

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Pembelajaran

2.1.1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Komara (2014: 2) belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Dalam implementasinya belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar

Sedangkan Trianto (2012: 16) berpendapat bahwa belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Manusia banyak belajar sejak lahir dan bahkan ada yang berpendapat sebelum lahir, antara belajar dan perkembangan sangat erat kaitannya.

Menurut Anthony Robbins dalam Trianto (2012: 15), belajar adalah sebagai suatu proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan; (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami; (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Belajar juga membutuhkan manipulasi aktif terhadap bahan ajar yang akan dipelajari dan tidak bisa terjadi secara pasif. Pada bagian ini yang

terpenting adalah bagaimana cara membantu pelajar untuk belajar, yang berarti mengidentifikasi cara-cara membantu pelajar membangun pengetahuannya. Untuk itu, dalam setiap proses pembelajaran, siswa dituntut untuk bisa berperan secara aktif dan bisa mengkonstruksi pengetahuannya dengan mengkaitkan berbagai sumber belajar termasuk media pembelajaran. Sebaliknya, jika dalam proses pembelajaran siswa berperan secara pasif, siswa hanya dapat menerima ormasi-informasi secara sepihak, sehingga informasi-informasi tersebut tidak bisa disimpan dalam memori otaknya secara permanen atau bersifat labil dan mudah dilupakan.

Santrock dan Yussen dalam Amri (2013: 24) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Sedangkan Reber dalam Amri (2013: 25) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian yaitu:

1. Belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan
2. Belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Salah satu indikator yang menunjukkan bahwa siswa aktif dalam proses belajar adalah muncul dan berkembangnya ide, siswa secara individu menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks sehingga informasi atau pengetahuan yang sedang dipelajari akan dapat diserap dan dipahami dan pada akhirnya siswa dapat mencapai perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Sementara menurut Kimble dan Garnezy sebagaimana dikutip oleh Thabrani dan Arif Mustafa (2011: 18) menyebutkan pembelajaran adalah suatu perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang.

Pendapat Hamzah (2009: 5) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan pembelajaran adalah kegiatan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terjadi komunikasi yang terarah untuk menuju suatu tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, pembelajaran harus dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu.

2.1.2. Teori-teori dalam belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran

siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar (Trianto, 2012: 27). Teori belajar dikembangkan berdasarkan ilmu psikologi, yakni ilmu yang membahas tentang perilaku dan proses mental. Perilaku adalah aktivitas aksi dan reaksi yang dapat diamati, sedangkan proses mental adalah aktivitas yang tidak dapat diamati secara langsung seperti berpikir, mengingat, merasa (Sani, 2013: 2).

Gagne dalam Trianto (2012: 27) berpendapat, untuk terjadinya belajar pada diri siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun kondisi eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan memori siswa sebagai hasil belajar terdahulu. Sedangkan kondisi eksternal meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran.

Berbagai komponen internal dan eksternal seseorang sangat mempengaruhi belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Amri (2013 : 25) ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal adalah faktor yang berada pada diri individu yang sedang belajar, meliputi faktor jasmani antara lain: kesehatan dan cacat tubuh dan faktor psikologis antara lain: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan. Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar, meliputi keluarga antara lain cara mendidik orang tua, suasana rumah, ekonomi keluarga, latar belakang budaya; sekolah antara lain metode mengajar, kurikulum,, relasi antara guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin

sekolah, gedung sekolah, metode belajar; masyarakat antara lain teman bergaul, kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa.

Berdasarkan pengertian tentang pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik, sumber belajar, dan lingkungan. Berhubungan dengan hal tersebut, sebelum pelaksanaan proses pembelajaran, beberapa hal penting tersebut harus diperhatikan, sehingga proses pembelajaran yang direncanakan bisa lebih optimal. Berdasarkan berbagai pendapat mengenai teori pembelajaran, semua unsur tentang segala teori pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua, sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran: semua hal yang dilakukan dengan bertujuan memudahkan belajar atau pengembangan manusia. Istilah lain sering digunakan untuk sebagian atau semua gagasan ini termasuk strategi, teknik, siasat, dan pendekatan.
2. Situasi pembelajaran: semua aspek dari konteks pembelajaran yang berguna untuk memutuskan kapan digunakan dan kapan tidak digunakannya sebuah metode pembelajaran tertentu.

Sedangkan situasi pembelajaran terbagi menjadi dua kategori penting, sebagai berikut.

- a. Nilai tentang pengajaran, yakni tentang tujuan pembelajaran, kriteria, metode, dan siapa yang berkuasa.

- b. Kondisi yakni tentang hakekat atau asal dari isi pengajaran, para pelajar atau siswa, lingkungan belajar, atau paksaan pembangunan pengajaran.

2.1.3. Teori –Teori dalam Belajar

a. Teori belajar Kognitivisme

Piaget merupakan salah seorang tokoh sebagai pelopor aliran *kognitivisme*. Teori ini memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman- pengalaman dan interaksi- interaksi mereka. Empat tingkat perkembangan kognitif individu yaitu: (1) sensory motor: lahir-2 tahun; (2) pre operational: 2-7 tahun; (3) concrete operational: 7-11 tahun dan (4) formal operational: 11 tahun sampai dewasa. (Amri: 2013, 36)

Selanjutnya Piaget dalam Amri (2013: 44) mengemukakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Kunci keberhasilan pembelajaran adalah instruktur / guru harus memfasilitasi agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis.

Implikasi teori perkembangan kognitif piaget dalam pembelajaran adalah:

1. Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan berat tetapi tidak asing
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberikan peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

Menurut Sani (2013: 14) contoh aplikasi teori Piaget dalam pembelajaran adalah:

- a. Menentukan tujuan instruksional
- b. Memilih materi pelajaran.
- c. Menentukan topik yang dapat dipelajari secara aktif oleh peserta didik (bimbingan minimum oleh guru)
- d. Merancang kegiatan belajar yang cocok untuk topik yang akan dipelajari oleh peserta didik.

- e. Memepersiapkan beberapa pertanyaan yang memacu kreativitas peserta didik untuk berdiskusi dan bertanya.
- f. Mengevaluasi proses dan hasil belajar.

