

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1 Kajian Pustaka**

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

Beberapa teori belajar yang relevan dalam penelitian ini adalah :

##### **1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

Teori perkembangan Piaget mewakili konstruktivisme, yang memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka. Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan.

Piaget dalam Gredler (2011:336) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif itu sendiri merupakan suatu usaha penyesuaian diri terhadap lingkungan melalui proses asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan suatu tindakan pasif dalam

membangun pengetahuan utama yang melibatkan penafsiran peristiwa dalam hubungannya dengan struktur kognitif yang ada. Sedangkan, akomodasi merupakan suatu pengetahuan yang baru yang mengacu pada perubahan struktur kognitif yang disebabkan oleh lingkungan.

Menurut teori Piaget dalam Trianto (2011 : 29) setiap individu pada saat tumbuh mulai dari dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif.

**Tabel 2.1 Empat Tingkat Perkembangan Kognitif Teori Piaget**

<b>Tahap</b>	<b>Perkiraan Usia</b>	<b>Kemampuan-Kemampuan Utama</b>
Sensorimotor	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep "kepermanenan objek" dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada
Praoperasional	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi
Operasional Konkrit	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrismen.
Operasional Formal	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis

Siswa SMA yang berada pada periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa) masih memerlukan benda-benda nyata pada saat pembelajaran terutama situasi yang masih baru bagi siswa sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata dalam pembelajaran tersebut. Prinsip-prinsip Piaget dalam pembelajaran diterapkan dalam program-program yang menekankan pembelajaran melalui penemuan dan pengalaman-pengalaman nyata dengan pemanipulasian alat, bahan, atau media belajar yang lain serta adanya peranan guru sebagai fasilitator yang mempersiapkan lingkungan dan memungkinkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman belajar secara nyata. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TSTS, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata. Selain itu, adanya peran guru sebagai fasilitator pada saat pembelajaran dengan dipersiapkannya lingkungan belajar yang terencana, menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui pemanipulasian media belajar dengan presentasi kelas oleh guru. Adanya media belajar tersebut secara tidak langsung dapat membantu perkembangan kognitif siswa menjadi lebih cepat.

Budiningsih (2005:35) perkembangan kognitif sebagian besar bergantung seberapa jauh anak memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungan. Antara teori Piaget dan konstruktivis terdapat persamaan yaitu terletak pada peran guru sebagai fasilitator, bukan sebagai pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa-siswanya dan membantu siswa menghubungkan antara apa yang sudah diketahui siswa dengan apa yang sedang dan akan dipelajari.

Implikasi teori kognitif Piaget pada pendidikan adalah sebagai berikut.

- a. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Selain kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut. Pengalaman-pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif dan hanya jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud.
- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (ready made knowledge) tidak mendapat tekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan. Oleh karena itu, selain mengajar secara klasik, guru mempersiapkan beranekaragam kegiatan secara langsung dengan dunia fisik.
- c. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu-individu ke dalam bentuk kelompok-kelompok kecil siswa daripada aktivitas dalam bentuk klasikal. Hal ini sesuai dengan pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran khas menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif.

## **2. Teori Perkembangan Sosial Vygotsky**

Vygotsky berpendapat seperti Piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan, yaitu apa yang diketahui siswa bukanlah kopi dari apa yang mereka temukan di dalam lingkungan, tetapi sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri, melalui bahasa. Meskipun kedua ahli memperhatikan pertumbuhan pengetahuan dan pemahaman anak tentang dunia sekitar, Piaget lebih memberikan tekanan pada proses mental anak dan Vygotsky lebih menekankan pada peran pengajaran dan interaksi sosial pada perkembangan kognitif seseorang (Budiningsih, 2005:100). Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerja sama antar-individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut.

Vygotsky dalam Gredler (2011:410) proses intelektual membutuhkan swa-organisasi dan penguasaan bahasa dan simbol kultural lain untuk berfikir, mengidentifikasi interaksi dengan ‘bentuk ideal dari perilaku orang dewasa.

