

II. KERANGKA TEORITIS

2.1 Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja, disadari atau tidak. Tetapi, agar memperoleh hasil yang maksimal, maka proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik. A.M. Sardiman (2001:20) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Sejalan dengan perkembangan pola pikir dan pengalaman manusia, aliran teori belajar mengalami perkembangan sehingga paradigma belajar mengalami pergeseran sudut pandang. Semula teori belajar dalam pendidikan di Indonesia, lebih didominasi aliran behaviorisme. Namun para pakar di Indonesia banyak menyerukan agar landasan teori belajar mengacu pada aliran konstruktivisme.

Pendekatan konstruktivisme dalam belajar merupakan salah satu pendekatan yang lebih berfokus pada peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini disajikan supaya lebih merangsang

dan memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar dan berpikir inovatif dan mengembangkan potensinya secara optimal.

Menurut Gagne dalam M Joko Susilo (2009:18), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Melalui belajar orang akan memperoleh berbagai keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang diperoleh dari interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam pembelajaran.

Walker (dalam Riyanto, 2002)

Belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulasi atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

Winkel (1996:53)

Belajar menurut Slameto (2003:2) secara psikologis adalah “Suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya atau belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

2. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang ilmu pengetahuan yang mempelajari perbedaan dan persamaan geosfer dengan sudut pandang kelingkungan, kewilayahan dalam konteks keruangan.

Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam atau umat manusia dan variasi kewilayahannya. Dengan kata lain, Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang hakekat geografi yang diajarkan di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing (Nursid Sumatmadja, 1997:12).

3. Teori-teori Pembelajaran

a. Teori Pembelajaran Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan satu pendekatan pembelajaran yang menyediakan peluang kepada pelajar untuk membina kepahaman terhadap perkara yang telah dipelajari dengan ide dan fakta yang sedang dipelajari. Siswa secara keseluruhannya hendaklah lebih aktif dan melibatkan diri secara langsung. Dalam pengajaran konstruktivisme, para ahli psikologi telah mengemukakan beberapa cadangan untuk mewujudkan pembelajaran yang konstruktivisme. Antaranya ialah pembelajaran penemuan yang telah diperkenalkan oleh Jerome Bruner. Dalam pembelajaran penemuan, pelajar digalakkan untuk belajar sendiri sebahagian konsep atau prinsip melalui penglibatan aktif.

Aspek pembelajaran kooperatif dan kolaborasi turut ditekankan. Pembelajaran kooperatif ialah penggunaan kumpulan kecil dalam pembelajaran supaya pelajar dapat bekerja bersama-sama dalam memaksimumkan pembelajaran sendiri dan rakan yang lain.

Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi 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 (Nur, 2002 :8).

b. Teori Pembelajaran Behavioristik

Menurut teori behavioristik belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Gage, Berliner, 1984). Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang

diterima oleh siswa (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*), bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu pula bila respon dikurangi/dihilangkan (*negative reinforcement*) maka responpun akan semakin kuat.

c. Teori Pembelajaran *Modelling* dan *Observational Learning*

Bandura mengembangkan 4 tahap melalui pengamatan atau modeling

- tahap perhatian => Individu memperhatikan model yang menarik, berhasil, atraktif dan populer.
- tahap retensi => Bila guru telah mendapat perhatian dari siswa, guru memodelkan perilaku yang akan ditiru oleh siswa dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkannya atau mengulangi model yang telah ditampilkan.
- tahap reproduksi => Siswa mencoba menyesuaikan diri dengan perilaku model.
- tahap motivasional => Siswa akan menirukan model karena merasakan bhwa melakukan pekerjaan yang baik akan meningkatkan kesempatan untuk memperoleh penguatan.

Konsep penting lainnya dari teori belajar ini adalah pengaturan diri (*self-regulation*). Dalam kegiatan belajar ini, individu mengamati perilakunya sendiri, menilai perilakunya sendiri dengan standar yang dibuat sendiri, dan memperkuat atau menghukum diri sendiri apabila berhasil ataupun gagal dalam berperilaku.

4. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kooperatif antara sesama anggota masing-masing kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme.

Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam, yaitu kooperatif tipe *Students Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Numbered Heads Together (NHT)*, *Think-Pair-Share (TPS)*.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic Skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*.
H. Yatim Riyanto, (2010:267)

Pembelajaran Kooperatif Tipe (*NHT*) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran yang dirancang untuk

mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional . Trianto (2009:82).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim mereka. Trianto (2009:83).

Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Winkel (1996:226)

Prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Arif Gunarso (1993 : 77)

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu tugas dan masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Menurut Johnson dan Johnson dalam Abdurrahman (1999:121) ada empat Elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu :

- (1) saling ketergantungan positif,(2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan menjalin hubungan interpersonal.

Menurut Slavin (2008:34) ada dua aspek penting yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif yaitu:

a. Aspek Motivasi

Pada dasarnya aspek motivasi ada dalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok hanya penilaian yang didasarkan atas keberhasilan kelompok mampu menciptakan situasi dimana satu-satunya cara bagi setiap kelompok untuk mencapai tujuannya adalah dengan mengupayakan agar tujuan kelompoknya tercapai lebih dahulu, ini mengakibatkan setiap anggota kelompok terdorong untuk mengajak, mendukung dan membantu agar berhasil menyelesaikan tugas yang diemban dengan baik.

b. Aspek Kognitif

Asumsi dasar dari teori perkembangan kognitif adalah interaksi agar siswa disekitar tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan ketuntasan siswa tentang konsep-konsep penting.

Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa ada dua aspek penting yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif yaitu aspek motivasi dan aspek kognisi. Tanpa adanya dua hal tersebut, pembelajaran kooperatif tidak akan berjalan sebagaimana Seharusnya.

5. Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada hakekatnya adalah sama dengan yang berlaku dalam *Student Team Achievement Division (STAD)*. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (4-5 orang) yang heterogen baik tingkat kecerdasan, jenis kelamin, suku, maupun ras. Turnamen dilaksanakan untuk mengukur dan menguji pengetahuan yang mereka peroleh selama proses pembelajaran. Turnamen dalam *TGT* tidak ada kuis, *TGT* memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Guru menerangkan garis besar materi di depan kelas dan siswa memperhatikan dengan seksama. Ketika selesai mengerjakan lembar kerja kelompok (LKK). Salah seorang siswa mempresentasikan hasil jawaban kelompoknya ke depan kelas dan siswa lainnya memberikan tanggapan atas jawaban tersebut. Selama presentasi kelas berlangsung, setiap siswa harus benar-benar memperhatikan penyelesaian guru ataupun temannya. Hal ini akan sangat membantu keberhasilan siswa saat turnamen.

b. Kelompok

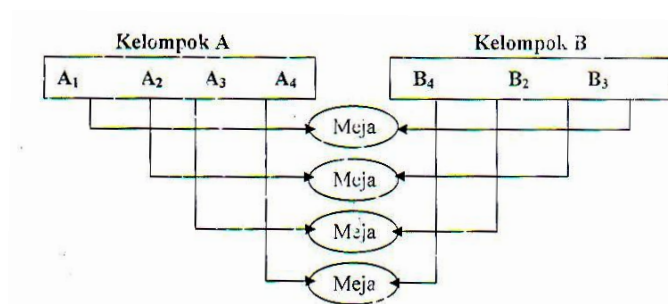
Siswa terdistribusi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen setelah guru menjelaskan materi setiap kelompok mengerjakan lembar kerja kelompok, berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama mencocokkan jawaban, membenarkan teman yang melakukan

kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya telah benar-benar menguasai materi, mempertanggung jawabkannya dalam presentasi kelas, dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

c. Turnamen

Untuk mengukur hasil belajar siswa, maka diadakan turnamen antar kelompok. Kelompok heterogen dirombak untuk sementara walaupun kemudian dibentuk kelompok yang heterogen dalam hal tingkat kecerdasan. Anak yang cerdas dari setiap kelompok disatukan dalam meja 1, anak yang sedang digabung dalam meja 2 dan meja 3, dan anak yang rendah dipadukan dalam meja 4. Penentuan kedudukan siswa sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2001:263) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa di suatu kelas memiliki prestasi Cukup (sedang), sedangkan sebagian kecil lainnya memiliki prestasi tinggi (pintar) dan rendah.

Hal ini diceritakan dalam gambar tentang mekanisme turnamen berikut ini:



Gambar 1. Penempatan anggota kelompok di meja pertandingan (dimodifikasi dari Slavin, 1991:86)

Siswa yang homogen duduk dalam satu meja turnamen untuk menjawab pertanyaan yang ada di meja tersebut secara bergiliran. Apabila siswa yang mendapat giliran pertama menjawab dengan benar maka ia mendapat kartu kemenangan yang di dalamnya terdapat poin. Namun jika jawabannya salah, maka siswa lain (penantang) dalam meja itu boleh menjawab. Apabila jawaban penantang benar, maka kartu kemenangan menjadi miliknya dan jika jawabannya salah, maka ia harus merelakan nilainya berkurang. Pada saat pertandingan usai, siswa menghitung nilai perolehannya yang tertera di kartu kemenangan dan ditulis pada papan nilai sebagai nilai individu dalam kelompok turnamen. Peserta yang mendapat nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top scorer*-), siswa yang memperoleh nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high scorer*), siswa yang memperoleh nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle scorer*), dan peserta yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*).

Dalam turnamen selanjutnya, diusahakan pembagian meja berdasarkan perolehan poin pada turnamen sebelumnya dengan tetap beranggotakan kelompok yang memiliki kemampuan akademik yang sama (homogen).

d. Penghargaan Kelompok

Nilai kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok heterogen semula.

Untuk menentukan skor kelompok digunakan rumus:

$$N_k = \frac{\text{Jumlah Point setiap anggota kelompok}}{\text{Jumlah Anggota}}$$

N_k = skor peningkatan kelompok
(Slavin:1, 1995:82)

Kelompok yang memperoleh skor tertinggi berhak memperoleh penghargaan. Berdasarkan poin peningkatan kelompok terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu:

Tabel 3. Poin Peningkatan kelompok

Peningkatan	Penghargaan
40 poin	Good team
45 poin	Great team
50 poin	Super team

Kelompok dengan perolehan poin tertinggi dijadikan sebagai juara pertama, tertinggi kedua sebagai juara kedua dan tertinggi ketiga sebagai juara ketiga.

6. Pembelajaran kooperatif Tipe *NHT* (*Numbered Heads Together*)

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *NHT* siswa lebih bertanggungjawab terhadap tugas yang diberikan karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *NHT* siswa dalam kelompok diberi nomor yang berbeda. Setiap siswa dibebankan untuk menyelesaikan soal yang sesuai dengan nomor anggota mereka.

Tetapi pada umumnya mereka harus mampu mengetahui dan menyelesaikan semua soal yang ada dalam LKS. Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu:

a. Persiapan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP), Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT*.

b. Pembentukan Kelompok

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT*. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok. Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

c. Diskusi Masalah

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

d. Memanggil Nomor Anggota atau Pemberian Jawaban

Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

e. Memberi Kesimpulan

Guru memberikan kesimpulan atau jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

f. Skor Peningkatan Individu

Skor peningkatan adalah memberikan kepada siswa sasaran yang dapat dicapai jika mereka bekerja lebih giat dan memperhatikan prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan yang dicapai sebelumnya setiap siswa diberi skor awal yang diperoleh dari tes sebelumnya. Hasil tes setiap siswa diberi skor peningkatan yang ditentukan berdasarkan skor tes terdahulu (skor tes awal dan skor tes terakhir). Selisih skor siswa tersebut kemudian diberi skor berdasarkan tabel skor

perkembangan di bawah ini sehingga diperoleh skor individu. Skor individu setiap anggota kelompok memberi sumbangan kepada skor kelompok. Kriteria pemberian poin peningkatan dapat dilihat pada tabel cara perhitungan skor perkembangan inividu (Slavin, 1995 : 80) berikut.

Tabel 4. Cara Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Skor penilaian	Skor Perkembangan
lebih dari 10 poin dibawah skor awal	5
10 poin sampai 1 poin dibawah skor awal	10
Skor kuis sampai 10 poin sampai diatas skor awal	20
Lebih dari 10 poin dari skor awal	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Skor awal adalah skor yang diperoleh sebelum kuis/tes jadi skor awal disini menggunakan nilai tes sebelumnya.

g. Penghargaan Kelompok

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan poin peningkatan kelompok. Skor kelompok adalah rata-rata dari peningkatan individu dalam kelompok tersebut. Untuk meningkatkan skor kelompok digunakan rumus (Slavin 1995:92) :

$$N_k = \frac{\text{Jumlah Point Peningkatan setiap anggota kelompok}}{\text{Banyaknya Anggota Kelompok}}$$

Keterangan : N_k = Nilai kelompok

Kelompok yang memperoleh poin sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan berhak mendapatkan penghargaan berdasarkan tabel berikut (Slavin 1995 : 80).

Tabel 5. Kriteria Penghargaan kelompok

Kriteria	Predikt kelompok
NK < 15	<i>Good team</i>
15 < NK < 25	<i>Great team</i>
NK > 25	<i>Super team</i>

Penghargaan pada kelompok terdiri atas 3 tingkat sesuai dengan nilai perkembangan yang diperoleh kelompok yaitu:

- a. *Super team* = diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata 25
- b. *Great team* = diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata 20
- c. *Good team* = diberikan bagi kelompok yang memperoleh skor rata-rata 15.

7. Kemampuan Awal

Kemampuan awal merupakan hasil belajar yang didapat sebelum mendapat kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan awal siswa merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Kemampuan seseorang yang diperoleh dari pelatihan selama hidupnya, dan apa yang dibawa untuk menghadapi suatu pengalaman baru. Menurut Reber (1988) dalam

Muhibbin Syah (2006: 121) yang mengatakan bahwa “kemampuan awal prasyarat awal untuk mengetahui adanya perubahan”.

Gerlach dan Ely dalam Harjanto (2006:128) “Kemampuan awal siswa ditentukan dengan memberikan tes awal”. Kemampuan awal siswa ini penting bagi pengajar agar dapat memberikan dosis pelajaran yang tepat, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Kemampuan awal juga berguna untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan.

Senada disampaikan Gagne dalam Nana Sudjana (1996:158) menyatakan bahwa “kemampuan awal lebih rendah dari pada kemampuan baru dalam pembelajaran, kemampuan awal merupakan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum memasuki pembelajaran materi pelajaran berikutnya yang lebih tinggi.” Jadi seorang siswa yang mempunyai kemampuan awal yang baik akan lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan siswa yang tidak mempunyai kemampuan awal dalam proses pembelajaran.

Kemampuan awal juga bisa disebut dengan *prior knowledge* (PK). PK merupakan langkah penting di dalam proses belajar, dengan demikian setiap guru perlu mengetahui tingkat PK yang dimiliki para peserta didik. Dalam proses pemahaman, PK merupakan faktor utama yang akan mempengaruhi pengalaman belajar bagi para peserta didik. Dari berbagai penelitian terungkap bahwa lingkungan belajar memerlukan suasana stabil, nyaman dan familiar atau menyenangkan. Lingkungan belajar, dalam konteks PK, harus memberikan suasana yang mendukung keingintahuan peserta didik, semangat untuk meneliti atau mencari sesuatu yang baru,

bermakna, dan menantang. Menciptakan kesempatan yang menantang para peserta didik untuk ”memanggil kembali” PK merupakan upaya yang esensial.

Dengan cara-cara tersebut maka pengajar/instruktur/fasilitator mendorong peserta didik untuk mengubah pola pikir, dari mengingat informasi yang pernah dimilikinya menjadi proses belajar yang penuh makna dan memulai perjalanan untuk menghubungkan berbagai jenis kejadian/peristiwa dan bukan lagi mengingat-ingat pengalaman yang ada secara terpisah-pisah.

Dalam seluruh proses tadi, PK merupakan elemen esensial untuk menciptakan proses belajar menjadi sesuatu yang bermakna.

Dalam proses belajar, PK merupakan kerangka di mana peserta didik menyaring informasi baru dan mencari makna tentang apa yang sedang dipelajari olehnya. Proses membentuk makna melalui membaca didasarkan atas PK di mana peserta didik akan mencapai tujuan belajarnya.

8. Hasil Belajar

Belajar merupakan proses untuk menuju perubahan, dalam hal ini yang dimaksudkan bahwa belajar berarti usaha merubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan dan akan menghasilkan hasil belajar individu yang belajar. Abdurrahman, M (1999:37) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mujiono (1994:3):

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Berdasarkan pendapat Dimiyati dan Mujiono, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

2.2 Kerangka Pemikiran

Hasil belajar setiap individu diperoleh oleh pengamatan dan perhatian yang bersangkutan. Setiap siswa pada prinsipnya berhak untuk memperoleh peluang untuk mencapai kinerja akademik yang memuaskan. Agar hasil belajar siswa dapat meningkat dalam pembelajaran geografi maka digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan *NHT* dalam proses pembelajaran.

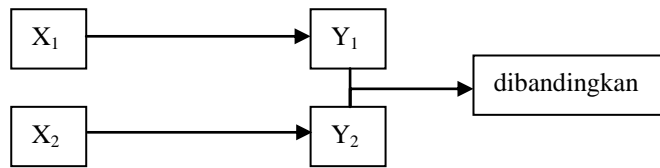
Keberhasilan pembelajaran di dalam kelas tidak terlepas dari tujuan dan pola berpikir dari guru maupun siswa. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana guru sebagai fasilitator mampu mengarahkan dan memberikan pemahaman kepada siswa. Pemahaman yang dimaksud antara lain apa yang akan dicapai dari sebuah kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengarahkan sebuah kerangka pikir dari model pembelajaran agar tujuan penelitian berjalan sesuai dengan hasil dan peningkatan prestasi. Sebagai strategi pembelajaran interaksi sosial melalui alur kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dalam bentuk skema yang dapat menunjukkan proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai SK-KD yang ada.

Berdasarkan dari uraian diduga adanya perbedaan model belajar yaitu antara siswa yang belajar Geografi dengan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dan tipe *NHT* akan memberi berbagai kemungkinan hasil belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel.

- a. Variabel bebas: pengajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dilambangkan dengan X_1 dan pembelajaran kooperatif tipe *NHT* yang dilambangkan dengan X_2 .
- b. Variabel terikat hasil belajar Geografi yang dilambangkan dengan Y .

Dengan demikian kerangka pikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kerangka Pikir



Keterangan:

X_1 = Pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

X_2 = Pembelajaran kooperatif tipe *NHT*

Y = hasil belajar

2.3 Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPS SMA N 12 Bandar Lampung Pelajaran 2012/2013 mempunyai kemampuan yang heterogen dan memperoleh materi pelajaran yang sama kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2002 : 64) hipotesis dapat diartikan “suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan kerangka pikir yang penulis paparkan di atas, maka dapat di susun hipotesis :

1. Ada perbedaan hasil belajar pada siswa berkemampuan awal tinggi yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan menggunakan model pembelajaran *NHT*.
2. Ada perbedaan hasil belajar pada siswa berkemampuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran *TGT* dengan menggunakan model pembelajaran *NHT*.
3. Hasil belajar pada siswa berkemampuan awal tinggi dan berkemampuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran *TGT* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar Geografi siswa yang menggunakan model *NHT*.
4. Hasil belajar pada siswa berkemampuan awal tinggi dan berkemampuan awal rendah yang menggunakan model pembelajaran *TGT* lebih rendah dari rata-rata hasil belajar Geografi siswa yang menggunakan model *NHT*.