

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Hakikat Pembelajaran Geografi

2.1.1 Deskripsi Struktur Kurikulum SMA/MA

Struktur kurikulum SMA/MA meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai Kelas X sampai dengan Kelas XII. Struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran.

Pengorganisasian kelas-kelas pada SMA/MA dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas X merupakan program umum yang diikuti oleh seluruh peserta didik, dan kelas XI dan XII merupakan program penjurusan yang terdiri atas empat program: (1) Program Ilmu Pengetahuan Alam, (2) Program Ilmu Pengetahuan Sosial, (3) Program Bahasa, dan (4) Program Keagamaan, khusus untuk MA.

1. Kurikulum SMA/MA Kelas X terdiri atas 16 mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri seperti tertera pada Tabel 2.1
2. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

3. Pengembangan diri bukan merupakan mata pelajaran yang harus diasuh oleh guru. Pengembangan diri bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah. Kegiatan pengembangan diri difasilitasi dan atau dibimbing oleh konselor, guru, atau tenaga kependidikan yang dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui kegiatan pelayanan konseling yang berkenaan dengan masalah diri pribadi dan kehidupan sosial, belajar, dan pengembangan karir peserta didik.
4. Jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum. Satuan pendidikan dimungkinkan menambah maksimum empat jam pembelajaran per minggu secara keseluruhan.
5. Alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 45 menit.
6. Minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu

Tabel 2.1. Struktur Kurikulum SMA/MA Kelas X

Komponen	Alokasi Waktu	
	Semester 1	Semester 2
A. Mata Pelajaran		
1. Pendidikan Agama	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4
4. Bahasa Inggris	4	4
5. Matematika	4	4
6. Fisika	2	2
7. Biologi	2	2
8. Kimia	2	2
9. Sejarah	1	1
10. Geografi	1	1
11. Ekonomi	2	2
12. Sosiologi	2	2
13. Seni Budaya	2	2
14. Pendidikan Jasmani , Olah Raga dan Kesehatan	2	2
15. Teknologi Informasi dan Komunikasi	2	2
16. Ketrampilan/Bahasa Asing	2	2
B. Muatan Lokal	2	2
C. Pengembangan Diri	2*)	2*)
Jumlah	38	38

2*) Ekuivalen 2 jam pembelajaran
(Permendiknas No 22 Tahun 2006)

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa setiap satuan pendidikan jumlah jam pelajaran perminggu minimal 38 jam pelajaran dan satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu maksimal 4 jam pelajaran. Oleh karena itu pada kurikulum satuan pendidikan SMA Negeri 1 Tanjung Rayan tahun pelajaran 2012/2013 jumla jam pelajaran perminggu adalah 42 jam pelajaran . Sebaran mata pelajaran dalam kurikulum satuan pendidikan SMA Negeri 1 Tanjung Raya sebagai berikut:

Tabel 2.2 : Kurikulum SMA Negeri 1 Tanjung Raya Kelas X
Tahun Pelajaran 2012/2013

Komponen	Alokasi Waktu	
	Semester 1	Semester 2
A. Mata Pelajaran		
1. Pendidikan Agama	2	2
2. Pendidikan Kewarganegaraan	2	2
3. Bahasa Indonesia	4	4
4. Bahasa Inggris	4	4
5. Matematika	4	4
6. Fisika	3	3
7. Biologi	2	2
8. Kimia	2	2
9. Sejarah	2	2
10. Geografi	2	2
11. Ekonomi	2	2
12. Sosiologi	2	2
13. Seni Budaya	2	2
14. Pendidikan Jasmani , Olah Raga dan Kesehatan	2	2
15. Teknologi Informasi dan Komunikasi	3	3
16. Bahasa Arab	2	2
B. Muatan Lokal	2	2
C. Pengembangan Diri	2*)	2*)
Jumlah	42	42

2*) Ekuivalen 2 jam pembelajaran

Sumber : KTSP SMA Negeri 1 Tanjung Raya Tahun Pelajaran 2012/2013

Berdasarkan tabel 2.2 di atas menunjukkan bahwa jumlah jam pelajaran mata pelajaran Geografi untuk kelas X tahun pelajaran 2012/2013 di SMA Negeri 1 Tanjung Raya adalah 2 jam pelajaran pada semester 1 dan 2. Penambahan 1 jam pelajaran disetiap semester pada mata pelajaran Geografi kelas X diharapkan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran Geografi secara mendalam.

2.1.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Geografi

Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan dunia sekelilingnya yang menekankan pada aspek spasial, dan ekologis dari eksistensi manusia. Bidang kajian geografi meliputi bumi, aspek dan proses yang membentuknya, hubungan kausal dan spasial manusia dengan lingkungan, serta interaksi manusia dengan tempat. Sebagai suatu disiplin integratif, geografi memadukan dimensi alam fisik dengan dimensi manusia dalam menelaah keberadaan dan kehidupan manusia di tempat dan lingkungannya.