Teori Vygotsky dalam Isjoni (2012:56) ada hubungan langsung antara domain kognitif dengan sosial budaya. Kualitas berfikir siswa di bangun di dalam ruangan kelas, sedangkan aktivitas sosialnya dikembangkan dalam bentuk kerjasama antara pelajar dengan pelajar lainnya yang lebih mampu di bawah bimbingan orang dewasa dalam hal ini adalah guru. Ringkasnya, menurut teori Vygotsky, siswa perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan

diperlukan bantuan guru terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan pembelajaran kooperatif tipe TSTS

### **3. Teori Belajar David Ausubel**

Teori Ausubel dalam Isjoni (2012:51) menyebutkan bahan pelajaran yang dipelajari haruslah bermakna (*meaning full*). Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan dianggap siswa.

Pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seseorang yang sedang dalam proses pembelajaran. Artinya, bahan pelajaran harus cocok dengan kemampuan pelajar dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki pelajar, oleh karena itu pelajaran harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya.

Dengan pembelajaran kooperatif tipe TSTS tentu materi yang dipelajari tidak hanya sekedar sesuatu yang dihafal dan diingat, melainkan ada sesuatu yang dapat dipraktikkan dan di latih dalam situasi nyata dan terlibat dalam pemecahan masalah, sehingga pembelajaran kooperatif TSTS akan dapat mengusir rasa jenuh dan bosan oleh siswa, karena pemecahan masalah yang cocok adalah lebih bermanfaat bagi siswa dan merupakan strategi yang efisien dalam pembelajaran.

### **2.1.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran PKn**

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2006:49), adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945.

Soemantri (2001:154) mengemukakan bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Menurut Zamroni (2001:10) Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Demokrasi adalah suatu learning proses yang tidak dapat begitu saja meniru dari masyarakat lain. Kelangsungan demokrasi tergantung pada kemampuan mentransformasikan nilai-nilai demokrasi.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu

melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

PKn sebagai pendidikan nilai dapat membantu para siswa membantu siswa memilih sistem nilai yang dipilihnya dan mengembangkan aspek afektif yang akan ditampilkan dalam perilakunya. Seperti yang diungkapkan Al-Muchtar dalam hand out Strategi Belajar Mengajar (2001:33), mengemukakan bahwa: pendidikan nilai bertujuan untuk membantu perilaku peserta didik menumbuhkan dan memperkuat sistem nilai dipilihnya untuk dijadikan dasar bagi penampilan perilakunya. Pendidikan nilai bertumpu pada pengembangan sikap (afektif) oleh karena itu berbeda dengan belajar mengajar dengan pendidikan kognitif atau psikomotor. Pendidikan nilai secara formal di Indonesia diberikan pada mata pelajaran PPKn yang merupakan pendidikan nilai Pancasila agar dapat menjadi kepribadian yang fungsional.

### **1. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi



3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

## **2. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional
3. Hak asasi manusia meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM

4. Kebutuhan warga negara meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara
5. Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasaan dan politik, meliputi : pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
8. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Secara garis besar materi mata pelajaran PKn kelas X SMA meliputi:

1. Memahami hakekat bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia
2. Menganalisis sikap positif terhadap penegakan hukum, peradilan nasional, dan tindakan anti korupsi
3. Menganalisis pola-pola dan partisipasi aktif dalam pemajuan, penghormatan serta penegakan HAM
4. Menganalisis hubungan dasar negara dengan konstitusi
5. Menganalisis persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan
6. Menganalisis sistem politik Indonesia

(Permendiknas No. 22 Tahun 2006)

Dalam penelitian ini, materi pokok yang dibahas adalah persamaan kedudukan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan.

### **2.1.3 Teori Desain Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran PKn dengan model kooperatif tipe TSTS ini dirancang berdasarkan teori desain ASSURE karena model teori ini sesuai dengan jenis penelitian yang berorientasi kelas. Model ASSURE adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi.

Pembelajaran dengan menggunakan Model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

Menurut Samaldino dkk (2011:124-127) Model pembelajaran ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media. Model ini menggunakan beberapa langkah, yaitu *Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise.*

### **1. *Analyze Learners* (Analisis Pembelajar)**

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

#### **a) *General Characteristics* (Karakteristik Umum)**

Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.

