

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Menurut Slameto (2003:2) yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Oemar Hamalik (2001:28), belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah suatu tujuan akhir, akan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam belajar adalah:

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa yang disebut dengan belajar apabila kegiatan tersebut bersifat sadar dan terjadi terus menerus. Belajar merupakan suatu proses pengubahan tingkah laku atau sikap secara terarah dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam belajar seseorang akan menjadi aktif dan menjadi lebih terarah dengan tujuan hidup yang lebih positif.

Secara sederhana Anthony Robbins dalam Trianto (2009:15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi tersebut dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu penciptaan hubungan, sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Jerome Brunner dalam Trianto (2009:15) menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana peserta didik membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru didasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah suatu proses perubahan untuk mengenal hal-hal baru sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

2. Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2007:61) yang dimaksud dengan pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sedangkan menurut Trianto (2009:17) pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan). Dari penjelasan tersebut jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana di antara

keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membelajarkan peserta didik sehingga akan terjadi interaksi belajar mengajar yang ditujukan untuk mencapai suatu tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

3. Pembelajaran Geografi

Menurut Seminar dan Lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI: 1988), geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

Sedangkan yang di maksud dengan pembelajaran geografi menurut Nursid Sumaatmaja (2001:12) adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dalam kehidupan manusia dan variasi kewilayahannya yang diajarkan di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing.

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

4. Pembelajaran Geografi di SMA

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester II di kelas XI IPS 3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar pada semester II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SMA kelas XI

Semester II

Kelas XI Semester II	
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menganalisis Pemanfaatan dan Pelestarian Lingkungan Hidup	<ol style="list-style-type: none">1. Mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan2. Menganalisis pelestarian lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan

Pada penelitian ini, Kompetensi Dasar yang akan dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan. Pada pembelajaran siklus I materi yang akan dibahas adalah pengertian lingkungan, komponen ekosistem, dan lingkungan hidup sebagai sumber daya. Materi pembelajaran pada siklus II adalah pengertian pembangunan, konsep pembangunan, dan tindakan-tindakan pemanfaatan lingkungan hidup secara arif. Sedangkan pada siklus III materi yang akan dibahas adalah pemanfaatan lingkungan hidup dalam pembangunan dan resiko lingkungan dalam pembangunan.

5. Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Von Glaserfeld dalam Sardiman (2003: 37) menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan. Pengetahuan bukanlah gambaran dari dunia kenyataan yang ada tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang.

Secara sederhana konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan kita merupakan konstruksi dari kita yang mengetahui sesuatu. Pengetahuan bukanlah suatu fakta yang tinggal

ditemukan melainkan suatu perumusan yang diciptakan orang yang sedang mempelajarinya. Jadi seseorang yang belajar membentuk pengertian.

Menurut pandangan dari teori konstruktivisme, belajar merupakan proses aktif dari subjek belajar untuk merekonstruksi makna sesuatu entah itu teks, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasikan dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke subjek belajar/peserta didik, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan subjek belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Mengajar adalah bentuk partisipasi dengan subjek belajar dari membentuk pengetahuan dan membuat makna, mencari kejelasan, dan menentukan justifikasi. Dalam hal ini guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar peserta didik.

6. Model Pembelajaran

Menurut Joyce dalam Trianto (2009: 22) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lainnya. Model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

7. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2009:58) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama.

Sedangkan menurut pendapat Anita Lie dalam Tukiran Taniredja, dkk (2011:56) yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan efektif.

Sedangkan menurut Menurut Slavin (2010) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah

peserta didik bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri yaitu:

- a. Untuk menuntaskan materi belajarnya, peserta didik belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b. Kelompok dibentuk dari peserta didik-peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Jika dalam kelas terdapat peserta didik-peserta didik yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran kooperatif di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran model kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok. Pembagian kelompok yang dilakukan secara heterogen yaitu dengan jenis kemampuan akademik yang berbeda-beda yang bertujuan untuk membantu peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Dalam pembelajaran seperti ini, pembelajaran dengan metode tutor sebaya akan mempermudah peserta didik untuk menerima dan memahami materi yang sedang dipelajari. Dalam hal ini penghargaan kepada kelompok lebih diutamakan dari pada individu, sehingga hal ini akan melahirkan sifat kerja sama yang baik antar peserta didik. dengan adanya kerja sama yang baik maka akan menjadikan peserta didik menjadi individu yang peduli terhadap orang lain.

