

II. KERANGKA TEORITIS

A. Tinjauan Pustaka

2.1 Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif untuk kelompok kecil. Model ini menunjukkan efektivitas untuk berpikir secara kritis, pemecahan masalah dan komunikasi antar pribadi.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bertukar pendapat dengan teman dalam satu kelompok kecil untuk memecahkan masalah, serta menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur demi mencapai tujuan bersama.

Menurut As'ari (2003: 5):

Cooperative Learning merupakan suatu pendekatan dimana para siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mencapai tujuan bersama.

Hal ini senada dengan pendapat Lie (2008: 12) yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning* adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif.

Keterampilan keterampilan kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut:

Keterampilan kooperatif tingkat awal

Meliputi: (a) menggunakan kesepakatan; (b) menghargai kontribusi; (c) mengambil giliran dan berbagi tugas; (d) berada dalam kelompok; (e) berada dalam tugas; (f) mendorong partisipasi; (g) mengundang orang lain untuk berbicara; (h) menyelesaikan tugas pada waktunya; dan (i) menghormati perbedaan individu.

Keterampilan kooperatif tingkat menengah

Meliputi: (a) menunjukkan penghargaan dan simpati; (b) mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima; (c) mendengarkan dengan aktif; (d) bertanya; (e) membuat ringkasan; (f) menafsirkan; (g) mengatur dan mengorganisir; (h) menerima, tanggung jawab; (i) mengurangi ketegangan.

Keterampilan kooperatif tingkat mahir

Meliputi: (a) mengelaborasi; (b) memeriksa dengan cermat; (c) menanyakan kebenaran; (d) menetapkan tujuan; (e) berkompromi

Meskipun model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya siswa belajar dalam kelompok kecil, namun tidak ada kesempatan bagi siswa untuk

hanya mengandalkan teman yang berkemampuan tinggi dalam penyelesaian tugas kelompok. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran kooperatif harus menerapkan lima unsur menurut Lie (2008: 31) yaitu “(1) Saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, (5) evaluasi proses kelompok”. Jika kelima unsur tersebut dilaksanakan dengan baik, maka akan tercipta suasana kerja kelompok yang maksimal dan dapat memberikan semangat belajar yang tinggi, sehingga kemungkinan hasil belajar pun akan meningkat.

Karakteristik dari model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Nurhadi, dkk 2004):

1. Siswa bekerja secara kooperatif di dalam kelompok untuk menguasai materi-materi.
2. Kelompok dibuat berdasarkan prestasi tinggi, sedang dan rendah bila memungkinkan, kelompok meliputi suatu ras, kebudayaan, dan campuran jenis kelamin dari siswa- siswa.
3. Sistem hadiah diberikan kepada kelompok yang lebih berorientasi dari pada orientasi secara individual.

Model pembelajaran kooperatif menyandarkan pada kerja kelompok kecil, berbeda dengan pembelajaran secara klasikal. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui 6 fase seperti yang terdapat pada tabel 1 fase dalam model pembelajaran kooperatif.

Tabel 2.1 Fase dalam model pembelajaran kooperatif.

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok belajar 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 belajar
Fase 6 Memberi Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya atau hasil belajar individu dan kelompok

(Arends,1997: 113)

Menurut Johnson dan Johnson, (Lie,2004: 7), suasana belajar *Cooperative Learning* menghasilkan prestasi yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik dari pada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah - misahkan siswa. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan semangat belajar yang tinggi, serta menciptakan hubungan positif antar siswa satu sama lain sehingga menimbulkan sikap saling menghormati dan saling peduli satu sama lain. Dengan demikian aktivitas siswa selama proses pembelajaran akan meningkat sehingga penguasaan konsep yang dimiliki siswa pun akan meningkat.

Dalam perkembangannya pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, diantaranya *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Games*

Tournament (TGT), Jigsaw II, Grup Investigation (GI), Team Accelerated Instruction (TAI), Think Pair Share (TPS), dan Cooperative Integrated Reading Compositition (CIRC).

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Komponen utama dalam model pembelajaran tipe TGT menurut pendapat Slavin sebagai berikut :

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas dengan menggunakan metode langsung atau ceramah dan diskusi. Pada saat penyajian materi di kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada

saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*team*)

Siswa terdistribusi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen.