#### **b) *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)**

Pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan

perkembangan psikologi siswa (Smaldino dari Dick, Carey & Carey, 2001). Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

### **c) *Learning Style (Gaya Belajar)***

Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantar siswa dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki siswa, yaitu: 1. gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca 2. gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh siswa jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, 3. gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa jika dia sudah mempraktekkan sendiri.

## **2. *State Standards and Objectives (Menentukan Standar Dan Tujuan)***

Tahap kedua adalah merumuskan tujuan dan standar, dengan demikian diharapkan siswa dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

### **a) *Pentingnya Merumuskan Tujuan dan Standar dalam Pembelajaran***

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh siswa. Selain itu juga menjadi dasar

dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya siswa dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

Ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2008 : 122-123) berikut ini :

1. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa
3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas-batas dan kualitas pembelajaran.

#### **b) Tujuan Pembelajaran yang Berbasis ABCD**

Setiap rumusan tujuan pembelajaran ini haruslah lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam KBM. Rumusan baku **ABCD** tadi dijabarkan sebagai berikut:

**A = *audience***

Siswa dengan segala karakteristiknya. Siapa pun siswa, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

**B = *behavior***

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

**C = *conditions***

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

**D = *degree***

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai baku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

**c) Tujuan Pembelajaran dan Perbedaan Individu**

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu).

### **3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar)**

Langkah ketiga membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

#### **a). Memilih Strategi Pembelajaran**

Pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat mengandung ARCS model. ARCS model dapat membantu strategi mana yang dapat membangun *Attention* (perhatian) siswa, pembelajaran berhubungan yang *Relevant* dengan keutuhan dan tujuan, *Convident* , desain pembelajaran dapat membantu pemaknaan pengetahuan oleh siswa dan *Satisfaction* dari usaha belajar siswa.

Strategi pembelajaran dapat terlebih dahulu menentukan metode yang tepat. Beberapa metode yang dianjurkan untuk digunakan ialah (Dewi Salma Prawiradilaga, 2007):

#### 1. Belajar Berbasis Masalah (*problem-based learning*)

Metode belajar berbasis masalah melatih ketajaman pola pikir metakognitif, yakni kemampuan strategis dalam memecahkan masalah.



## 2. Belajar Proyek (*project-based learning*)

Belajar proyek adalah metode yang melatih kemampuan pebelajar untuk melaksanakan suatu kegiatan di lapangan. Proyek yang dikembangkan dapat pekerjaan atau kegiatan sebenarnya atau berupa simulasi kegiatan.

## 3. Belajar Kolaboratif

Metode belajar kolaboratif ditekankan agar pebelajar mampu berlatih menjadi pimpinan dan membina koordinasi antar teman sekelasnya.

### **b) Memilih Teknologi dan Media yang sesuai dengan Bahan Ajar**

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Leslie J. Briggs dalam Sanjaya (2008 : 204) menyatakan bahwa media adalah alat untuk perangsang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008 : 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Gerlach, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Bentuk media adalah bentuk fisik dimana sebuah pesan digabungkan dan ditampilkan. Bentuk media meliputi, sebagai contoh, diagram (gambar diam dan teks) slide (gambar diam lewat proyektor) video (gambar bergerak dalam TV), dan multimedia komputer (grafik, teks, dan barang bergerak dalam TV) Setiap media itu mempunyai kekuatan dan batasan dalam bentuk tipe dari pesan yang bisa direkam dan ditampilkan. Memilih sebuah bentuk media bisa menjadi sebuah tugas yang kompleks-merujuk kepada cakupan yang luas dari media yang tersedia, keanekaragaman siswa dan banyak tujuan yang akan dicapai.

Memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik.

#### ***4. Utilize Technology, Media and Materials (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar)***

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

- **Preview materi**

Pendidik harus melihat dulu materi sebelum menyampaikannya dalam kelas dan selama proses pembelajaran pendidik harus menentukan materi yang tepat untuk audiens dan memperhatikan tujuannya.

- **Siapkan bahan**

Mengumpulkan semua materi dan media yang dibutuhkan guru dan siswa. Siswa harus menentukan urutan materi dan penggunaan media. Guru harus menggunakan media terlebih dahulu untuk memastikan keadaan media.