Mata pelajaran Geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran Geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif, dan bertanggungjawab dalam menghadapi masalah sosial, ekonomi, dan ekologis. Pada tingkat pendidikan dasar mata pelajaran Geografi

diberikan sebagai bagian integral dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan pada tingkat pendidikan menengah diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

1. Tujuan

Mata pelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran Geografi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Konsep dasar, pendekatan, dan prinsip dasar Geografi
2. Konsep dan karakteristik dasar serta dinamika unsur-unsur geosfer mencakup litosfer, pedosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer serta pola persebaran spasialnya
3. Jenis, karakteristik, potensi, persebaran spasial Sumber Daya Alam (SDA) dan pemanfaatannya
4. Karakteristik, unsur-unsur, kondisi (kualitas) dan variasi spasial lingkungan hidup, pemanfaatan dan pelestariannya
5. Kajian wilayah negara-negara maju dan sedang berkembang

6. Konsep wilayah dan pewilayahan, kriteria dan pemetaannya serta fungsi dan manfaatnya dalam analisis geografi
7. Pengetahuan dan keterampilan dasar tentang seluk beluk dan pemanfaatan peta, Sistem Informasi Geografis (SIG) dan citra penginderaan jauh.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Kelas X, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami konsep, pendekatan, prinsip, dan aspek geografi	1.1 Menjelaskan konsep geografi 1.2 Menjelaskan pendekatan geografi 1.3 Menjelaskan prinsip geografi 1.4 Mendeskripsikan aspek geografi
2. Memahami sejarah pembentukan bumi	2.1 Menjelaskan sejarah pembentukan bumi 2.2 Mendeskripsikan tata surya dan jagad raya

Sumber : Permendiknas No 22 Tahun 2006

2.1.3 Arah Pengembangan Kurikulum Mata Pelajaran Geografi

Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Dalam merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian perlu memperhatikan Standar Proses dan Standar Penilaian (Permendiknas No 22 Tahun 2006)

2.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Bell-Gredler menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, and attitudes. Kemampuan (competencies), ketrampilan (skills) dan sikap (attitudes) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya (Winataputra, 2007:1.5)

Belajar menurut Slameto (2003: 2), ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun menurut Sardiman (2004: 20) adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Sardiman lebih lanjut menjelaskan dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Secara umum, belajar boleh juga dikatakan juga sebagai suatu interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep maupun teori.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh perubahan tingkah laku. Jika ia belajar maka sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Suryabrata (1995: 248-249), menyimpulkan belajar adalah hal-hal pokok yang menyangkut sebagai berikut 1) belajar membawa perubahan dalam arti perubahan perilaku, aktual maupun potensial; 2) perubahan itu pada dasarnya didapatkan dari kecakapan baru; 3) perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Gagne (1992:3) menyebutkan "belajar adalah perubahan dalam diri manusia atau kemampuan yang berlangsung selama satu masa waktu dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh perubahan pertumbuhan."

Lebih lanjut, Gagne (1992:65) mengemukakan bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar (*achievement*) seseorang. Belajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan bukan

hanya penguasaan kemampuan akademik baru saja, melainkan juga perkembangan emosional, interaksi sosial dan perkembangan kepribadian.

Jenis perubahan yang dimaksud dalam belajar ini meliputi perubahan tingkah laku setelah individu mendapatkan berbagai pengalaman dalam situasi belajar mengajar yang diberlakukan atasnya. Pengalaman-pengalaman tersebut akan menyebabkan proses perubahan pada diri seseorang. Dengan kata lain, bahwa proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman yang diperoleh.

Kaitannya dengan belajar tersebut, beberapa ahli mengemukakan prinsip yang berkaitan dengan belajar, yaitu:

- (1) belajar pada hakikatnya potensi manusia dan perilakunya;
- (2) belajar memerlukan proses dan penahanan serta kematangan diri para siswanya;
- (3) belajar akan lebih mantap dan efektif apabila didorong dengan motivasi;
- (4) perkembangan pengalaman siswa akan banyak mempengaruhi kemampuan belajarnya.

Prinsip-prinsip tersebut di atas menunjukkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan fisiologis atau perubahan kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat berupa perubahan-

perubahan pengetahuan (*knowledge*), kebiasaan (*habit*), kecakapan (*skill*) atau yang terkenal dengan istilah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Selanjutnya Winataputra (2007:1.9) menjelaskan bahwa ciri-ciri belajar yaitu memenuhi tiga hal, yaitu : pertama, belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan pada diri individu. Kedua, perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman. Ketiga, perubahan tersebut relatif menetap.

Gagne dalam Winataputra (2007:1.9) mengemukakan delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah :

1. Belajar isyarat (*signal learning*)

Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat.

2. Belajar stimulus-respon (*stimulus-response learning*)

Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari luar.

3. Belajar rangkaian (*chaining learning*)

Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan seperti konsep merah putih, panas-dingin, ibu-bapak, kaya miskin, dan sebagainya.

4. Belajar asosiasi verbal (*verbal association learning*)

Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal.

5. Belajar membedakan (*discrimination learning*)

Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana, atau pengalaman yang luas dan mencoba membeda-bedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu.