Vygotsky adalah pengagum Piaget. Ia setuju dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang melihat perkembangan kognitif terjadi secara bertahap dan dicirikan dengan gaya berpikir yang berbeda-beda untuk setiap orang. Namun ia tidak setuju dengan pendapatnya bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk gambaran realitas batinnya sendiri karena menurut Vygotsky suatu pengetahuan tidak hanya didapat oleh anak itu sendiri melainkan mendapat bantuan dari lingkungannya juga.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas maka disimpulkan bahwa teori kognitivisme menekankan perkembangan kognitif terjadi secara bertahap pada diri individu dengan bantuan dari lingkungan hidupnya dalam rangka memperoleh pengalaman dan kemampuan yang khas pada diri siswa.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme dikembangkan oleh Lev Semenovich Vygotsky, yang menyatakan bahwa pembentukan dan perkembangan kognitif terbentuk melalui internalisasi/penguasaan proses sosial

Peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan sosial tanpa makna, kemudian terjadi internalisasi atau pengendapan dan pemaknaan atau konstruksi pengetahuan serta perubahan (transformasi) pengetahuan.

Tingkat perkembangan kemampuan aktual terjadi secara mandiri dan kemampuan potensial melalui bimbingan orang dewasa. Proses konstruksi pengetahuan dilakuksn secara bersama-sama dengan bantuan yang diistilahkan dengan scaffolding, misalnya dengan memberikan petunjuk, pedoman, bagan/gambar, prosedur atau balikan. Oleh sebab itu diperlukan contoh, demonstrasi dari orang yang lebih dewasa. Teori ini melandasi munculnya pembelajaran kolaboratif/kooperatif, pembelajaran berbasis masalah(PBL), dan pembelajaran kontekstual.(Sani: 2013, 19)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pembelajaran kontekstual, yaitu pengetahuan yang dibangun oleh manusia secara sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

Dalam pembelajaran, teori ini dilakukan dengan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Dasar pembelajaran adalah bahwa dalam diri siswa sudah ada pengetahuan, pemahaman, kecakapan, dan pengalaman tertentu.
2. Peserta didik belajar dengan mengonstruksi(menambah, merevisi atau memodifikasi) pengetahuan, pemahaman, kecakapan yang lama menjadi pengtehauan, pemahan dan kecakapan yang baru.
3. Guru berperan memfasilitasi terjadinya proses konstruksi pengetahuan.

Dengan demikian arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah peserta didik sendiri sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Hal ini senada dengan pendapat Rahayu (2010:20) bahwa peserta didik yang membuat penalaran atas apa yang dipelajarinya dengan cara mencari makna, membandingkannya dengan apa yang telah diketahui.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa teori *Konstruktivisme* lebih menekankan pada proses belajar, bukan menekankan pada hasil. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman nyata. Penilaian hasil belajar ditekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik. Peran guru hanya sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.

c. **Teori Belajar Behaviorisme**

Skinner adalah seorang tokoh yang sangat berperan dalam teori pembelajaran perilaku yang telah mempelajari hubungan antara tingkah laku dan konsekuensinya mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku. Prinsip yang paling penting dari teori belajar perilaku adalah perilaku yang berubah sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari perilaku tersebut.

Teori *behaviorisme* menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Teori

ini menggunakan model hubungan stimulus-respons dan menempatkan peserta didik sebagai individu yang pasif. Hubungan stimulus dan respon ini jika diulang akan menjadi sebuah kebiasaan. Respon atau perilaku tertentu diperoleh dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan(Sani,2013: 5).

Trianto (2012: 39-40) mengemukakan prinsip yang paling penting dari teori belajar perilaku adalah perilaku yang berubah sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari perilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan akan memperkuat perilaku, sedangkan konsekuensi-konsekuensi yang tidak menyenangkan akan memperlemah perilaku. Dengan kata lain konsekuensi yang menyenangkan akan meningkatkan frekuensi seseorang untuk melakukan perilaku serupa. Konsekuensi yang menyenangkan disebut penguat (*reinforce*), sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan disebut hukuman (*punisher*). Dengan diberikannya penguatan dan hukuman tersebut maka akan terjadi perubahan perilaku.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan teori *behaviorisme* lebih menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui stimulus yang menimbulkan respon yang tepat seperti yang diinginkan.

2.1.4 Karakteristik Siswa

Dalam Anwar (2010: 58) karakteristik siswa didefinisikan sebagai ciri dari suatu kualitas perseorangan siswa yang pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, keterampilan psikomotorik, kemampuan bekerjasama, keterampilan sosial.

Menurut Alpiyanto (2013: 200) karakter adalah jumlah keseluruhan dari nilai-nilai, keyakinan dan kepribadian yang tercermin dalam perilaku dan tindakan-tindakan kita.

Menurut Kumara,Feby."Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Karakter". (<http://febykumara.blogspot.com/2007/05/pengaruh-lingkungan-terhadap.html>)

Usia siswa SMA secara umum berada pada rentang 15/16-18/19 tahun yang kerap disebut sebagai usia remaja.

Berikut merupakan batasan usia remaja menurut para ahli: 1) menurut Hurlock (1981) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. 2) Monks dkk (2000) batasan usia remaja adalah 12-21 tahun. 3) menurut Stanley Hall usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun.

Menurut Hunkins (1980), siswa SMA cenderung berkarakteristik berikut, secara fisik: umumnya individu memiliki kematangan yang lengkap. 2) individu kian menyerupai orang dewasa karena tulang-tulang tumbuh kian lengkap dan sosoknya kian tinggi. 3) meningkatnya energi gerak pada setiap individu. Secara mental: 1) individu dilanda kerisauan untuk menemukan jati diri dan tujuan hidup mereka 2) keadaan mental remaja itu terus berlanjut dan untuk berusaha keras untuk menjadi mandiri 3) dalam melepaskan ketergantungan dari orang dewasa, pelbagai individu ini kerap memperlihatkan perubahan mood yang sangat ekstrem dari yang kooperatif hingga yang suka memberontak.4) kendali untuk dapat diterima lingkungan masih sangat kuat,

memperhatikan popularitas terutama yang berbeda kelamin 5) kecenderungan untuk membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru dalam melakukan proses perencanaan pembelajaran perlu memahami tentang karakteristik dan kemampuan awal siswa. Hal itu akan membantu agar dapat mencapai tujuan pembelajaran

2.1.5 Model Pembelajaran

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal (Trianto, 2012: 21), sedangkan menurut Benny (2009: 86) model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola pikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Model dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan *representative* dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.

Menurut Amri (2013: 4), model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Ciri utama sebuah model adalah adanya tahapan atau sintaks pembelajaran (Sani, 2013: 89). model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Sani (2013: 97) sebuah model pembelajaran memiliki tahapan pembelajaran sebagai berikut.