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Setelah guru menjelaskan materi, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja kelompok. Dalam mengerjakan lembar kerja kelompok siswa saling berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, saling mencocokkan jawaban dan membenarkan teman yang melakukan kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya telah benar-benar menguasai materi, dapat mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas, dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

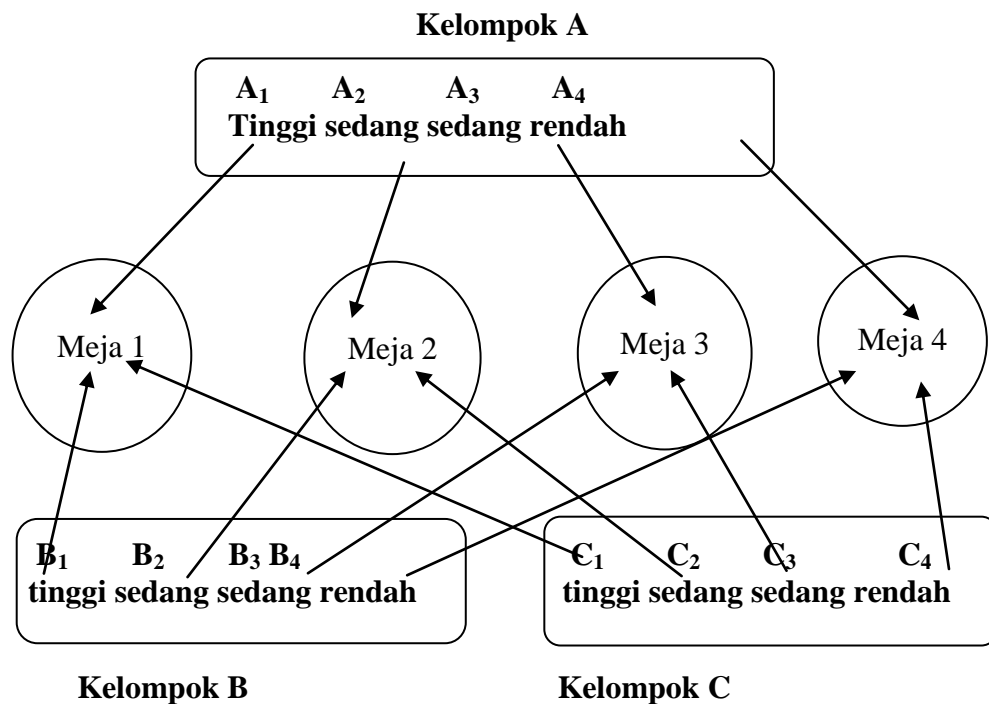
c. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir tiap indikator ataupun tiap kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru. Turnamen dilaksanakan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Kelompok heterogen untuk sementara waktu dirombak kemudian dibentuk kelompok yang homogen dalam hal tingkat

kecerdasan. Anak yang berkemampuan cerdas dari setiap kelompok disatukan dalam meja 1, anak yang berkemampuan sedang digabung dalam meja 2 dan meja 3, dan anak yang berkemampuan rendah dipadukan dalam meja 4.

Penentuan kedudukan siswa sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2001: 263) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa di suatu kelas memiliki prestasi cukup (sedang), sedangkan sebagian kecil lainnya memiliki prestasi tinggi (pintar) dan rendah.

Hal ini diceritakan dalam gambar tentang mekanisme turnamen berikut ini:



Gambar 2.1. Penempatan Anggota Kelompok di Meja Pertandingan

Siswa yang homogen duduk dalam satu meja turnamen untuk menjawab pertanyaan yang ada di meja tersebut secara bergiliran. Apabila siswa yang mendapat giliran pertama menjawab dengan benar, ia mendapat kartu kemenangan yang di dalamnya terdapat poin. Namun, jika jawabannya salah,

siswa lain (penantang) dalam meja itu boleh menjawab. Apabila jawaban penantang benar, maka kartu kemenangan menjadi miliknya dan jika jawabannya salah, maka ia harus merelakan nilainya berkurang. Saat pertandingan usai, siswa menghitung nilai perolehannya yang tertera di kartu kemenangan dan ditulis pada papan nilai sebagai nilai individu dalam kelompok turnamen. Peserta yang mendapat nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top scorer*), siswa yang memperoleh nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle scorer*), siswa yang memperoleh nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle scorer*), dan peserta yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*). Perolehan poin individu sesuai dengan peringkatnya dalam kelompok turnamen ditunjukkan pada tabel berikut ini