6. Belajar konsep (*concept learning*)

Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak.

7. Belajar hukum atau aturan (*rule learning*)

Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan.

8. Belajar pemecahan masalah (*problem solving learning*)

Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan, misalnya, mengapa harga bahan bakar minyak naik, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lain saling berkaitan.

Pembelajaran sangat erat hubungannya dengan konsep belajar. Menurut Gagne (1983) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir dan bergerak untuk memahami

setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar bisa pula bisa berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkahlaku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan dengan seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran.

Gagne (1992) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua peristiwa

yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi: kegiatan-kegiatan yang diturunkan dari bahan-bahan cetak, gambar, program, radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.

Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Dalam pembelajaran proses belajar tersebut terjadi secara bertujuan dan terkontrol. Tujuan-tujuan pembelajaran telah dirumuskan dalam kurikulum yang berlaku. Peran guru di sini adalah sebagai pengelola proses pembelajaran tersebut.

Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswalah yang harus belajar, bukan yang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif; setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya; seorang siswa akan belajar lebih baik apabila :memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses pembelajarannya terjadi; penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti; dan seorang siswa akan lebih meningkat lagi motivasinya untuk belajar apabila diberi tanggungjawab serta kepercayaan penuh atas belajarnya.

Dalam pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat langsung. Oleh karena itu, agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan berkembang semaksimal mungkin dalam proses belajar di kelas maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya. Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, dan kebiasaan. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Dalam hal ini proses mengajar membantu seseorang di dalam pembelajaran yang merupakan proses perubahan di dalam kemampuan tahapan di dalam mengetahui suatu yang baru dari hasil latihan atau pengalaman didapat pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang mana perubahan kemampuan tersebut dapat menetap didalam diri anak.

Berdasarkan penjelasan di atas pembelajaran merupakan proses pengorganisasian kegiatan belajar dan mengajar 'dengan cara-cara tertentu yang didasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar. Bagaimana guru menyusun proses pembelajaran yang sistematis sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Pembelajaran merupakan kegiatan dan interaksi secara aktif antar siswa, antar siswa guru dan sumber belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan potensinya secara optimal melalui belajar, guru perlu menyediakan berbagai jenis dan tingkatan bantuan dengan memfasilitasi

anak/siswa agar dapat memecahkan bahwa kegiatan pembelajaran hendaknya siswa memperoleh kesempatan ujian dengan bahan /materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dengan penekanan penggunaan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran dan hambatan yang dialami didalam proses pembelajaran. Jadi efektivitas pembelajaran dapat diketahui dengan baik jika memperoleh masukan dari diri sendiri, siswa, observasi kelas, rekan sejawat, pimpinan, pengkajian rencana pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa melalui prosedur yang tepat. Ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran yang efektif adalah: Pengorganisasian pembelajaran dengan baik; komunikasi secara efektif; penguasaan dan antusiasme dalam pembelajaran; sikap positif terhadap siswa; pemberian ujian dan nilai yang adil; keluwesan dalam pendekatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang baik (Miarso,2007:536).

Berdasarkan pendapat Gagne (1992:132) bahwa belajar itu merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan pribadi yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode/ perlakuan).

Peristiwa pembelajaran adalah peristiwa dengan urutan sebagai berikut:

1. Menarik perhatian agar siswa siap menerima pelajaran.
2. Memberitahukan tujuan pembelajaran agar siswa tahu apa yang akan diharapkan dalam belajar itu.
3. Merangsang timbulnya ingatan atas ajaran sebelumnya.
4. Presentasi bahan ajaran.

5. Memberikan bimbingan atau pedoman untuk belajar.
6. Membangkitkan timbulnya unjuk kerja (respon)
7. Memberikan umpan balik atas unjuk kerja.
8. Menilai unjuk kerja dan memperkuat retensi dan transfer pelajaran.

Berdasarkan pengertian belajar dan pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa secara umum belajar dengan pembelajaran pada dasarnya memiliki kesamaan dalam proses perubahan perilaku yang diharapkan oleh setiap individu. Sedangkan perbedaan antara belajar dengan pembelajaran adalah belajar lebih menunjukkan kepada kebutuhan setiap individu untuk mencapai suatu perubahan dalam perilaku sedangkan pembelajaran adalah teknik yang digunakan oleh individu atau kelompok untuk melakukan suatu proses belajar agar mencapai perubahan perilaku atau pengalaman belajar yang diharapkan yang meliputi empat domain hasil belajar yaitu domain kognitif, domain psikomotorik, domain afektif dan domain interpersonal.

2.3 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.3.1 Teori Belajar Connectionisme - Thorndike

Menurut teori belajar ini, belajar pada hewan dan pada manusia pada dasarnya berlangsung menurut prinsip-prinsip yang sama. Dasar terjadinya belajar adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap pancaindra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara Stimulus dan Respon (S-R), Oleh karena itulah teori ini juga dinamakan teori stimulus-respon. (Sanjaya, 2007:115). Selain itu Teori Connectionisme Thorndike ini juga dikenal dengan

nama “Instrumental Conditioning, karena respon tertentu akan dipilih sebagai instrumen dalam memperoleh reward atau hasil yang memuaskan.