Menurut Slavin (2010: 57) ada enam tipologi pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok.

- b. Tanggung jawab individu, yang dilaksanakan dengan dua cara yaitu dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya dan spesialisasi tugas.
- c. Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim peserta didik yakni penggunaan skor yang memastikan semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
- d. Kompetisi tim, sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
- e. Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
- f. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah yang akan dilakukan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Ibrahim, dkk dalam Trianto, (2009:66-67)

8. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini peserta didik

memainkan peranan dengan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Team Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2010).

Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *TGT* memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (<http://wijayalabs.wordpress.com/2008/04>, diakses tanggal 05September2011).

Menurut Slavin (2010) ada lima komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

a. Penyajian Kelas (*Class presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan permainan akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili percampuran dari berbagai keberagaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau teknik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan permainan atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota menghadapi kompetisi.

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam permainan disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor kartu tersebut.

d. Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa permainan yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

e. Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

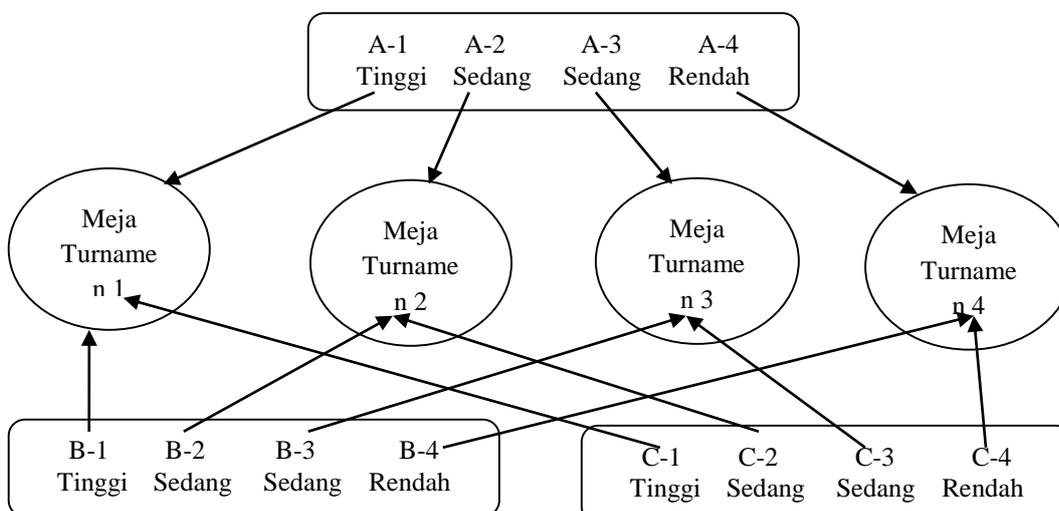
Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok sesama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim yang dikelompokkan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Kriteria penghargaan yang diberikan dalam penghargaan tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
30	Tim Kurang Baik
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Sumber: Slavin (2010)

TIM A



TIM B

Sumber: Slavin (2010:168)