1. Sintaks (fase pembelajaran).
2. Sistem sosial.
3. Prinsip reaksi.
4. Sistem pendukung, dan dampak.

Ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil;
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai
(Trianto, 2012: 23).

Sani (2013: 97) menyatakan sebuah model pembelajaran terkait dengan teori pembelajaran tertentu. Teori tersebut dikembangkan melalui tahapan pembelajaran, sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung untuk membangun/mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan sumber belajar.

Rusman (2011: 133-134) sebelum menentukan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, adalah sebagai berikut.

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai;
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran;
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik;
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi para guru untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang dipilih dan dipergunakan dengan baik oleh guru dapat mendorong siswa untuk aktif mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran harus dilandaskan pada pertimbangan menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang tidak hanya menerima secara pasif apa yang disampaikan oleh guru. Guru harus menempatkan siswanya sebagai insan yang secara alami memiliki pengalaman, pengetahuan, keinginan, dan pikiran yang dapat dimanfaatkan untuk belajar, baik secara individual maupun berkelompok.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori *konstruktivisme*. Hal ini terlihat pada salah teori Vigotsky yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari Vigotsky yakni bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut (Rusman, 2011: 209). Pada dasarnya pendekatan teori *konstruktivisme* dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi

yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu.

Menurut Sani (2013: 131) Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan cara meningkatkan aktivitas belajar bersama sejumlah peserta didik dalam satu kelompok. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan.

Ada beberapa pendekatan pembelajaran seperti pendekatan kooperatif, kontekstual, PBL dan sebagainya. Menurut Kemal Doymuns dkk dalam jurnalnya yang berjudul “ *Effects of two cooperative learning Strategies on Teaching and Learning Topics of Thermochemistry* (2009: 3-4)

“These methods and structure can be categorized into the following models a) Student Teams and Achievement Division (STAD), b) Team Tournament (TGT), c) Learning Together (LT), d) Jigsaw Technique (JT), e) Group Investigation Technique (GIT), f) Team Accelerated Instruction (TAI), g) Cooperative Integrated Reading and Computation (CIRC)

Pembelajaran cooperative ini ada beberapa metode dan struktur antara lain, STAD, TGT, LT, JT, Git, TAI dan CIRC. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah melatih keterampilan sosial seperti tanggung rasa, bersikap sopan terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pendapat pikiran yang logis dan berbagai keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal. Pada umumnya keberhasilan kelompok ditentukan oleh kontribusi individu dalam pembelajaran kooperatif. Hal ini dilakukan agar semua anggota kelompok bertanggung jawab dalam belajar. Model

pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan tema belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran TGT (Team Games Tournamant). Salah satu contoh pembelajaran kooperatif yang tepat untuk materi persamaan dan kedudukan warga negara adalah metode pembelajaran TGT (Team games Tournament) merupakan contoh model pembelajaran kooperatif (kelompok) yang mempunyai tema belajar sambil bermain. Metode pembelajaran TGT kemungkinan tepat digunakan untuk pembelajaran PKN karena TGT lebih tepat diterapkan untuk mengajarkan obyek yang didefinisikan secara baik dengan satu jawaban benar seperti konsep dan fakta ilmu pengetahuan. Yang membedakan TGT dengan metode dari model kooperatif learning yang lain adalah metode TGT menambah dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri dengan mempelajari dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu memastikan telah terjadi tanggungjawab individu.

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut, dapat disimpulkan teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori *konstruktivisme*. Pada dasarnya pendekatan teori *konstruktivisme* dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Aktivitas pembelajaran kooperatif TGT adalah kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan

informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

2.2. Metode Permainan

Metode menurut Riyanto (2002:32) adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk mencapai tujuan.

Sabri (2005: 52) mengemukakan metode adalah cara atau teknik penyajian bahan pembelajaran yang akan digunakan guru pada saat menyajikan materi pembelajaran.

Hal itu senada dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara yang telah diatur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu. Metode permainan (*games*), populer dengan sebutan pemanasan (*ice breaker*). Arti harfiah *ice breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta didik.

Menurut Dananjaya (2010: 33) permainan atau game skenarionya dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang. Pelaksanaan permainan, keberhasilan atau kegagalannya menjadi pengalaman yang urutannya dicatat oleh siswa. Proses pengalaman dari setiap kejadian dalam permainan menjadi bahan analisis dalam pengambilan kesimpulan.

Permainan ini merupakan kegiatan dan siswa belajar dengan membaca pengalaman bermain tersebut. Daur belajar dari pengalaman adalah:

- g. Melakukan aktivitas permainan.
- h. Mencatat urutan pelaksanaan dan kejadian-kejadian penting

- i. Menganalisis kejadian-kejadian atau faktor-faktor yang mendukung keberhasilan atau hambatan yang menyebabkan kegagalan
- j. Kesimpulan sebagai hasil belajar yang dicatat dan dipresentasikan. Kesimpulan merupakan hasil belajar yang menjadi kekayaan intelektual para siswa sebagai produksi pengetahuan.

Dalam Ismail (2006: 15-16) bermain didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial moral dan emosional.

Fungsi utama bermain adalah untuk relaksasi dan meyelegarkan kembali kondisi fisik dan mental yang berada di ambang ketegangan.

Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tapi serius. Permainan digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat. Pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira walaupun membahas hal-hal yang sulit dan berat. Sebaliknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah di dalam atau di luar ruangan kelas, hal itu sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih. (Sutikno, 2014 : 133)

Berdasarkan paparan di atas metode permainan adalah teknik atau cara permainan yang digunakan dalam pembelajaran untuk mencapai suasana yang menyenangkan.

2.3. Model permainan Ular Tangga Berbantu Kartu Soal

Ular Tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. (www.id.wikipedia.org)

Dalam memainkannya sama dengan lazimnya ular tangga, tetapi dalam penelitian ini setiap siswa yang mendapat bagian memutar dadu harus dapat menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal. Artinya dalam setiap kelompok pemain ular tangga ada seorang siswa yang bertugas mencatat skor. Pada permainan ular tangga berbantu kartu soal terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan ular tangga yaitu: 1) kerjasama kelompok dalam mencapai finish sangat ditekankan. 2) anak tidak selalu dituntut untuk berpikir sehingga suasana turnamen cenderung lebih menyenangkan. 3) dengan keberuntungan mengocok dadu, memberikan motivasi lebih besar pada siswa untuk mencapai finish (mencapai kemenangan). 4) memerlukan pengetahuan yang cukup tinggi karena siswa dituntut untuk aktif dalam mencari jawaban sendiri dengan cepat. 5) dapat memuat pertanyaan dengan berbagai jenis jawaban. Kelemahan permainan ular tangga berbantu kartu soal kurang dapat mengukur kemampuan suatu kelompok, karena kemenangan dipengaruhi oleh adanya keberuntungan. Guru dapat membuat sendiri media ini dengan menyesuaikan tujuan dan materi pembelajaran atau dapat juga dibuat oleh

siswa sehingga ia akan senang jika karyanya digunakan dalam proses belajar dengan teman-temannya. Penulis menggunakan bahan pembuatan media dari karton karena murah dan mudah.