Thorndike dalam Winataputra (2007:2.10) mengemukakan tiga dalil tentang belajar, yaitu “*Law of Effect*” (dalil sebab-akibat), “*Law of exercise*” (dalil latihan/pembiasaan), dan “*law of readiness*” (dalil kesiapan”. Dalil sebab akibat menyatakan bahwa situasi atau hasil menyenangkan yang diperoleh dari suatu respon akan memperkuat hubungan antara stimulus dan respon atau perilaku yang dimunculkan. Sementara itu, situasi atau hasil yang tidak menyenangkan akan memperlemah hubungan tersebut. Dalil latihan/pembiasaan menyatakan bahwa latihan akan menyempurnakan respon. Pengulangan situasi atau pengalaman akan meningkatkan kemungkinan munculnya respon yang benar. Walaupun demikian, pengulangan situasi yang tidak menyenangkan tidak akan membantu proses belajar. Dalil kesiapan menyatakan kondisi kondisi yang dianggap mendukung dan tidak mendukung pemunculan respons. Jika siswa sudah siap (sudah belajar sebelumnya) maka ia akan siap untuk memunculkan respon atas dasar stimulus/kebutuhan yang diberikan. Hal ini merupakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan akan menyempurnakan pemunculan respons. Sebaliknya, jika siswa tidak siap untuk memunculkan respons atas stimulus yang diberikan atau siswa merasa terpaksa memberi respon maka siswa mengalami kondisi yang tidak menyenangkan yang dapat memperlemah pemunculan respons.

Di samping hukum-hukum belajar seperti yang telah dikemukakan di atas, konsep penting dari teori belajar koneksionisme Thorndike adalah yang dinamakan

transfer of training. Konsep ini menjelaskan bahwa apa yang pernah dipelajari oleh anak sekarang harus dapat digunakan untuk hal lain di masa yang akan datang (Sanjaya, 2007:117). Selain itu, berdasarkan hasil penelitian penelitian yang telah dilakukan, Thorndike dalam Winataputra, 2007:2.10) menyimpulkan tentang proses belajar tertentu terhadap proses belajar berikutnya, yang dikenal dengan proses *transfer of learning* atau perampatan proses belajar. Thorndike mengemukakan bahwa latihan yang dilakukan dan proses belajar yang terjadi dalam mempelajari suatu konsep akan membantu penguasaan atau proses belajar seseorang terhadap konsep lain yang sejenis atau mirip (*associative shifting*).

2.3.2 Teori Contiguity-Edwin R. Guthrie

Edwin Guthrie mengemukakan Teori Contiguity yang memandang bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus tertentu dan respon tertentu. Selanjutnya Guthrie berpendirian bahwa hubungan antara stimulus dengan respon merupakan faktor kritis dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pemberian stimulus yang sering agar hubungan menjadi lebih langgeng. Selain itu, suatu respon akan lebih kuat (dan bahkan menjadi kebiasaan) apabila respon tersebut berhubungan dengan berbagai macam stimulus (Hamzah, 200:8)

Dalil Guthrie yang pertama tentang proses belajar adalah kombinasi stimulus yang diikuti dengan suatu gerakan, pada saat pengulangan berikutnya cenderung diikuti lagi oleh gerakan tersebut. Dalil yang kedua menyatakan bahwa pola stimulus mempunyai korelasi dan atau keterkaitan yang tinggi dengan respons yang ditimbulkan pertama kali (Winataputra, 2007:2.22).

Guthrie dalam Hamzah (2006: 9) mengemukakan bahwa hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Menurutnya suatu hukuman yang diberikan pada saat yang tepat, akan mampu mengubah kebiasaan seseorang. Selain itu Guthrie dalam Winataputra (2006:2.22) menyatakan bahwa motivasi mempengaruhi belajar secara tidak langsung, yang terlihat melalui penyebab atau alasan individu melakukan sesuatu (merespon). Sedangkan Reward atau penghargaan/pujian menurut Guthrie merupakan prinsip yang sekunder.

2.3.3 Teori Belajar Piaget

Piaget adalah pengembang teori belajar konstruktivistik. Piaget dalam Sanjaya (2007:123) berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subyek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna; sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan .

Selanjutnya dalam proses belajar Piaget dalam Hamzah (2006:10) mengemukakan bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni (1) asimilasi, (2) akomodasi, dan (3) equilibrasi (penyeimbang). Proses asimilasi adalah penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke

dalam situasi yang baru. Equilibrisasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi

Selanjutnya proses belajar menurut Piaget harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa yang terbagi ke dalam empat tahap, yaitu (1) tahap sensori-motor (ketika anak berumur 1,5 tahun sampai 2 tahun), tahap era pra-operasional (2/3 sampai 7/8 tahun), tahap operasional konkret (7/8 sampai 12/14 tahun) dan tahap operasional formal (14 tahun atau lebih)

2.3.4 Teori Belajar Bruner

Bruner dalam teorinya yang disebut *free discovery learning*, menyatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya (Hamzah, 2006:12).