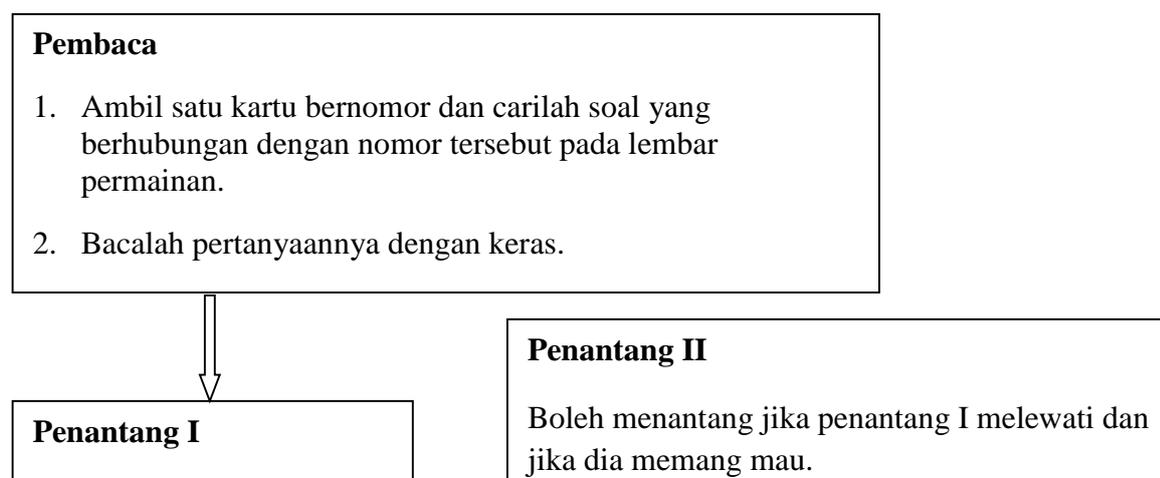
TIM C

Gambar 1. Penempatan peserta didik pada meja turnamen

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim, dan pemindahan atau *bumping*.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua peserta didik bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan peserta didik diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada peserta didik disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi peserta didik. Peserta didik diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.

Bagan dari putaran permainan dengan tiga peserta didik dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini:



Gambar 2. Bagan Putaran Permainan dalam Meja Turnamen

- d. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 sisa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan ketiga 20.
- e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi peserta didik mempunyai nilai dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor secara merata satu peserta didik dengan peserta didik yang lain.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut adalah kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- a. Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi.
- c. Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar peserta didik bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan guru.
- g. Peserta didik dapat menelaah sebuah pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua peserta didik ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat peserta didik aktif dalam belajar dan tiap peserta didik memiliki kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya. Dengan keadaan yang demikian maka peserta didik akan terbiasa untuk berfikir dan menggali potensi yang ada pada dirinya. Selain itu mereka juga akan belajar untuk bekerja sama dengan orang lain yang akan membuat peserta didik bisa lebih menghargai orang lain. Dengan interaksi yang demikian akan menciptakan kelas yang lebih menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan memiliki motivasi belajar yang baik. Akan tetapi, apabila guru tidak dapat mengelola kelas ini dengan baik maka apa yang menjadi tujuan belajar tidak akan tercapai sehingga diperlukan keaktifan dan kreativitas guru agar peserta didik mencapai tujuan pembelajarannya. Dengan pelaksanaan pembelajaran yang maksimal maka diharapkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik akan semakin baik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

9. Jenis Permainan

a. Teka-teki Silang (*Word Square*)

Teka-teki silang atau disingkat TTS adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah [kata](#) berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya biasa dibagi ke dalam kategori 'mendatar' dan 'menurun' tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan:

- a. Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
- b. Guru membagikan lembar kegiatan yang berupa lembar kerja kelompok yang akan diisi oleh peserta didik dengan metode diskusi dengan kelompok masing-masing.
- c. Peserta didik mengisi lembar permainan dengan mengarsir atau member garis pada kata yang dianggap benar.

b. Scrabble

Scrabble adalah [permainan papan](#) dan [permainan menyusun kata](#) yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari keping huruf di atas papan permainan berkotak-kotak (15 kolom dan 15 baris). Biji permainan berupa keping berbentuk [bujur sangkar](#) yang bertuliskan huruf pada salah satu sisi. Pemain mengambil hingga sebanyak tujuh buah keping huruf dari kantong, dan berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti [teka-teki silang](#). Kata-kata yang dibuat harus merupakan kata yang diizinkan untuk dimainkan berdasarkan [kamus](#) standar sesuai dengan bahasa yang dimainkan. Pemain yang mengumpulkan total poin tertinggi dinyatakan sebagai pemenang.

Langkah-langkah pelaksanaan permainan:

- a. Guru menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan materi yang akan dicapai
- b. Guru membagikan lembar kerja kelompok sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai kemudian peserta didik mengisi lembar tersebut dengan mendiskusikan terlebih dahulu dengan kelompok masing-masing.

c. Aktivitas Belajar

Belajar merupakan berbuat untuk mengubah tingkah laku. Jadi tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Oleh karena itu, aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2003:95-96).

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 aktivitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Menurut Diedrick dalam Hamalik (2001:82), aktivitas belajar dibagi menjadi 8 kelompok, yaitu:

- a. Kegiatan-Kegiatan Visual
Membaca, melihat, gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b. Kegiatan-Kegiatan Lisan (Oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- c. Kegiatan-Kegiatan Mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
- d. Kegiatan-Kegiatan Menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e. Kegiatan-Kegiatan Menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
- f. Kegiatan-Kegiatan Metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
- g. Kegiatan-Kegiatan Mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- h. Kegiatan-Kegiatan Emosional
Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan, dan overlap satu sama lain.