- **Siapkan lingkungan**

Mengatur fasilitas yang digunakan siswa dengan tepat dari materi dan media sesuai dengan lingkungan sekitar.

- **Siswa**

Memberitahukan siswa tentang tujuan pembelajaran. Menjelaskan bagaimana cara siswa dapat memperoleh informasi dan cara mengevaluasi materinya.

- **Memberikan pengalaman belajar**

Mengajar dan belajar harus menjadi pengalaman. Sebagai guru kita dapat memberikan pengalaman belajar seperti : presentasi di depan kelas dengan projector, demonstrasi, latihan, atau tutorial materi.

### ***5. Require Learner Participation (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik)***

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif

yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

## **6. *Evaluate and Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi)**

Tahapan keenam penilaian dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk orang tua, guru, pengembang kurikulum, pengambil kebijakan .Kesemua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada siswa dengan berbagai gaya belajar, dan konstruktivis belajar dimana siswa diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.

### **2.1.4 Perencanaan Proses Pembelajaran**

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

#### **2.1.4.1 Silabus**

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus

dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan divas provinsi yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

#### **2.1.4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP adalah :

1. Identitas mata pelajaran

Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.

2. Standar kompetensi

Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

3. Kompetensi dasar

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

4. Indikator pencapaian kompetensi

Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

5. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

## 6. Materi ajar

Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.

## 7. Alokasi waktu

Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

## 8. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.

## 9. Kegiatan pembelajaran

### a. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

### b. Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat,

minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

c. Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

10. Penilaian hasil belajar

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.

11. Sumber belajar

Penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

(Permendiknas No. 41 Tahun 2007).

### **2.1.5 Aktivitas Belajar**

Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu kita harus mengetahui tentang pengertian dari aktivitas dan belajar.

1. Aktivitas

Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik



maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

## 2. Belajar

Menurut Sudjana dalam Rusman (2012:1) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar Individu. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Aspek tingkah laku adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Sedangkan, Sardiman (2003 : 22) menyatakan: “Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.

Dalam kegiatan belajar siswa melakukan aktivitas. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau melakukan kegiatan untuk mengubah tingkah laku. Dalam belajar aktivitas merupakan prinsip yang penting, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Oleh karena itu aktivitas dalam belajar selalu berkaitan antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental. Seperti yang dikemukakan Sardiman (2003:46) bahwa : Aktivitas adalah kegiatan yang dilakukan manusia karena memiliki jiwa sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi.

Paul B. Diendrich dalam Nasution (2009:9) mengelompokan aktivitas sebagai berikut:

1. Kegiatan visual, seperti : membaca, mengamati demonstrasi, mengamati orang bekerja, memperhatikan gambar, dan lain-lain.
2. Kegiatan lisan, seperti : mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengadakan wawancara, diskusi, dan lain-lain.
3. Kegiatan mendengar, seperti : mendengarkan diskusi, mendengarkan penyajian bahan, dan lain-lain.
4. Kegiatan menulis, seperti : mengerjakan tes, mengisi angket, membuat rangkuman, dan lain-lain.
5. Kegiatan menggambar
6. Kegiatan metrik, seperti : melakukan percobaan, memilih alat, membuat model, dan lain-lain.
7. Kegiatan mental, seperti : mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, mengambil keputusan, dan lain-lain.

Aktivitas belajar yang kurang merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Aktivitas belajar adalah rangkaian kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan dalam dirinya baik nampak maupun yang tidak nampak untuk diamati.

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005 : 31), belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

#### **2.1.6 Prestasi Belajar PKn**

Mengetahui keberhasilan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar. Prestasi belajar dapat diketahui berdasarkan tes atau evaluasi yang telah ditempuh oleh siswa. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila prestasi yang diraih tinggi atau sesuai dengan target yang telah ada dalam tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2002:22) “prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah termasuk siswa yang pandai, sedang atau kurang.

Biasanya prestasi belajar dinyatakan dalam angka, huruf, atau kalimat yang dicapai pada periode-periode tertentu.