Menurut Bruner pada dasarnya belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu (1) proses peroleh informasi baru, (2) proses mentransformasikan informasi yang diterima, dan (3) menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan atau mendengar/melihat audiovisual, dan lain-lain. Informasi ini mungkin bersifat penghalusan dari informasi sebelumnya yang telah dimiliki atau informasi itu bersifat berlawanan (berbeda) dengan

informasi yang sudah dimiliki. Sedangkan proses transformasi pengetahuan merupakan suatu proses bagaimana kita memperlakukan pengetahuan yang sudah diterima agar sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang diterima dianalisis, diproses, atau diubah menjadi konsep yang lebih abstrak agar suatu saat dapat dimanfaatkan. Transformasi pengetahuan ini dapat terjadi dengan cara ekstrapolasi, yaitu mengubah dalam bentuk lain yang diperlukan. Proses ini akan lebih baik bila mendapat bimbingan dari guru. Tahap selanjutnya adalah menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan atau informasi yang telah diterima, agar dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Winataputra, 2007:3.13)

Selanjutnya Bruner mengemukakan bahwa, pada dasarnya setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa yang ada di dalam lingkungannya dapat menemukan cara untuk menyatakan kembali peristiwa tersebut di dalam pikirannya, yaitu suatu model mental tentang peristiwa yang dialaminya. Hal tersebut adalah proses belajar yang terbagi menjadi tiga tahapan, yakni:

1. Tahap *enaktif*; dalam tahap ini peserta didik di dalam belajarnya menggunakan atau memanipulasi obyek-obyek secara langsung.
2. Tahap *ikonik*; pada tahap ini menyatakan bahwa kegiatan anak-anak mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari obyek-obyek. Dalam tahap ini, peserta didik tidak memanipulasi langsung obyek-obyek, melainkan sudah dapat memanipulasi dengan menggunakan gambaran dari obyek. Pengetahuan disajikan oleh sekumpulan gambar-gambar yang mewakili suatu konsep.

3. Tahap *simbolik*; tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak ada lagi kaitannya dengan objek-objek. Anak mencapai transisi dari penggunaan penyajian ikonik ke penggunaan penyajian simbolik yang didasarkan pada sistem berpikir abstrak dan lebih fleksibel. Dalam penyajian suatu pengetahuan akan dihubungkan dengan sejumlah informasi yang dapat disimpan dalam pikiran dan diproses untuk mencapai pemahaman.

<http://umayaika.wordpress.com/2012/04/16/teori-belajar>

2.3.5 Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky

Teori konstruktivisme Vygotsky berbeda dengan konstruktivisme kognitif Piaget, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky adalah bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun lingkungan fisik. Inti konstruktivisme Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam belajar. Konstruktivisme adalah suatu teori belajar yang mempunyai suatu pedoman dalam filosofi dan antropologi sebaik psikologi (Rusmanto, Eko Setyo, 2011).

Vygotsky menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan dalam Pembelajaran. Lingkungan sekitar siswa meliputi orang-orang, kebudayaan, termasuk pengalaman dalam lingkungan tersebut. Orang lain merupakan bagian dari lingkungan, pemerolehan pengetahuan siswa bermula dari lingkup sosial, antar orang, dan kemudian pada lingkup individu sebagai peristiwa internalisasi. Vygotsky menekankan pada pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan

sosial dalam pembentukan pengetahuan yang menurut beliau, bahwa interaksi sosial yaitu interaksi individu tersebut dengan orang lain merupakan faktor terpenting yang dapat memicu perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky berpendapat bahwa proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung (*supportive*), dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa. Dengan hadirnya teori konstruktivisme Vygotsky ini, banyak pemerhati pendidikan yang mengembangkan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *peer interaction*, model pembelajaran kelompok, dan model pembelajaran *problem posing*.

Konstruktivisme menurut pandangan Vygotsky menekankan pada pengaruh budaya. Vygotsky berpendapat fungsi mental yang lebih tinggi bergerak antara inter-psikologi (*interpsychological*) melalui interaksi sosial dan intrapsikologi (*intrapsychological*) dalam benaknya. Internalisasi dipandang sebagai transformasi dari kegiatan eksternal ke internal. Ini terjadi pada individu bergerak antara inter-psikologi (antar orang) dan intra-psikologi (dalam diri individu).

Berkaitan dengan perkembangan intelektual siswa, Vygotsky mengemukakan dua ide; Pertama, bahwa perkembangan intelektual siswa dapat dipahami hanya dalam konteks budaya dan sejarah pengalaman siswa. Kedua, Vygotsky mempercayai bahwa perkembangan intelektual bergantung pada sistem tanda (*sign system*) setiap individu selalu berkembang. Sistem tanda adalah simbol-

simbol yang secara budaya diciptakan untuk membantu seseorang berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, misalnya budaya bahasa, sistem tulisan, dan sistem perhitungan.