Sistematika dalam permainan ini adalah.

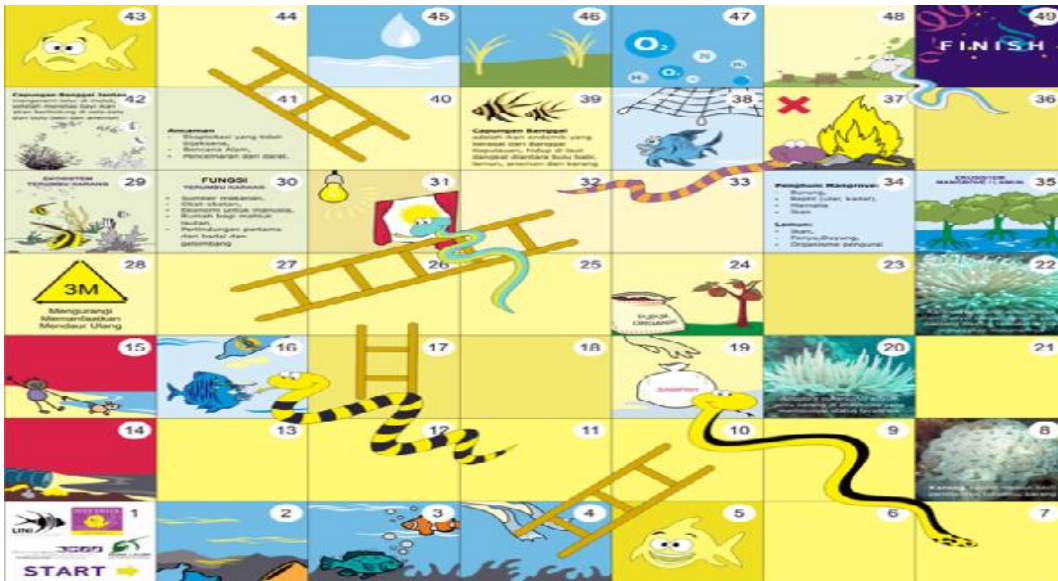
1. Pada permainan diubah menjadi upaya pembelajaran dengan memberikan materi ataupun sebagai media evaluasi siswa.
2. Konsep yang ditanamkan dalam permainan ini melatih kognitif sebagai bahan perhitungan jumlah mata ular dadu, penilaian sikap yang meliputi kejujuran, kerjasama dan tanggung jawab.
3. Siswa akan diajak bermain sambil belajar karena tidak terpaksa pada proses belajar yang monoton ataupun memberikan efek jenuh yang berlebihan karena permainan ini digunakan dengan memberikan ringkasan materi pada kartu penjelasan. Jadi seperti mengajak siswa berkeliling permainan ular yang diisi dengan materi.
4. Guru akan memberikan permainan ini di akhir materi pembelajaran dengan memberikan soal pada kartu yang telah disediakan.
5. Pemberian pertanyaan pada setiap mulai mengocok dadu. Jika angka kembar maka siswa dapat keuntungan sekali lagi mengocok dadu.
6. Pembuatan soal berjumlah 10 soal, dibuat pada kartu soal, lalu soal akan diulang secara acak.

LANGKAH-LANGKAH

Langkah-langkah permainan ini adalah:

1. Membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang dan seorang siswa yang bertugas menghitung skor, jadi satu kelas terdapat 4 kelompok.
2. Guru memberikan kotak permainan ular tangga berbantu kartu soal kepada ketua kelompok
3. Guru memberitahukan beberapa peraturan permainan.
4. Permainan dimulai dengan hom pi pah, jika menang maka berhak memulai permainan, pemain berikutnya dapat berlanjut searah jarum jam.
5. Pemain pertama memulai permainan dengan memutar dadu, jumlah mata dadu akan menentukan berapa kotak yang dapat dilalui. Jika pemain pertama tidak dapat menjawab pertanyaan maka nilai nol. Maka dilanjutkan pemain ke 2 dan 3.
6. Pemberian pertanyaan pada setiap mulai mengocok dadu. Jika angka enam maka siswa dapat keuntungan sekali mengocok dadu.
7. Setiap jawaban yang benar memiliki bobot poin 10, jawaban yang salah nol. Setelah mencapai finish maka guru mengecek kelompok mana yang terlebih dahulu finish dengan nilai tertinggi, bagi kelompok yang menang diberikan reward.
8. Melakukan simpulan/refleksi yang dilakukan oleh siswa dan guru.

Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga



Kemudian permainan ular tangga berbantu kartu soal memiliki beberapa keunggulan. Salah satu diantaranya adalah dapat membuat struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya jika siswa dihadapkan pada suatu masalah. Pengetahuan yang terdapat dalam ingatan (pikiran) dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu, akibatnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dan yang menarik, salah satu nilai pendidikan karakter dari 14 nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam permainan ular tangga adalah nilai jujur, kerjasama, dan tanggung jawab. Nur (dikutip dalam permainan ular tangga http://id.wikipedia.org/wiki/Ular_tangga)

2.4. Model Permainan Talkingstick

Dalam buku Menjelajah Pembelajaran Inovatif yang dikutip oleh Suyatno (2009: 124) talkingstick termasuk salah satu model pembelajaran. Model

pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat. Siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah para peserta didik mempelajari materi pokoknya. Dalam <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-talking-stick.html> , talkingstick termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dengan menggunakan bantuan sebuah tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran talkingstick sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, SMA/SMK. Selain melatih untuk berbicara, pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran talkingstick, berikut ini:

1. Langkah awal, guru menyiapkan sebuah tongkat.
2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca atau mempelajari materi pada buku.
3. Setelah itu peserta didik diminta untuk menutup buku.
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik yang memegang tongkat, dan peserta didik tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya sampai semua peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
5. Guru bersama-sama siswa membuat simpulan.