Hasil yang dicapai itu digambarkan dengan lambang angka (nilai) yang diperoleh dari tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini dibuat untuk menentukan tingkat pengetahuan dan keterampilan dalam penguasaan materi yang telah diajarkan.

Menurut Anderson dalam Syaifuddin Azwar (2000: 8) membagi kawasan belajar yang disebut tujuan pendidikan menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik. Dalam proses belajar, ketiga ranah ini berlangsung secara simultan, namun dapat diidentifikasi dan memiliki bobot yang berbeda-beda berdasarkan tujuan yang ditetapkan. Pada umumnya penilaian prestasi belajar yang dilakukan oleh guru, lebih ditujukan pada ranah kognitif, karena setelah siswa melakukan aktivitas belajar akan diketahui kemampuan penguasaan materi yang dipelajarinya. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penilaian prestasi belajar siswa hanya pada ranah kognitif saja.

Menurut Sudjana (2002:122) “untuk mengetahui dan memperoleh ukuran dan hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis indikator sebagai petunjuk adanya prestasi tertentu dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur”. Oleh karena luasnya indikator yang menjadi acuan, maka diperlukan batasan minimal prestasi belajar agar mudah diukur. Batasan minimal prestasi belajar dikenal dengan nama Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan batas ambang kompetensi (Permendiknas Nomor: 20/200700). KKM ini penting bagi guru karena digunakan untuk mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah, karena keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa, karsa siswa.

Nilai ketuntasan belajar untuk aspek kompetensi pengetahuan dan praktik dinyatakan dalam bentuk bilangan bulat, dengan rentang 0 - 100. Penetapan KKM dilakukan oleh dewan pendidik pada awal tahun pelajaran melalui proses penetapan KKM setiap Indikator, KD, SK menjadi KKM pada mata pelajaran, dengan mempertimbangkan, hal-hal sebagai berikut :

1. Tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) setiap KD yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Tingkat kemampuan (intake) rata-rata siswa pada sekolah yang bersangkutan.
3. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.
4. Ketuntasan belajar setiap indikator, KD, SK dan mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 - 100%.
5. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75 %.

Berdasarkan analisis kemampuan dan MGMP mata pelajaran PKN batas KKM pada penelitian ini adalah 70 untuk mata pelajaran PKN. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila memperoleh nilai minimal 70 atau siswa tersebut dikatakan tuntas belajar. Untuk kriteria ideal ketuntasan belajar pada mata pelajaran PKN adalah 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai 70. Artinya derajat ketuntasan belajar siswa merupakan tolok ukur keberhasilan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, apabila jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat artinya telah terjadi peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada kawasan kognitif (pengetahuan).

Pengetahuan yang diperoleh siswa pada umumnya melalui proses kognisi yaitu suatu tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan. Proses kognitif yang kita kenal selama ini adalah proses kognitif yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom. Pada tahun 2000, proses kognitif Bloom mengalami revisi yang dilakukan oleh Anderson & Krathwolf. Proses kognitif tersebut dikenal dengan istilah dimensi proses kognitif (cognitive process dimension). Menurut Anderson (2001:63-89), dimensi proses kognitif merupakan proses berpikir dalam mengkonstruksi pengetahuan yang meliputi:

- 1) **mengingat (C1)**, merupakan proses perolehan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang;
- 2) **mengerti (C2)**, merupakan proses membangun makna dari informasi yang diberikan melalui komunikasi lisan, tertulis dan gambar grafik;
- 3) **menerapkan (C3)**, merupakan kemampuan menggunakan konsep atau prosedur yang dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari atau pemecahan masalah. Kemampuan menerapkan berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang telah dijabarkan pada sub-unit sebelumnya;
- 4) **menganalisis (C4)**, merupakan kemampuan menguraikan suatu materi atau konsep ke dalam bagian-bagian yang lebih rinci;
- 5) **mengevaluasi (C5)**, didefinisikan sebagai pembuatan keputusan berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditetapkan. Kriteria yang sering digunakan adalah kriteria berdasarkan kualitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria tersebut berlaku untuk guru dan siswa. Proses kognitif pada mengevaluasi

terdiri dari pengecekan (checking) dan peninjauan; dan **6) mengkreasi (C6)**, merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan mewujudkan suatu konsep ke dalam suatu produk. Siswa dikatakan memiliki kemampuan proses kognitif mengkreasi jika siswa tersebut membuat suatu produk baru yang merupakan re-organisasi dari beberapa konsep.