Berdasarkan penjelasan di atas maka yang menjadi aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan seperti aktivitas visual yaitu berupa membaca dan mengamati, lisan (oral) yaitu berupa mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat dan berdiskusi, serta aktivitas mendengarkan berupa mendengarkan penyajian bahan dan diskusi.

d. Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok (Djamarah, 1994:19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah (1994:21) bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu faktor dari dalam diri peserta didik (intern) yaitu jasmani, psikologi, dan kelelahan. Sedangkan faktor yang berasal dari luar (faktor ekstern) yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

B. Kerangka Pikir

Belajar adalah suatu proses perubahan untuk mengenal hal-hal baru sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar bagi peserta didik akan lebih bermakna bila dalam pembelajaran peserta didik dapat mengalami apa yang sedang dipelajarinya.

Pembelajaran geografi yang terjadi di kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 3 Metro masih sangat konvensional. Pembelajaran yang terjadi masih sangat monoton dan berpusat pada guru yang mengajar (*teacher center*). Pembelajaran yang bersifat konvensional dengan menggunakan metode ceramah akan menjadikan peserta didik sebagai pendengar yang mengakibatkan kurang aktifnya peserta didik sehingga membuat mereka mengalami kebosanan dalam mengikuti pelajaran. Dengan kondisi yang demikian maka akan mengakibatkan pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang akan berdampak pula pada prestasi belajarnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran baru yang mampu meningkatkan aktivitas belajarnya.

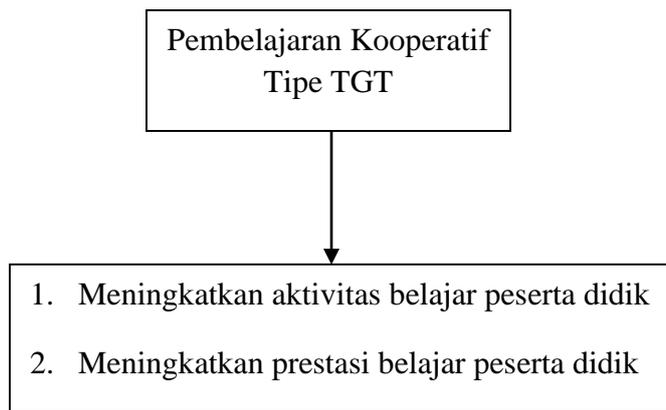
Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah peserta didik bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe yaitu *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Tim Ahli (Jigsaw)*, *Investigasi Kelompok (Group Investigation)*, *Think Pair Share (TPS)*, *Numbered Head Together (NHT)*, dan *Team Games Tournament (TGT)*.

Dalam penelitian ini, direncanakan akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena pembelajaran ini mudah diterapkan di dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok belajar kecil dan melibatkan seluruh aktivitas belajar peserta didik tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan individual. Selain itu, dalam pembelajaran ini mereka dapat belajar dengan teman sebayanya sehingga akan mempermudah proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi diharapkan mampu untuk memberikan bantuan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah akan lebih mudah untuk bertanya kepada peserta didik lain yang memiliki kemampuan tinggi. Dalam model pembelajaran kooperatif juga mengandung unsur permainan (*games*) yang harus diikuti oleh tiap kelompok yang ada. Dengan adanya berbagai permainan (*games*) tersebut, diharapkan peserta didik akan tertarik untuk mengikuti setiap materi yang disampaikan dan diharapkan mampu menghilangkan kejenuhan dan kebosanan belajar peserta didik sehingga belajar menjadi hal yang menyenangkan bagi peserta didik. dengan adanya interaksi belajar tersebut diharapkan menjadikan peserta didik aktif dan memiliki aktivitas belajar yang tinggi.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat permainan dan kompetisi yang dilakukan dengan memberikan kuis atau latihan sederhana yang diwakili oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok yang menjawab benar maka akan memperoleh tambahan poin. Kelompok dengan nilai terbaik maka akan mendapat pengakuan sebagai kelompok terbaik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan berhak mendapatkan penghargaan. Dengan hal ini, maka diharapkan tiap peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diasumsikan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar geografi peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 3 Metro Tahun Pelajaran 2011-2012.

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka secara sederhana dapat disajikan dalam paradigma kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Pikir Penelitian