2.5. Pengertian Pendidikan IPS di Sekolah

Istilah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari social studies yang dapat diartikan sebagai penelaahan tentang masyarakat. Bining & Bining (1952) yang dikutip oleh Tasrif (2008: 1) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah studi integratif dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang bertujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan khususnya lagi untuk membantu masyarakat (dewasa) membangun kemampuan membuat keputusan bagi masyarakat luas dalam masyarakat yang plural dan demokratis.

Pembelajaran IPS merupakan suatu program pembelajaran yang terpadu dengan berbagai disiplin ilmu yang bahannya bukan hanya ilmu-ilmu sosial dan humaniora melainkan juga segala gerak kegiatan dasar dari manusia berinteraksi dengan lingkungan alam dan sosial dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Sementara, NCSS mengatakan istilah social studies adalah *the term social studies is used to include history, economics, antropology, sociology, civics, geography and all modification of subject whose content as well as aim is social. In all content definations, the social studies is conseived as the subject matter of the academic disciplines somehow simplified, modified, or selected for scholl instruction.*

Dari pengertian tersebut nampak bahwa ilmu pengetahuan sosial bertujuan mengembangkan tiga kemampuan dasar siswa dalam merespon masalah-masalah sosial yang timbul di dalam masyarakat yaitu pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan siswa

dan kepentingan ilmu pengetahuan dan kedua adalah berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat dan ketiga adalah berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan diri, masyarakat maupun ilmu pengetahuan..

Kemudian pada tahun 1993 *National Council for the Social Studies* (NCSS), mendefinisikan Pendidikan IPS (*social studies*) sebagai berikut:

Social studies is the integrated study of social sciences and the humanities to promote civic competence. Within the school program social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions of the public and good citizens of a culturally diverse, democratic society an interdependent world (NCSS, 1993 dikutip oleh Sapriya, 2009: 10).

Dari sejumlah definisi yang ditawarkan dan berkembang hingga saat ini, maka definisi yang dikeluarkan oleh NCSS tahun 1993 lah yang paling lengkap dan menjadi rujukan dalam berbagai aktivitas pendidikan.

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan *Social studies* yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *social studies*

bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan.

Pengertian PIPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Namun definisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan global reformers adalah definisi dari Nu'man Soemantri yang dikemukakan dalam forum komunikasi II Himpunan Sarjana pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Indonesia (HISPIPSI) yang sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPIPSI. Somantri mendefinisikan pendidikan IPS ke dalam dua jenis yakni pendidikan IPS untuk persekolahan dan pendidikan IPS untuk perguruan tinggi sebagai berikut.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan.

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. (Somantri, 2001: 92)

Pengertian Pendidikan IPS yang pertama berlaku untuk pendidikan dasar dan menengah sedangkan yang kedua berlaku untuk perguruan tinggi atau LPTK. Perbedaan dari dua definisi ini terletak pada istilah “penyederhanaan” untuk pendidikan dasar dan menengah sedangkan untuk perguruan tinggi ada istilah “seleksi”. Menurut Somantri, istilah penyederhanaan digunakan pada PIPS pendidikan dasar dan menengah dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahan harus sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat

peserta didik sedangkan tingkat kesukaran untuk perguruan tinggi adalah sama dengan tingkat kesukaran perguruan tinggi.

Adanya perbedaan definisi PIPS di Indonesia berimplikasi bahwa PIPS dapat dibedakan atas dua yakni PIPS sebagai mata pelajaran dan PIPS sebagai kajian akademik. PIPS sebagai mata pelajaran terdapat dalam kurikulum sekolah mulai tingkat dasar (SD) hingga sekolah menengah (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK). PIPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan) pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 39.

PIPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis yang pada dasarnya bertujuan mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

PIPS sebagai kajian akademik disebut juga sebagai pendidikan disiplin ilmu adalah PIPS sebagai seleksi dan integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan ilmu lain yang relevan, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis untuk tujuan pendidikan. Artinya berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode maupun aspek nilai yang

dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, ilmiah, pedagogis dan sosial-kultural untuk kepentingan pendidikan.

2.6. Pembelajaran PKN Dalam Kawasan IPS

Ilmu pengetahuan Sosial merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku dan interaksi manusia di masa kini dan masa lalu. IPS tidak memusatkan diri pada satu topik secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. Karena sifatnya yang berupa penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial. Muhammad Numan Sumantri (1998) yang dikutip oleh Tasrif (2008: 1) mengatakan bahwa pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai program pendidikan yang memuat konsep, generalisasi dan teori dari ilmu-ilmu sosial yang diberikan di tingkat sekolah. Wujudnya bisa dalam bentuk program mata pelajaran tersendiri atau dalam bentuk program kelembagaan atau rumpun bidang kajian ilmu-ilmu sosial, yaitu dalam bentuk fakultas, jurusan atau program studi. Sebagai mata pelajaran karena merupakan bentuk penyederhanaan konsep sosial untuk tingkat pendidikan dasar.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan 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, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Pendidikan Kewarganegaraan secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Depdiknas 2005:33). Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa PKn bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan PKn itu sendiri tidak tercapai. Secara garis besar mata pelajaran Kewarganegaraan memiliki 3 dimensi yaitu.

1. Dimensi Pengetahuan Kewarganegaraan (*Civics Knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
2. Dimensi Keterampilan Kewarganegaraan (*Civics Skills*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Dimensi Nilai-nilai Kewarganegaraan (*Civics Values*) mencakup antara lain percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur (Depdiknas 2005 : 4).

Jadi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam kawasan IPS adalah untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

2.7 Aktivitas Belajar

Anton M. Mulyono (2001 : 26) menyatakan, Aktivitas artinya “kegiatan/keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun nonfisik, merupakan suatu aktivitas. (<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/aktivitas-belajar.html>,

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas adalah keaktifan; kegiatan;kerja.

Hal senada juga dijelaskan oleh B. Juliantara (2010) dalam Mimbar Pendidikan Indonesia menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis.

Dalam proses pembelajaran aktivitas merupakan salah satu faktor penting karena aktivitas merupakan proses pergerakan secara berkala dan tidak akan tercapainya proses pembelajaran yang efektif apabila tidak adanya aktivitas. Dave Meiner yang dikutip oleh Mimbar Pendidikan Indonesia Jurnal Ilmiah (2013: 45) menyatakan bahwa “belajar berdasar aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar mengajar.”

Belajar menurut Oemar Hamalik (2001: 28), adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.

Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Aktivitas belajar siswa dapat digolongkan dalam beberapa bentuk, yaitu: 1) Aktivitas visual (visual activities) meliputi membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi. 2) aktivitas lisan (oral activities) meliputi bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan menyanyi, 3) aktivitas mendengarkan (listening activities) meliputi mendengarkan ceramah, mendengarkan pengarahan/uraian, 4) aktivitas gerak (motor activities) meliputi senam, atletik, menari, bermain, dan 5) aktivitas menulis (writing activities) meliputi mengarang, menulis surat, membuat makalah. (Mimbar Pendidikan Indonesia Jurnal Ilmiah, 2013: 46). Paul D. Dierich, dalam (Oemar Hamalik 2001 : 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar atas delapan kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan Visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.

2. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.

2. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

3. Kegiatan-kegiatan Menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket.

4. Kegiatan-kegiatan Menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta dan pola.

5. Kegiatan-kegiatan Metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

6. Kegiatan-kegiatan Mental

Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.

7. Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan, berani, gembira, tenang dan lain-lain

Dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa yang diamati adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan visual (*visual activities*)

2. Kegiatan lisan (*oral activities*)

3. Kegiatan metrix (*matrix activies*)

4. Kegiatan mendengarkan (*listening activities*)

Pengukuran terhadap aktivitas belajar akan dilakukan melalui lembar pengamatan. Alat ukur yang digunakan yaitu alat ukur rating, menurut Freeman (1962) dan Grundlund & Linn (1985) dalam (Sukardi;2009, 170)

dapat dibedakan menjadi dua yaitu skala rating dengan cara skoring dan ranking. Dalam hal ini peneliti menggunakan cara numerik. Petunjuk penggunaannya adalah menggunakan skoring yaitu sangat baik diberikan skor 5, baik diberikan skor 4, sedang diberikan skor 3, buruk diberikan skor 2, sangat buruk diberikan skor 1. Selengkapnya lembar observasi terdapat pada lampiran.

Untuk memudahkan pengukuran empat aktivitas tersebut maka digunakan indikator. Aktivitas visual indikatornya memperhatikan penjelasan guru, aktivitas lisan indikatornya menjawab pertanyaan guru, aktivitas metrix adalah menyelenggarakan permainan, aktivitas mendengarkan indikatornya adalah mendengarkan penjelasan guru maupun siswa .

Kriteria persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Yonny dkk (2010: 175-176) seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Kriteria persentase aktivitas belajar

PERSENTASE	KRITERIA
75% - 100%	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99%	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

2.8. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sikap nilai yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (1990) hasil belajar

adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Dimiyati dan Mudjiono (2006) mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil proses belajar.

Menurut Supriyadi (2009) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sedangkan menurut Winkel yang dikutip oleh Helmi (2008) memberikan pengertian hasil belajar sebagai hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar.

Dari pendapat tersebut berarti hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Winkel (dalam Sujarwanta, A, 2006) terdiri dari faktor intern dan ekstern. Faktor intern bersumber dari dalam diri siswa. Faktor ini dapat dibedakan menjadi faktor intelektual dan non intelektual. Faktor intelektual meliputi taraf inteligensi, kemampuan belajar dan cara belajar. Sedangkan faktor non intelektual meliputi motivasi, sikap, perasaan, minat, kondisi psikis dan kondisi akibat keadaan sosiokultural. Faktor ekstern bersumber dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi.

1. Faktor pengaturan proses belajar di sekolah(kurikulum, disiplin belajar, efektifitas guru, fasilitas belajar dan pengelompokan siswa).
2. Faktor-faktor sosial di sekolah(sistem sosial, status sosial dan interaksi guru-siswa).

3. Faktor-faktor situasional (keadaan politik, ekonomi, waktu dan tempat serta iklim).

Dari kajian teoritis di atas berarti hasil belajar siswa dapat dipengaruhi baik dari individu siswa maupun dari lingkungan siswa. Dari diri siswa menyangkut kemampuan yang dimilikinya didukung dengan usaha yang ia lakukan. Sedangkan dari luar siswa bisa berasal dari sekolah maupun situasi sosialnya yaitu berupa kualitas pembelajarannya.

2.9. Indikator keberhasilan

Menurut Djamarah dkk (2010: 105) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

1. Daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran maka digunakan tingkat keberhasilan:

1. Istimewa / maksimal : apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/ optimal: apabila sebagian besar (76% s.d. 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai siswa.
3. Baik/ minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d. 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60 % dikuasai oleh siswa.

Hasil belajar aspek kognitif

Dalam aspek pengetahuan itu terdapat enam jenjang proses berpikir yakni: 1) kemampuan menghafal, 2) memahami, 3) menerapkan, 4) menganalisis, 5) mensintesis, dan 6) mengevaluasi.

Menurut Kunandar (2013:171) kemampuan tingkat rendah terdiri atas pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis dan evaluasi.

Permainan ular tangga berbantu kartu soal menjadi media untuk tanya jawab soal-soal secara lisan yang berkaitan dengan materi persamaan dan kedudukan warga negara. Jumlah soal 49 soal, butir soal berulang setiap sepuluh nomor. Anggota kelompok yang memutar dadu berhak menjawab pertanyaan yang ada pada pembaca soal. Jika jawaban benar skor 10 dan jika salah skor nol. Jawaban yang salah harus diluruskan oleh pembaca soal sehingga anggota mengetahui jawaban yang benar. Kegiatan ini menjadikan setiap anggota menjadi paham akan materi pembelajaran. Untuk mengetahui dan menentukan berhasil tidaknya seorang siswa pada proses dan penguasaan materi tersebut, maka diadakan suatu penilaian berupa tes. Tes tersebut digunakan untuk mengukur sejauhmana siswa tersebut menguasai setiap konsep yang telah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah melalui pre tes dan pos tes pada kelas X 2 sebagai kelas eksperimen dan X 3 sebagai kelas kontrol. Sebagai kelas kontrol penulis menggunakan model pembelajaran talkingstick sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan model permainan ular tangga berbantu kartu soal.

Kegiatan pre tes dilakukan pada pertemuan pertama, yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep awal siswa tentang materi yang akan disampaikan. Sedangkan post tes adalah kebalikan pre tes yaitu tujuannya untuk mengetahui taraf penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk pelaksanaan tes tersebut menggunakan instrumen yang sederhana. Hal ini

dikarenakan waktu yang digunakan untuk pretes maupunpos tes sangat singkat. Sebagaimana dikemukakan oleh Muhibbinsyah(2003 : 144) bahwa: “pretes dan post tes berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.”

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam Sani (2013 : 55) pengertian dimensi proses kognitif yang dijabarkan dalam tabel di bawah berikut.

Tabel.4 Taksonomi kompetensi kognitif

Tingkatan	Taksonomi	Pengertian
C1	Mengingat	Mengenal dan mengingat pengetahuan yang relevan dari ingatan jangka waktu
C2	Memahami	Membangun makna dari pesan lisan, tulisan, gambar, pemberian contoh, mengelompokkan, meringkas, membandingkan, merangkum dan menjelaskan
C3	Menerapkan	Menggunakan prosedur melalui eksekusi atau implementasi
C4	Menganalisis	Membagi materi dalam beberapa bagian, memntukan hubungan antara bagian atau keseluruhan dengan melakukan penurunan dan pengelolaan.
C5	Mengevaluasi	Membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik
C6	Berkreasi	Mengembangkan ide,metode baru dengan cara menggabungkan unsur-unsur untuk membentuk fungsi secara keseluruhan dan menata kembali unsur-unsur menjadi baru melalui perencanaan, pengembangan dan produksi

Sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk aspek kognitif digunakan soal-soal pada tingkatan C1, C2, C3.

Hasil Belajar Aspek Afektif

Berikut ini kata kerja operasional (KKO) yang dpat digunakan dalam menyusun instrumen untuk aspek kompetensi sikap.

Tabel 5. Kata-kata operasional kompetensi sikap

Menerima (A1)	Menanggapi (A2)	Menilai (A3)	Mengelola (A4)	Menghayati (A5)
Memilih	Menjawab	mengasumsikan	menganut	Mengubah
Menanyakan	Membantu	Meyakini	mengubah	Menyikapi
Mengikuti	Mengajukan	meyakinkan	Menata	memengaruhi
Memberi	Kompromi	Melengkapi	mengklasifikasi	mengkualifikasi
Mensupport	Menyenangi	memperjelas	mengkombinasi	Melayani
Menganut	menyambut	memprakarsai	mempertahankan	menunjukkan

Sumber: David R. Krathwohl (1964)

Kata operasional indikator pencapaian kompetensi peserta didik yang dapat diukur dalam aspek sikap pada tabel berikut.

Tabel 6. Kata operasional indikator pencapaian kompetensi sikap

No	Kata operasional
1	Menghargai pendapat orang lain
2	Sopan santun dalam berbicara dan bertindak
3	Beriman dan bertakwa
4	Jujur dan empati
5	Sikap ingin tahu
6	Kerja keras
7	Berpikir kritis
8	Berani mengambil resiko
9	Aktif,kreatif, dan percaya
10	Memiliki ide/karya/karsa
11	Disiplin
12	Toleransi
13	Bekerjasama dan suka bertanya

Aspek sikap yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada tingkat menanggapi yaitu penilaian diri sikap peserta didik terhadap mata pelajaran PKN melalui rubrik tanggapan. Dalam Kunandar (2013: 142) Jika jawaban ya pada pernyataan positif maka skornya 1 dan menjawab tidak skornya 0, jika menjawab ya pada pernyataan negatif maka skornya 0 dan menjawab tidak skornya 1. Keterangan penilaian: nilai 91-100 berarti amat baik atau SM (sudah Membudaya), nilai 71-90 berarti baik atau MB (Mulai Berkembang), nilai 61-70 berarti cukup atau MT (Mulai Terlihat), nilai kurang dari 61 berarti kurang atau BT (Belum Terlihat), selengkapnya terdapat pada lampiran.

2.10. Kerangka Pemikiran

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model kooperatif ular tangga berbantu kartu soal dan Talkingstick. Variabel terikatnya adalah aktivitas dan hasil belajar melalui kedua model pembelajaran tersebut.

- 1. Ada perbedaan aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick.**

Model Permainan ular tangga berbantu kartu soal dilakukan lazimnya seperti bermain ular tangga biasa tetapi ada kewajiban menjawab soal pada kartu jika memutar dadu. Ada 3 orang siswa yang memainkannya dan satu orang pembaca soal yang merangkap juri. Siswa terlibat dalam aktivitas yang gembira karena setiap jawaban benar akan memperoleh skor 10 sedangkan jika tidak dapat menjawab dengan benar skornya 0. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling dahulu mencapai finish dengan skor yang tertinggi. Guru sambil mengamati sikap dan keterampilan siswa selama bermain, apakah melaksanakan aturan atau tidak. Hal ini memotivasi siswa untuk terus mencapai giliran.

Model kooperatif talkingstick adalah mengajak siswa siswa untuk menjawab pertanyaan guru melalui tongkat yang didarkan secara estafet. Siswa yang memegang tongkat menjawab pertanyaan dari guru. Jika jawaban benar maka skor 10 jika jawaban salah skornya nol. Dalam

aktivitas ini ada perasaan tegang karena harus menjawab soal dari guru sehingga cenderung menghindari tongkat.