Proses kognisi siswa terbagi dalam enam kawasan yaitu C1 sampai C6 atau dikenal dengan kawasan kognitif. Pada penelitian ini, penilaian prestasi belajar siswa dibatasi pada kawasan C1 sampai C3 dengan bentuk tes pilihan jamak.

Berdasarkan konsep yang dijabarkan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar PKn adalah derajat kemampuan siswa dalam bentuk nilai yang ditunjukkan oleh siswa setelah dilakukan pre test dan pelaksanaan proses pembelajaran, setelah itu dilakukan post test, kemudian dibandingkan dengan nilai KKM mata pelajaran PKn, apabila siswa memperoleh nilai minimal 70 maka siswa tersebut dikatakan berhasil atau tuntas belajar 70, lalu disimpulkan apabila terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar PKn minimal 75% dari jumlah siswa maka terjadi peningkatan prestasi belajar dan dikatakan berhasil, apabila terdapat penurunan atau tidak dapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar sampai 75% maka dikatakan tidak berhasil dalam mengikuti pembelajaran dan guru dapat mengambil langkah-langkah penyempurnaan pembelajaran berikutnya.

## **2.1.7 Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.7.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasisosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pembelajaran kooperatif ditegaskan oleh Slavin (2005 : 2) sebagai berikut: *"Cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content"*.

Sanjaya dalam Rusman (2012:203) Pembelajaran Kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Lie (2005: 12) mengungkapkan "sistem pembelajaran gotong royong atau Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur".



Johnson dalam Isjoni (2012:23) pembelajaran kooperatif adalah mengelompokan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerjasama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kemampuan belajar dan kemampuan bersosialisasi juga dapat menumbuhkan antusias atau minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dikenal sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Tujuan kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan agar semua siswa bisa lebih baik. Setiap siswa yang pandai mengajak yang lainnya agar sukses, melalui membantu, berbagi, menasehati, menjelaskan, dan memberikan semangat.

Pembelajaran kooperatif bergantung pada kelompok-kelompok kecil si pembelajar. Meskipun isi dan petunjuk yang diberikan oleh pengajar mencirikan bagian dari pengajaran, namun pembelajaran kooperatif secara berhati-hati menggabungkan kelompok-kelompok kecil sehingga anggota-anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajaran dirinya dan pembelajaran satu sama lainnya.

Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman anggotanya untuk belajar. Ketika kerjasama ini

berlangsung, tim menciptakan atmosfer pencapaian, dan selanjutnya pembelajaran ditingkatkan.

Adapun tujuan dalam pembelajaran kooperatif ini yaitu:

- a. Kaitannya terhadap hasil belajar akademik yaitu bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial.
- b. Kaitannya dalam penerimaan terhadap perbedaan individu yaitu memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atau tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.
- c. Kaitannya terhadap pengembangan keterampilan sosial yaitu mengajarkan siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Setyawan Pujiono (2008: 157) menyatakan bahwa pendekatan kooperatif memberi peluang yang seluas-luasnya kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama anggota kelompok guna mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, pendekatan pembelajaran kooperatif menekankan tanggung jawab penuh kepada setiap individu sebagai bagian dari anggota kelompok untuk bekerja sama. Salah satu indikator keberhasilan penerapan pendekatan kooperatif adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang diterapkan adanya keterlibatan penuh seluruh anggota kelompok. Setiap siswa dalam kelompok harus sadar untuk turut serta memberikan keterampilan.