Tabel 2.2 Peringkat Perolehan Poin dalam Suatu Meja Terdiri dari Empat Siswa

Tingkatan Pemain	Tidak Ada seri	Tingkat 1-2 seri	Tingkat 2-3 Seri	Tingkat 3-4 seri	Tingkat 1-2-3 Seri	Tingkat 2-3-4 seri	Tingkat 1-2-3-4 Seri	1-2 seri 3-4 seri
<i>Top Scorer</i>	60	50	60	60	50	60	40	50
<i>High middle scorer</i>	40	50	40	40	50	30	40	50
<i>Low middle scorer</i>	30	30	40	30	50	30	40	30
<i>Low Scorer</i>	20	20	20	30	20	30	40	30

(Slavin, 1995: 90)

Tabel 2.3 Peringkat Perolehan Poin dalam Suatu Meja Terdiri dari Tiga siswa

Tingkatan Pemain	Tidak Ada Seri	Tingkat 1-2 Seri	Tingkat 2-3 Seri	Tingkat 1-2-3 Seri
<i>Top Scorer</i>	60	50	60	40
<i>Middle Scorer</i>	40	50	30	40
<i>Low Scorer</i>	20	20	30	40

(Slavin, 1995: 90)

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

d. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Nilai kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok heterogen semula. Untuk menentukan poin kelompok digunakan rumus:

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

N_k = poin peningkatan kelompok

(Slavin, 1995: 82)

Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berhak memperoleh penghargaan. Berdasarkan point peningkatan kelompok terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu.

Tabel 2.4 Kriteria penghargaan kelompok

Kriteria	Predikat Kelompok
$N_k < 15$	Tim cukup bagus
$15 \leq N_k \leq 25$	Tim bagus
$N_k > 25$	Tim sangat bagus

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

- a. Tim sangat bagus diberikan bagi kelompok yang memperoleh nilai kelompok lebih besar dari 25.
- b. Tim bagus diberikan bagi kelompok yang memperoleh nilai kelompok antara 15 sampai 25.
- c. Tim cukup bagus diberikan bagi kelompok yang memperoleh nilai kelompok kurang dari 15.

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

Dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahap yang harus dilakukan yaitu:

1. Pendahuluan
 - a. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut.
 - b. Guru menggali pengetahuan awal siswa melalui pertanyaan atau ingatan.
2. Kegiatan inti : Turnamen

- a. Guru membagi kelompok heterogen berdasarkan perbedaan akademik.
- b. Guru membagi LKS.
- c. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka dalam LKS.
- d. Salah satu kelompok ditunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.
- e. Guru memberi penguatan atas kesimpulan yang telah didapat dari diskusi.
- f. Mengerjakan soal evaluasi.
- g. Membahas soal.
- h. Siswa dikelompokkan secara homogen berdasarkan nilai ujian sebelumnya.
- i. Guru memberitahukan aturan permainan dan membagi kartu soal dan jawaban.
- j. Turnamen diberikan di akhir pertemuan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Meja turnamen 1 diisi empat siswa yang memiliki prestasi tinggi sebelumnya, meja turnamen 2 diisi siswa yang memiliki prestasi sedang sebelumnya, dan seterusnya. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja "naik tingkat" ke meja berikutnya yang lebih tinggi misalnya dari meja 8 ke meja.

3. Penutup

Siswa mengumpulkan LKS, guru menuntun siswa untuk menyimpulkan kembali pembelajaran yang telah mereka pelajari.

4. Menentukan skor kelompok

Guru menghitung skor kelompok berdasarkan skor turnamen anggota kelompok dan mempersiapkan sertifikat atau penghargaan lainnya untuk kelompok berprestasi tertinggi.

5. Penghargaan kelompok

Kelompok yang memperoleh poin sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan berhak mendapatkan penghargaan.

2. Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas siswa dalam pembelajaran (Anonim, 2008: 7). Istilah model pembelajaran berbeda dengan metode, strategi, dan prinsip pembelajaran. Konsep model pembelajaran lahir dan berkembang dari para pakar psikologi dengan pendekatan dalam setting eksperimen yang dilakukan. Untuk pertama kalinya konsep model pembelajaran dikembangkan oleh Bruce dan koleganya (Joyce, Weil, dan Shower, dalam Anonim, 2004: 3).

Model pembelajaran memiliki 4(empat) ciri khusus yang tidak dimiliki oleh metode, dan strategi tertentu, yaitu: (1) Rasional teoritik, yang logis yang disusun oleh penciptanya, (2) Tujuan pembelajaran yang hendak

dicapai, (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil, (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran berhasil (Ismail dalam Anonim, 2004: 3)

Pada model pembelajaran *snowball throwing* siswa dibentuk dalam beberapa kelompok. Tiap kelompok yang diwakili oleh ketua kelompok akan mendapat tugas dari guru, kemudian masing-masing siswa akan membuat pertanyaan dalam selembar yang kemudian dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain, sehingga masing-masing siswa mendapat pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Snowball artinya bola salju sedangkan *throwing* artinya melempar.

Snowball throwing secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Menurut Trimo dalam Anonim (2008: 2) *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, baik dari segi fisik, mental, dan emosional yang diramu dengan kegiatan melempar pertanyaan seperti “melempar bola salju”. Hal yang mendasari pentingnya penerapan model pembelajaran *snowball throwing* adalah paradigma pembelajaran efektif yang merupakan rekomendasi dari UNESCO, yakni: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar beketja (*learning to do*), belajar hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*) (Depdiknas, 2001: 5).

Menurut Suprijono (2009: 128) ada 9 (sembilan) langkah kegiatan dalam model pembelajaran *snowball throwing*, yaitu

- (1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan,
- (2) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi,
- (3) Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-temannya,
- (4) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kerja untuk menuliskan pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok,
- (5) Kemudian kertas tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama kurang lebih lima menit (dapat disesuaikan),
- (6) Setelah masing-masing siswa mendapatkan satu bola, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut,
- (7) Guru memberikan kesimpulan
- (8) Evaluasi,
- (9) Penutup.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan model pembelajaran *Snowball Throwing* dalam Anonim (2007: 7) yaitu: “(1) Melatih kesiapan siswa, dan (2) Saling memberikan pengetahuan”.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu: “(1) pengetahuan tidak luas hanya berkuat pada pengetahuan sekitar siswa saja, dan (2) tidak efektif”.

Melalui model pembelajaran *Snowball Throwing*, siswa dilatih untuk mengemukakan pertanyaan yang sulit diungkapkan, siswa bebas membuat pertanyaan yang dirasa sulit dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu siswa juga dituntut untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola yang ia peroleh, sehingga dapat mempengaruhi

hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Teknik bertanya seperti ini dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, karena masing-masing siswa mempunyai tugas tersendiri untuk membuat pertanyaan, dan peran guru hanya sebagai pembimbing yang memberikan arahan kepada siswa.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan . Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2007: 30):

Hasil belajar menunjukkan pada prestasi belajar sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar sebagai tanda terjadinya perubahan tingkah laku dalam bentuk perubahan pengetahuan. Perubahan tersebut terjadi dengan peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan yang sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

Hal ini berarti hasil belajar diperoleh setelah melakukan kegiatan Pembelajaran . menurut Dimiyati (1999: 200):

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran hasil belajar. Dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan yang ditandai dengan huruf atau kata atau simbol yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dapat diunjukkan dengan huruf atau kata atau simbol setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran .Hasil belajar ini merupakan

suatu ukuran bahwa siswa tersebut sudah melakukan kegiatan pembelajaran.

Ahmadi (1990: 35) menyatakan bahwa : ”

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada setiap nilai mengikuti tes”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran .

Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan yang dicerminkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes.

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah tes dilakukan.

Menurut Dimiyanti (2002: 26): Ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

3. Ranah Afektif

Ranah Afektif terdiri atas lima perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, penentuan sikap organisasi, dan pembentukan pola hidup.

4. Ranah psikomotor

Ranah Psikomotor terdiri dari tujuan jenis perilaku yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreatifitas.