2. Ada perbedaan hasil belajar PKN siswa yang menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan talkingstick.

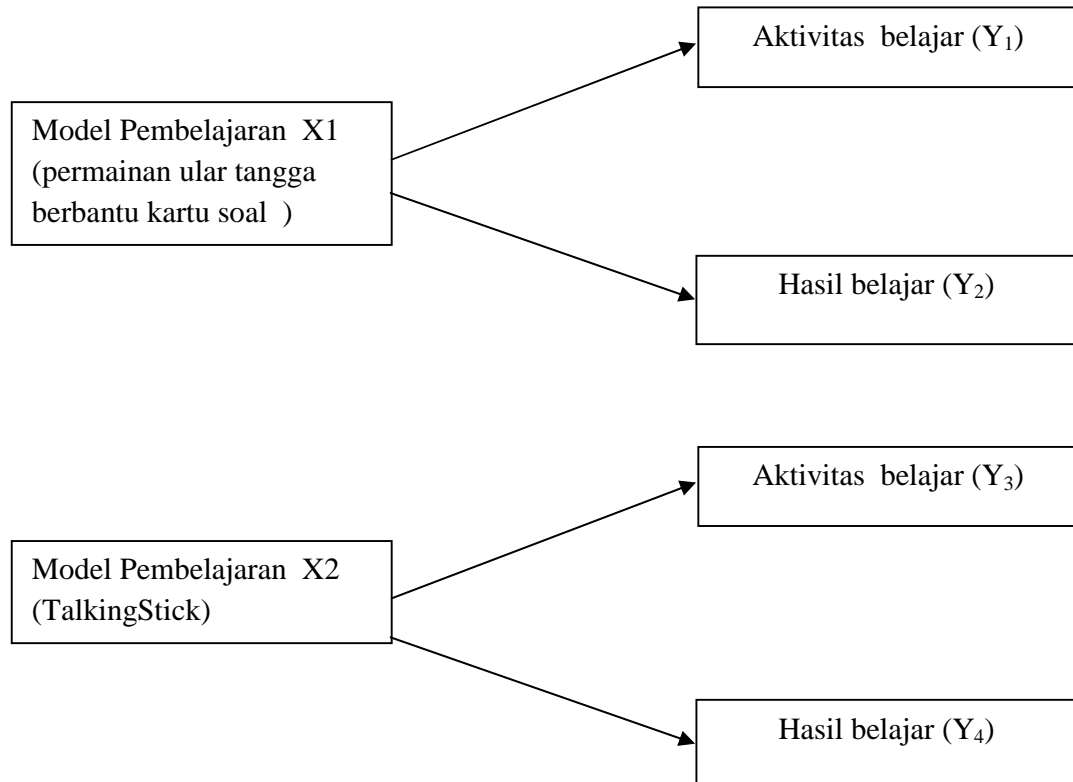
Model permainan ular tangga berbantu kartu soal membantu siswa untuk lebih giat menjawab soal, sehingga pemahaman materi akan lebih baik, sikap siswa diasah untuk bertanggung jawab untuk menjawab soal jika memutar dadu, jujur dengan jumlah dadu yang ada dan kerjasama antar anggota juga harus dijaga supaya tetap sesuai sintaks/langkah-langkah permainan walaupun harus lekas mencapai finish.

Pada model talkingstick cenderung menghindari tongkat, ada perasaan tegang jika memperoleh tongkat, hal ini menjadikan siswa kurang memahami materi pembelajaran.

3. Ada peningkatan hasil belajar PKN siswa yang menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dibandingkan dengan talkingstick

Model permainan ular tangga berbantu kartu soal dengan kegiatannya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sehingga meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif dan aspek afektif siswa.

Pada model talkingstick kurang meningkatkan hasil belajar karena dalam kegiatannya cenderung ada ketegangan yaitu harus menjawab pertanyaan dari guru apabila memperoleh tongkat.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

2.11. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam hal ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ dengan judul pengembangan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar, Yogyakarta. Dari seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan terhadap produk yang dihasilkan berupa permainan ular tangga kuis pembelajaran sains maka dapat disimpulkan:

Permainan ular tangga mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihatan dan pendengaran dalam menggali sisi kognitif dan jiwa kompetensi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak untuk melanjutkan permainan.

Anak dapat menggunakan permainan ular tangga ini secara individu dan kelompok . Jika dalam kelompok maka diterapkan reward dan punishment

Produk permainan ini dikemas dalam CD (Compac Disc) interaktif yang mudah, sederhana, praktis dan teruji. Kekurangan dalam produk ini adalah jumlah materi yang disampaikan masih rendah.

Berdasarkan paparan pertama pada penelitian yang relevan dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan yang penulis lakukan, persamaannya yaitu menggunakan model permainan ular tangga, melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran, ditetapkan reward dan punishment. Perbedaannya yaitu pendekatan yang penulis lakukan adalah eksperimen dengan dua group, jenjang pendidikan yang penulis gunakan adalah untuk SMA, digunakan untuk mata pelajaran PKN, dilaksanakan di Tulang Bawang Udik, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif. Sedangkan pada penelitian yang relevan menggunakan pendekatan pengembangan dengan produk media pembelajaran ular tangga yang berbentuk CD, jenjang pendidikan untuk SD, digunakan untuk mata pelajaran sains untuk meningkatkan aspek kognitif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Erlin Nopiani dengan judul Model Pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati Denpasar.

Berdasarkan hasil eksperimen yang diperoleh, dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dari analisis uji t. Berdasarkan analisis diperoleh t hitung sebesar 4.49 dan harga t tabel sebesar 2.01, karena $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($4.49 > 2.01$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan paparan yang kedua pada penelitian yang relevan dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaannya yaitu menggunakan pendekatan eksperimen, menggunakan uji t dan *N-gain* untuk analisis data. Perbedaannya yaitu jenjang pendidikan yang penulis lakukan untuk SMA, untuk mata pelajaran PKN, penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif dan afektif, penelitian dilakukan di Tulang Bawang Udik Sedangkan pada penelitian yang relevan jenjang pendidikan yang digubakan untuk SD, untuk mata pelajaran matematika, untuk meningkatkan hasil belajar, penelitian dilakukan di Denpasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Erlika setyaningsih (2009 dengan Judul Pembelajaran kooperatif metode TGT (Teams Games Tournament) menggunakan permainan ular tangga dan teka-teki silang dalam bentuk media flash dengan memperhatikan memori dan EQ (Emotional Quotient) Materi Pokok struktur atom Metode penelitian ini adalah metode eksperimen menggunakan anava 2 jalan dengan desain faktorial 2×2 . Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Karang anyar Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling. Teknik pengumpulan data dengan metode tes untuk prestasi belajar, metode angket

untuk memori dan EQ. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode belajar TGT dengan ular tangga dan teka-teki silang dapat menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik pada materi pokok struktur atom siswa yang memiliki EQ tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki EQ rendah pada materi pokok struktur atom.

Berdasarkan paparan ketiga pada penelitian yang relevan dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan penelitian. Persamaan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang digunakan eksperimen, menggunakan model permainan ular tangga pada kelas eksperimen, jenjang pendidikan yang digunakan untuk kelas X SMA. Perbedaannya yaitu penulis menggunakan model talkingstick pada kelas kontrol, digunakan untuk mata pelajaran PKN, tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar aspek kognitif dan afektif, analisis data dengan uji t dan *N-Gain*. Sedangkan pada penelitian yang relevan menggunakan model teka-teki silang dengan bentuk media flash pada kelas kontrol, digunakan untuk mata pelajaran Kimia, tujuan penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar, analisis data menggunakan anova dua jalan dengan desain faktorial 2 x 2.

2.12. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2010: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan, baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan

data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah.

1. aktivitas belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal lebih baik dibandingkan dengan talkingstick.
2. hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal lebih baik dibandingkan dengan talkingstick.
3. ada peningkatan hasil belajar PKN siswa yang pembelajarannya menggunakan permainan ular tangga berbantu kartu soal dibandingkan dengan talkingstick