### 2.1.7.2 Unsur-unsur Pokok Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif menurut Lungdren (1994), seperti yang di kutip oleh Isjoni (2011: 16) sebagai berikut:

- a) Para siswa harus memiliki pandangan bahwa mereka adalah senasib.
- b) Para siswa harus memiliki tanggung jawab siswa lain dalam kelompoknya dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka mempunyai tujuan yang sama.
- d) Para siswa berbagi tugas dan tanggung jawab diantara para anggota
- e) Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh ketrampilan bekerja sama selama belajar.
- g) Setiap siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Lie (2005: 32) juga menjelaskan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur pembelajaran gotong royong yang harus diterapkan, yaitu:

- 1) Saling ketergantungan positif

Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Dalam kerja sama

tersebut, guru harus mampu menciptakan suasana siswa saling membutuhkan. Inilah yang dimaksud ketergantungan positif.

## 2) Tanggung jawab perseorangan

Unsur tanggung jawab perseorangan merupakan akibat langsung dari unsur saling ketergantungan positif. Tugas dan pola penilaian disusun berdasarkan model pembelajaran kooperatif. Dengan demikian, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Penilaian kelompok didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual. Inilah yang dimaksud tanggung jawab individual. Kunci keberhasilan metode kerja kelompok adalah persiapan guru dalam penyusunan tugasnya.

## 3) Tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut siswa untuk bertatap muka sehingga mereka dapat berdiskusi. Kegiatan interaksi ini membentuk sikap siswa bekerja yang menguntungkan semua anggota. Hasil pemikiran beberapa siswa akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu siswa saja.

## 4) Komunikasi Antar Anggota

Sebelum berkelompok, guru perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Guru menjelaskan kepada siswa secara eksplisit mengenai cara-cara berkomunikasi secara efektif seperti bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut, menyanggah dalam ungkapan yang

lebih halus, mengkritik ide bukan mengkritik teman, dan berbagai cara lain dalam berkomunikasi. Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung kesediaan anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

#### 5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu diadakan setiap kali ada kerja kelompok. Akan tetapi bisa diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali pembelajar terlibat dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Format evaluasi bisa bermacam-macam, tergantung pada tingkat pendidikan siswa.

Rusman (2012 : 211) Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.2 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif.**

Fase	Indikator	Kegiatan guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif
2	Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Guru</b>
3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari dan juga terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok
6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok

### **2.1.8 Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS)**

Lie (2005: 61) menyatakan bahwa “Teknik belajar TSTS dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992)”. Lie (2005: 61) menyebut teknik ini dengan teknik Dua Tinggal Dua Tamu. Menurut Lie (2005: 61) teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Lebih lanjut Anita Lie menjelaskan bahwa struktur TSTS memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

Lebih lanjut lagi, Anita Lie (2008: 62) menjelaskan cara menerapkan teknik TSTS yaitu:

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- 2) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok yang lain.
- 3) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 4) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- 5) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Pembelajaran dengan metode itu diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan tugas yang harus didiskusikan jawabannya. Setelah diskusi intrakelompok selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada anggota kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok.

Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah selesai melaksanakan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing-masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil

kerja yang telah diselesaikan. Secara rinci sintak pembelajaran kooperatif tipe TSTS dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penyampaian tujuan

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif

2. Penyajian informasi

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan cara bahan bacaan

3. Pemberian tugas

Guru memberikan tugas-tugas tertentu kepada setiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing

4. Diskusi : Siswa mengerjakan tugas

Pada kegiatan ini siswa-siswa di dalam kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

5. Tinggal atau berpencar

Setelah setiap kelompok mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok menentukan 2 anggota yang akan stay (tinggal) dan 2 anggota yang akan stray (berpencar) ke kelompok lain

6. Berbagi

Semua siswa saling berbagi apa yang telah mereka kerjakan untuk menyelesaikan tugas dari guru (siswa pada langkah ini saling menjelaskan, presentasi, bertanya, dan melakukan konfirmasi, lalu mencatat apa-apa yang didapatnya dari kelompok lain). Dua anggota kelompok yang tinggal di dalam kelompok bertugas memberi



informasi dan hasil kerja mereka kepada 2 orang tamu dari kelompok lain yang akan berkunjung kekelompok mereka.

#### 7. Diskusi kelompok

Tahap ini adalah semua anggota kelompok kembali kekelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.

#### 8. Diskusi kelas

Setiap kelompok kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan semua kelompok dalam sebuah diskusi kelas dengan fasilitasi oleh guru

#### 9. Penghargaan

Guru memberikan penghargaan secara kelompok

Selain itu, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TSTS apabila diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Kelebihan dan kelemahan tersebut diantaranya sebagai berikut.