2.3 Kemampuan Awal

Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum ia mengikuti pelajaran yang akan diberikan. Menurut tatang (2009: 1) kemampuan awal menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima pelajaran yang akan disampaikan. kemampuan awal siswa penting untuk diketahui guru sebelum memulai pembelajaran, karena dengan demikian dapat diketahui apakah siswa telah mempunyai pengetahuan awal yang merupakan prasyarat untuk mengikuti pembelajaran, sejauhmana siswa mengetahui materi yang akan disajikan.

Kemampuan awal siswa dapat diukur melalui tes awal, interview, atau cara-cara lain yang cukup sederhana seperti melontarkan pertanyaan-pertanyaan secara acak dengan distribusi perwakilan yang *representative*.

Kemampuan awal tentu memiliki perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain, ada yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedang, dan rendah. Siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi kemungkinan dapat menerima materi dengan mudah, dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan awal sedang dan rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan awal siswa merupakan keterampilan ataupun pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa dan menjadi dasar bagi siswa dalam menerima pelajaran yang baru. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa seorang guru dapat menggunakan catatan atau dokumen, tes prasyarat dan tes awal.

B. Kerangka Pemikiran

Pada kenyataannya fisika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti karena terlalu banyak rumus. Indikasinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Untuk dapat mencapai hasil belajar dengan optimal siswa harus memiliki kemampuan awal berupa pengetahuan-pengetahuan dan pengalaman yang telah diterimanya, agar siswa lebih mudah mengembangkan pengetahuan fisika pada tingkatan selanjutnya. Dengan kata lain kemampuan awal merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar fisika.

Keberhasilan siswa dalam mencapai suatu hasil belajar sangat ditentukan oleh pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran tersebut tentu saja harus ada interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Interaksi yang baik juga menghendaki suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan memicu motivasi yang terus-menerus sehingga hasil belajarnya baik pula.

Pembelajaran TGT mempunyai beberapa kelebihan diantaranya tercipta kerjasama yang baik antar anggota *Team*, ada ketergantungan saling memerlukan yang positif (menanamkan rasa kebersamaan), tanggung jawab masing-masing anggota, keterampilan hubungan antar personal (komunikasi, keberhasilan, kepemimpinan, membuat keputusan, dan penyelesaian konflik), tatap muka serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT atau belajar sambil bermain adalah model pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reifercement*.

Model pembelajaran lain yaitu *Snowball Throwing* merupakan modifikasi dari teknik bertanya yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melempar bola salju (*Snowball Throwing*) yang berisi pertanyaan kepada sesama teman.

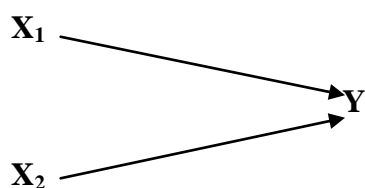
Pembelajaran kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya dominan dilakukan oleh guru dirubah dengan melibatkan siswa baik sebagai tugas kelompok ataupun individu. Dalam pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Adanya unsur-unsur permainan yang bermakna dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh. Perubahan-perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Aktivitas belajar dengan bermain yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif learning tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks

disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pelaksanaan model pembelajaran ini nantinya akan diawali dengan mengukur kemampuan awal siswa di kelas yang menggunakan model *Team Games Tournament* dengan *Snowball Throwing*.

Adapun hal yang akan diamati pada masing-masing kelas adalah aspek kognitif. Aspek kognitif yang akan dinilai yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes akhir setelah pembelajaran.



Keterangan :

X_1 = Model pembelajaran *Team Games Tournament*

X_2 = Model pembelajaran *Snowball Throwing*

Y = Hasil belajar

A. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis yang telah diungkapkan di atas maka hipotesis eksperimen yang dilakukan adalah:

Hipotesis satu

H₁ : Ada perbedaan hasil belajar fisika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *team games tournamen* dengan *snowball throwing*

Hipotesis dua

H₁ : Ada perbedaan hasil belajar fisika antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *team games tournamen* dengan *snowball throwing* ditinjau dari kemampuan awal siswa.

Hipotesis tiga

H₁ : Ada interaksi antara kemampuan awal siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *team games tournamen* dengan *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa.