan antara mahasiswa dengan dosen. Dengan demikian, setiap mahasiswa dapat belajar untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dituntut dari mereka tanpa dijejali dosen.

Menurut *Global Dialogue Institute (GDI)*, *Deep Dialogue/Critical Thinking* bukanlah pendekatan baru, tetapi telah diadaptasikan dari berbagai metode yang ada. Oleh karena itu, DD/CT bisa menggunakan semua metode pembelajaran yang ada sebelumnya seperti belajar aktif atau keterampilan proses. DD/CT dalam pembelajaran dikonsentrasikan dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalaman melalui dialog secara mendalam dan berpikir kritis, tidak saja menekankan keaktifan peserta didik pada aspek fisik, tetapi juga aspek intelektual, sosial, mental, emosional, dan spiritual (GDI, 2001:2).

Untari (2007:18) mengemukakan rambu-rambu penerapan pembelajaran DD/CT sebagai berikut.

#### 1) Kegiatan awal

Dalam mengawali pembelajaran dimulai dengan salam, mengemukakan tujuan pembelajaran/standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dicapai, kemudian menggunakan elemen dinamika kelompok untuk membangun komunitas, yang bertujuan mempersiapkan peserta didik berkonsentrasi sebelum mengikuti pembelajaran.

#### 2) Kegiatan Inti

Kegiatan ini sebagai pengembangan dan pengorganisasian materi pembelajar-

an. Adapun tahap-tahap yang dilalui sebagai berikut. Tahap pertama, dosen melaksanakan kegiatan menggali informasi dengan memperbanyak *brain storming* dan diskusi dengan mengajukan pertanyaan kompleks untuk menciptakan kondisi dialog mendalam dan berpikir kritis. Pada tahap ini, peserta didik dilatih sekaligus diberi pengalaman melalui proses usaha menemukan informasi, konsep, atau pengertian yang diperlukan dengan mengoptimalkan dialog mendalam dan berpikir kritis antarsesama. Setiap perbedaan pendapat, pandangan, dan pemikiran merupakan hal yang patut dikomunikasikan dengan tetap menghormati eksistensi masing-masing peserta dialog sehingga dalam diri peserta didik tertanam rasa menerima dan menghormati perbedaan, toleransi, empati, dan terbuka. Dalam kegiatan ini, konsep dan definisi tidak diberikan oleh dosen, tetapi digali oleh peserta didik. Tujuan kegiatan ini adalah (1) memotivasi dan menumbuhkan kesadaran bahwa antara dosen-peserta didik sama-sama belajar. Dosen hanyalah salah satu sumber, peserta didik dan sumber-sumber lain ada di samping dosen; (2) memberi bukti pada peserta didik bahwa kemampuan menyusun definisi atau pengertian dari konsep yang bermutu dapat dilakukan oleh peserta didik, tidak kalah bermutunya dengan yang diberikan dosen; (3) memberi pengalaman belajar menuju ketuntasan belajar bermakna, bukan ketuntasan materi saja. Selanjutnya, dilaksanakan *cooperative learning* untuk memecahkan permasalahan yang diberikan dosen. Penerapan *cooperative learning* dapat dengan teknik pelaporan ataupun Jigsaw dan STAD (*Student Teams Achievement Division*).

Tahap kedua, merupakan tahap umpan balik. Apa pun perolehan belajar peserta didik merupakan upaya maksimal mereka. Oleh sebab itu, dosen harus

mengakui dan memberi penghargaan. Selanjutnya, dilakukan klarifikasi atau penajaman atas temuan peserta didik terarah pada kompetensi dan materi pokok yang dibelajarkan. Umpan balik dosen dimaksudkan sebagai penegasan fungsi dialog mendalam yang bermuara pada pelaksanaan evaluasi pemahaman peserta didik. Tahap ini sekaligus sebagai bukti bahwa dosen bukan sumber yang “tahu segalanya”; antarpeserta didik dan dosen terjadi saling belajar dan saling membelajarkan.

### 3) Kegiatan akhir

Tahap ini merupakan tahap pengambilan simpulan dari semua yang telah dibelajarkan, sekaligus penghargaan atas segala aktivitas peserta didik. Di samping itu, pada tahap ini dilakukan penilaian hasil belajar.

#### **2.1.5 Minat Belajar**

Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; minat timbul karena adanya kebutuhan terhadap sesuatu itu. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2006:76) yang mengatakan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada sesuatu (yang biasanya disertai perasaan senang) karena ada kepentingan dengan sesuatu itu. Slameto (2005:15) mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang aktivitas atau kegiatan. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Minat merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang pada objek tersebut. Sebagai suatu aspek

kejiwaan, minat berfungsi sebagai pendorong dalam berbuat sesuatu yang akan terlihat pada indikator dorongan dari dalam: rasa senang, memberi perhatian, dan berperan serta dalam kegiatan.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan belajar yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Minat dalam belajar berfungsi sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat pada pelajaran akan terdorong untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar, tetapi sulit untuk terus tekun karena tidak ada pendorongnya. Oleh sebab itu, untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar, seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga akan mendorongnya untuk terus belajar.

#### **2.1.6 Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang berkenaan dengan penerapan pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* pernah dilakukan oleh beberapa mahasiswa dan dosen. Pertama, Sri Untari (dosen Jurusan PPKn, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang) pada tahun 2007 mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Pembelajaran *Deep Dialogue Critical Thinking* dalam PKN untuk Meningkatkan Aktivitas, Kreativitas, dan Rasa Senang Siswa SD Sriwedari Malang". Kedua, Feryana Damayanti (mahasiswa Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri

Semarang) pada tahun 2010 mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Hasil Belajar IPS Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Temanggung antara yang Diajar dengan Pendekatan *Deep Dialogue/Critical Thinking* dan Pendekatan Kooperatif Model *Think-Pair-Share*. Ketiga, Kelibay Arafa (mahasiswa Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang) mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Deep Dialogue* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Plinggisan I Kraton, Kabupaten Pasuruan”.

Penelitian Sri Untari memperoleh simpulan sebagai berikut. (1) Aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan selama mengikuti pembelajaran bervariasi dengan pendekatan *Deep Dialogue/Critical Thinking*. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa usulan agar model pembelajaran ini terus dikembangkan tidak saja pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), tetapi juga mata kuliah lainnya. Mereka sangat antusias dalam mengikuti diskusi, membangun komunitas, dan juga dalam tanya jawab. (2) Kreativitas siswa menunjukkan peningkatan yang ditunjukkan dengan gaya belajarnya yang semula datang, duduk, catat, dan hafal menjadi mengamati, mengidentifikasi, membandingkan, menganalisis, menyanyi, bermain peran, menulis, bertanya, berdialog, dan kreatifitas lainnya, seperti mengusulkan model membangun komunitas yang mampu menghilangkan kejenuhan, mendatangkan kegembiraan sekaligus relevan dengan topik yang sedang dibicarakan. (3) Rasa senang dalam belajar-mengajar. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan pendekatan *Deep Dialogue/Critical Thinking* dapat meningkatkan interaksi belajar-mengajar, tidak saja antara siswa dengan siswa, tetapi antara siswa dengan kelompok siswa, antara kelompok de-

ngan kelompok, dan antara siswa dengan dosen sehingga interaksi yang terjadi multiarah. Di samping itu, peningkatan kemampuan siswa untuk membuat laporan diskusi dan aktifitas berdiskusi (evaluasi proses), kalau ini dipupuk terus maka siswa akan mampu bersikap dan berperilaku positif sebagai wujud berkembangnya wawasan kebangsaan mereka (Sumber: <http://lemlit.um.ac.id/wpcontent/uploads/2009/07/Jurnal Juni-2007.pdf>).

Penelitian Feryana Damayanti memperoleh simpulan bahwa hasil belajar IPS Sejarah dengan pendekatan *deep dialogue/critical thinking* lebih baik dibandingkan dengan pendekatan kooperatif model *think-pair-share*. Hasil analisis menunjukkan (1) rata-rata hasil belajar IPS Sejarah siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan *deep dialogue/critical thinking* adalah 78,54, (2) hasil belajar IPS Sejarah siswa yang diajar dengan pendekatan kooperatif model *think-pair-share* adalah 75,46, dan (3) pada uji hipotesis diperoleh  $t$  hitung  $2,564 > t$  tabel  $=1,67$  yang berarti ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelas yang diajar dengan pendekatan *deep dialogue/critical thinking* dan pendekatan kooperatif model *think-pair-share* (Sumber: <http://lib.unnes.ac.id/8602/1/11305a.pdf>).

Penelitian Kelibay Arafa memperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Deep Dialog* pada mata pelajaran Pkn materi pokok *Keputusan Bersama* di kelas VA SDN Plinggisan I memberikan peningkatan hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dari Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari rata-rata kelas sebesar 61,09 % meningkat menjadi 62,39 %, dan meningkat lagi menjadi 85,12 %. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan mencapai target

yang ditetapkan setelah pembelajaran *Deep Dialog* diterapkan (Sumber: <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=43489>)

## 2.2 Kerangka Berpikir

Prestasi belajar kosakata bahasa Lampung dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah minat belajar dan strategi pembelajaran yang digunakan. Minat belajar merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat belajar yang tinggi akan menimbulkan usaha yang gigih dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika mahasiswa memiliki minat belajar tinggi, diduga prestasi belajar kosakatanya akan tinggi pula. Pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Indonesia membuat keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Lampung menjadi kurang maksimal. Sebaliknya, pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Lampung membuat keterlibatan mahasiswa dalam menggunakan bahasa Lampung bisa maksimal. Diduga prestasi belajar kosakata bahasa Lampung yang dalam pembelajarannya menggunakan *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Lampung akan lebih baik.

## 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dirumuskan hipotesis penelitian sbb.

- 1) Ada interaksi antara minat belajar dan pembelajaran DD/CT yang digunakan terhadap prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa.
- 2) Prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Lampung

lebih tinggi daripada prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang dalam pembelajarannya menggunakan *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Indonesia.

- 3) Prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang memiliki minat tinggi dalam pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Lampung lebih tinggi daripada prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang memiliki minat tinggi dalam pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Indonesia.
- 4) Prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang memiliki minat rendah dalam pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Indonesia lebih rendah daripada prestasi belajar kosakata bahasa Lampung mahasiswa yang memiliki minat rendah dalam pembelajaran *Deep Dialogue/Critical Thinking* berbahasa Lampung.