##### **a. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS**

Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya

Pengelompokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai di antara siswa.

Dengan belajar kooperatif siswa mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.

1. Dapat di implementasikan untuk berbagai kelas atau tingkatan usia
2. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
3. Dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok
4. Kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa.
5. Meningkatkan motivasi belajar siswa
6. Membantu guru dalam pencapaian pembelajaran

#### **b. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS**

1. Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dan kunjungan dari 2 orang anggota kelompok yang satu ke kelompok lain membutuhkan perhatian khusus dalam pengelolaan kelas
2. Penggunaan waktu yang relatif lama.
3. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai maka pembelajaran kooperatif tipe TSTS sulit dilaksanakan

Tujuan yang dapat dicapai dari pembelajaran kooperatif tipe TSTS :

1. Beberapa ahli berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Temuan tersebut membuktikan hakikat dari ketiga struktur tersebut dalam meningkatkan prestasi

akademis serta mengubah pandangan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

2. penerimaan terhadap sesama siswa yang berbeda berdasarkan latar belakang suku, sosial, budaya dan kemampuan. Hal ini memberi kesempatan yang sama kepada semua siswa terlepas dari latar belakang serta menciptakan kondisi untuk bekerjasama dan saling ketergantungan yang positif satu sama lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Selain itu, melalui penerapan ketiga struktur tersebut, para siswa belajar untuk saling menghargai satu sama lain.
3. mengajarkan keterampilan bekerjasama atau kolaborasi dalam memecahkan permasalahan. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat; sebagian kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dinamika di masyarakat secara budaya semakin beragam.

<http://educationmade.blogspot.com/2011/10/pembelajaran-kooperatif-two-stay-two.html>

Materi pokok persamaan kedudukan warga negara sangat cocok menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS karena di dalamnya terdapat pengakuan tim, tanggung jawab kelompok dalam pembelajaran individu, antar kelompok bertukar informasi dan hasil tentang konsep sehingga peserta didik akan termotivasi untuk belajar guna meningkatkan kemampuan prestasi belajar tim mereka, peserta didik akan merasa nyaman dalam belajar bersama temannya. Ada tanggung jawab

individu agar prestasi belajar kelompok meningkat sehingga tidak ada tekanan karena setiap kelompok harus bekerjasama sehingga setiap anggotanya paham akan materi yang dipelajari. Juga setiap kelompok bertukar informasi dan hasil dengan kelompok lain mengenai suatu konsep untuk dibuat satu kesimpulan.

## 2.2 Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan topik penelitian adalah :

1. Didi Nuryadi (2008) yang berjudul Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Fisika dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teknik Two Stay Two Stray* Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kotagajah Lampung Tengah Tahun Ajaran 2007/2008
  - a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS dalam pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil pembelajaran berdiskusi.
  - b) Pembelajaran Kooperatif dengan menggunakan TSTS baik diterapkan untuk mengetahui kualitas proses dan hasil pembelajaran.
2. Siti Qur'aini (2010) yang judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Model Two Stay Two Stray (TSTS)* Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 1 Singosari.
  - a) Penerapan pembelajaran model TSTS pada pokok bahasan Fotosintesis dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif

- b) Pembelajaran kooperatif model TSTS dapat diterapkan pada pokok bahasan lain sebagai salah satu upaya alternatif meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa.
3. Bahrul Arif (2009) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Two Stay Two Stray* (TSTS) untuk Meningkatkan Aspek Kognitif dan Aspek Afktif Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Singosari
- a) Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) dapat meningkatkan aspek kognitif dan aspek afektif siswa dengan cara memberikan suasana belajar diskusi yang menyenangkan, kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif melakukan pertukaran informasi dan materi dengan sesama teman, menyampaikan gagasan kepada teman, menyampaikan jawaban dan pertanyaan terhadap permasalahan diskusi, serta membutuhkan kerjasama dalam kelompok.
  - b) Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Singosari mengalami peningkatan aspek kognitif dan aspek afekti, setelah diberi tindakan berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* (TSTS).