Berkaitan dengan pembelajaran, Vygotsky mengemukakan empat prinsip seperti yang dikutip oleh (Slavin, 2000: 256) yaitu:

1. Pembelajaran sosial (*social leaning*).
 - a. Pendekatan pembelajaran yang dipandang sesuai adalah
 - b. pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan bahwa siswa
 - c. belajar melalui interaksi bersama dengan orang dewasa atau teman yang lebih cakap;

2. ZPD (*zone of proximal development*).

Bahwa siswa akan dapat mempelajari konsep-konsep dengan baik jika berada dalam ZPD. Siswa bekerja dalam ZPD jika siswa tidak dapat memecahkan masalah sendiri, tetapi dapat memecahkan masalah itu setelah mendapat bantuan orang dewasa atau temannya (peer); Bantuan atau support dimaksud agar si anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal yang lebih tinggi tingkat kerumitannya dari pada tingkat perkembangan kognitif si anak.

3. Masa magang kognitif (*cognitif apprenticeship*).

Suatu proses yang menjadikan siswa sedikit demi sedikit memperoleh kecakapan intelektual melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli, orang dewasa, atau teman yang lebih pandai;

4. Pembelajaran termediasi (*mediated learning*).

Vygostky menekankan pada scaffolding. Siswa diberi masalah yang kompleks, sulit, dan realistik, dan kemudian diberi bantuan secukupnya dalam memecahkan masalah siswa.

Inti teori Vigotsky adalah menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vigotsky, fungsi kognitif manusia berasal dari interaksi social masing-masing individu dalam konteks budaya. Vigotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam *zona of proximal development* mereka.

2.3.6 Teori Pembelajaran Reigeluth

Reigeluth dan rekannya di Indiana University pada tahun 1970-an memperkenalkan teori elaborasi. Teori elaborasi adalah teori mengenai desain pembelajaran dengan dasar argumen bahwa pelajaran harus diorganisasikan dari materi yang sederhana menuju pada harapan yang kompleks dengan mengembangkan pemahaman pada konteks yang lebih bermakna sehingga berkembang menjadi ide-ide yang terintegrasi. Konsep ini memiliki tiga kata kunci yang fokus pada urutan elaborasi konsep, elaborasi teori, dan penyederhanaan kondisi.

Pembelajaran dimulai dari konsep sederhana dan pekerjaan yang mudah. Bagaimana mengajarkan secara menyeluruh dan mendalam, serta menerapkan prinsip agar menjadi lebih rinci. Prinsipnya harus menggunakan topik dengan pendekatan spiral. Sejumlah konsep dan tahapan belajar harus dibagi dalam “episode belajar”. Selanjutnya siswa memilih konsep, prinsip, atau versi pekerjaan yang dielaborasi atau dipelajari.

Pendekatan elaborasi berkembang sejalan dengan tumbuhnya perubahan paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa sebagai kebutuhan baru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran. Dari pikiran Reigeluth lahir desain yang bertujuan membantu penyeleksian dan pengurutan materi yang dapat meningkatkan pencapaian tujuan. Para pendukung teori ini juga menekankan pentingnya fungsi-fungsi motivator, analogi, ringkasan, dan sintesis yang membantu meningkatkan efektivitas belajar. Teori ini pun memberikan perhatian pada aspek kognitif yang kompleks dan pembelajaran psikomotor. Ide dasarnya adalah siswa perlu mengembangkan makna kontekstual dalam urutan pengetahuan dan keterampilan yang berasimilasi.

Menurut Reigeluth (1999), teori elaborasi mengandung beberapa nilai lebih, seperti di bawah ini :

1. Terdapat urutan pembelajaran yang mencakup keseluruhan sehingga memungkinkan untuk meningkatkan motivasi dan kebermaknaan.
2. Memberi kemungkinan kepada pelajar untuk mengarungi berbagai hal dan memutuskan urutan proses belajar sesuai dengan keinginannya.

3. Memfasilitasi pelajar dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan cepat.
4. Mengintegrasikan berbagai variabel pendekatan sesuai dengan desain teori.

Teori elaborasi mengajukan tujuh komponen strategi yang utama, yaitu :

1. Urutan *elaboratif*

Urutan elaboratif didefinisikan sebagai suatu cara untuk menyederhanakan urutan yang kompleks dimana pelajaran yang pertama melambangkan ide-ide dan keterampilan yang mengikuti. Urutan elaboratif memiliki dua hal yang ada didalamnya yaitu : (1) ide umum yang digambarkan tidak hanya meringkas ide yang ada. (2) penggambaran (*epitomize*) dilakukan berdasarkan pada tipe materi tunggal.

Penggambaran menyajikan bagian kecil ide yang telah dipelajari dalam kelas, menyajikannya secara konkrit, penuh arti, pada tingkat aplikasi. Dengan memperhatikan tipe materi tunggal, proses epitomizing dilakukan dengan salah satu dari tiga tipe materi : konsep, prosedur, dan prinsip.

Konsep adalah sekumpulan objek, peristiwa, simbol yang mempunyai karakter pasti. Mengetahui konsep berarti dapat mengidentifikasi, mengenal, mengklasifikasikan, menggambarkan sesuatu. Prosedur adalah kumpulan tindakan yang berpengaruh pada sesuatu yang dicapai. Prinsip adalah mengenal hubungan antara perubahan pada sesuatu dan perubahan pada yang lain. Hal ini juga dinamakan hipotesa, proposisi, aturan, hukum

tergantung jumlah bukti kebenarannya. Dari tiga tipe materi ini dipilih yang paling penting untuk mencapai tujuan umum dalam kelas. Untuk selanjutnya rangkaian elaborasi mempunyai karakteristik : konseptual organisasi, prosedur organisasi, teori organisasi. Esensi proses epitomizing memerlukan :

- 1) menyeleksi salah satu tipe materi sebagai materi organisasi (konsep, prinsip, prosedur)
- 2) membuat daftar pada materi organisasi yang telah dipelajari dalam kelas.
- 3) menyeleksi beberapa materi organisasi yang lebih mendasar, sederhana, dan fundamental.
- 4) menyajikan ide pada tingkatan aplikasi

2. Urutan prasyarat belajar

Prasyarat belajar didefinisikan sebagai struktur yang menunjukkan konsep-konsep yang harus dipelajari sebelum konsep lain dipelajari. Prasyarat belajar berdasarkan pada struktur belajar, atau hirarki belajar. Struktur belajar adalah struktur yang menunjukkan fakta atau ide yang harus dipelajari sebelum mendapatkan ide yang baru. Hal itu menunjukkan adanya prasyarat pada suatu ide. Prasyarat belajar dapat dianggap sebagai komponen kritis pada suatu masalah/ide. Komponen kritis pada prinsip tersebut adalah : konsep dan perubahan hubungan .

a. Komponen kritis pada konsep adalah :

- 1) mengenal atribut
- 2) hubungan diantaranya.

b. Komponen kritis pada prosedur adalah

- 1) langkah yang digunakan dalam deskripsi yang lebih detil pada tindakan .
- 2) langkah yang digunakan dalam konsep yang berhubungan dengan tindakan

3. Ringkasan / Rangkuman

Rangkuman merupakan tinjauan kembali terhadap materi yang telah dipelajari untuk mempertahankan retensi. Fungsi rangkuman untuk memberikan pernyataan singkat mengenai materi yang telah dipelajari dan contoh-contoh acuan yang mudah diingat untuk setiap konsep. Didalam pembelajaran sangat penting untuk meninjau secara sistematik apa yang telah dipelajari. Meringkas adalah komponen strategi yang memberikan :

- 1) Pernyataan singkat pada tiap masalah/ide dan fakta yang telah dipelajari
- 2) Contoh referensi untuk setiap masalah//ide
- 3) Beberapa diagnose, tes praktek untuk diri sendiri untuk tiap masalah / ide

Ada dua macam ringkasan dalam teori elaborasi : 1) ringkasan internal, yang datang pada setiap akhir pelajaran dan ringkasan hanya dari ide dan fakta yang telah dipelajari. 2) ringkasan eksternal, ringkasan dari semua fakta dan ide yang telah dipelajari sepanjang dalam kumpulan materi pelajaran yang dipelajari siswa.

3. Sintesa.

Sintesa adalah komponen teori elaborasi yang berfungsi menunjukkan kaitan-kaitan di antara konsep-konsep, kumpulan prosedur, atau kumpulan prinsip. Dalam pembelajaran sangat penting menggabungkan dan menghubungkan materi/ide yang telah dipelajari seperti :

- 1) memberikan macam-macam pengetahuan yang bernilai kepada pelajar .
- 2) memberikan fasilitas pengertian yang mendalam pada individu melalui perbandingan dan perbedaan.
- 3) menambah efek motivasi dan keberartian pada pengetahuan baru .
- 4) menambah ingatan dengan menambah kreasi yang berhubungan pengetahuan baru dan diantara pengetahuan baru dengan siswa yang relevan dengan pengetahuan sebelumnya.

4. Analogi

Analogi adalah komponen strategi yang penting dalam pembelajaran karena ini akan membuat lebih mudah untuk mengerti masalah/ide baru dengan menghubungkannya dengan masalah / ide yang sudah dikenal. Analogi menggambarkan kesamaan antara beberapa masalah/ide baru dengan yang sudah dikenal diluar materi yang diajarkan. Analogi menolong ketika ada masalah/ide yang sukar untuk dimengerti, dengan menghubungkan materi yang sukar dan belum kita kenal ke pengetahuan yang sudah dikenal tetapi diluar materi yang diajarkan.

5. Strategi kognitif

Pembelajaran akan lebih efektif untuk memperluas kebutuhan siswa yang sadar atau tidak sadar menggunakan strategi kognitif yang relevan, karena bagaimana proses pemberian input pada siswa merupakan rangkaian yang penting dalam proses belajar. Strategi kognitif kadang-kadang dinamakan kecakapan umum yang meliputi kecakapan belajar dan kecakapan berfikir yang dapat digunakan secara menyeluruh pada materi, seperti mengkreasikan mental image dan mengenal analogi. Strategi kognitif dapat dan harus diaktifkan selama pembelajaran. Strategi ini meliputi pembelajaran dengan menggunakan gambar, diagram, mnemonic, analogi, dan peralatan yang mendorong siswa untuk berinteraksi dengan materi tertentu.

6. Kontrol belajar.

Kontrol belajar mengacu pada kebebasan pebelajar dalam melakukan pilihan dan pengurutan terhadap materi pembelajaran. Siswa diberi kebebasan dalam hal seleksi dan mengurutkan :

- 1) Materi yang telah dipelajari
- 2) Peringkat yang akan dipelajari
- 3) Komponen strategi pembelajaran yang diseleksi dan urutan yang digunakan Strategi kognitif khusus siswa yang
- 4) mengerjakan ketika berhubungan dengan pembelajaran.

Semua strategi itu harus berlandaskan pada materi dalam bentuk konsep, prosedur, dan prinsip. Hal itu terkait erat dengan proses elaborasi yang berkelanjutan, melibatkan siswa dalam pengembangan ide atau keterampilan dalam aplikasi praktis. Strategi ini memungkinkan siswa untuk menambahkan sendiri ide dalam menguatkan pengetahuannya.

[\(http://melatirohul-melati.blogspot.com/2012/\)](http://melatirohul-melati.blogspot.com/2012/)

2.3.7 Teori Pembelajaran Gagne

Dalam teorinya, Gagne mengemukakan delapan fase dalam suatu tindakan belajar. Fase-fase itu merupakan kejadian-kejadian eksternal yang dapat distruktur oleh siswa. Kedelapan fase yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Fase motivasi

Siswa (yang belajar) harus diberi motivasi untuk belajar dengan harapan, bahwa belajar akan memperoleh hadiah. Misalnya, siswa-siswa dapat mengharapkan bahwa informasi akan memenuhi keingintahuan mereka tentang suatu pokok bahasan, akan berguna bagi mereka atau dapat menolong mereka untuk memperoleh angka yang lebih baik.

2. Fase pengenalan

Siswa harus memberi perhatian pada bagian-bagian yang esensial dari suatu kajian instruksional, jika belajar akan terjadi. Misalnya, siswa memperhatikan aspek-aspek yang relevan tentang apa yang dikatakan guru, atau tentang gagasan-gagasan utama dalam buku teks.

3. Fase perolehan

Bila siswa memperhatikan informasi yang relevan, maka ia telah siap untuk menerima pelajaran. Informasi tidak langsung terserap dalam

memori ketika disajikan, informasi itu di ubah kedalam bentuk yang bermakna yang dihubungkan dengan materi yang telah ada dalam memori siswa.

4. Fase retensi

Informasi baru yang diperoleh harus dipindahkan dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang. Ini dapat terjadi melalui pengulangan kembali (*rehearsal*), praktek (*practice*), *elaborasi* atau lain-lainnya.

5. Fase pemanggilan

Mungkin saja kita dapat kehilangan hubungan dengan informasi dalam memori jangka-panjang. Jadi bagian penting dalam belajar adalah belajar memperoleh hubungan dengan apa yang telah dipelajari, untuk memanggil informasi yang telah dipelajari sebelumnya

6. Fase generalisasi

Biasanya informasi itu kurang nilainya jika tidak dapat diterapkan di luar konteks dimana informasi itu dipelajari. Jadi, generalisasi atau transfer informasi pada situasi-situasi baru merupakan fase kritis dalam belajar. Transfer dapat ditolong dengan memintapara siswa untuk menggunakan informasi dalam keadaan baru.

7. Fase penampilan

Siswa harus memperhatikan bahwa mereka telah belajar sesuatu melalui penampilan yang tampak

8. Fase umpan balik

Siswa memperoleh umpan balik tentang penampilan mereka yang menunjukkan apakah mereka telah atau belum mengerti tentang apa yang diajarkan.

Berdasarkan analisisnya tentang kejadian-kejadian belajar, Gagne menyarankan adanya kejadian-kejadian instruksi yang ditujukan pada guru dalam menyajikan suatu pelajaran pada sekelompok siswa. Kejadian-kejadian instruksi itu adalah:

1. Mengaktifkan motivasi

Langkah pertama dalam pembelajaran adalah memotivasi para siswa untuk belajar. Kerap kali ini dilakukan dengan membangkitkan perhatian mereka dalam isi pelajaran, dan mengemukakan kegunaannya.

2. Memberitahu tujuan-tujuan belajar

Kejadian instruksi kedua ini sangat erat kaitannya dengan kejadian instruksi pertama. Sebagiandari mengaktifkan motivasi para siswa ialah dengan memberitahu mereka tentang mengapa mereka belajar, apa yang mereka pelajari, dan apa yang akan mereka pelajari. Memberi tahu tujuan belajar juga menolong memusatkan perhatian para siswa terhadap aspek-aspek yang relevan tentang pelajaran.

3. Mengarahkan perhatian

Gagne mengemukakan dua bentuk perhatian. Bentuk perhatian pertama berfungsi untuk membuat siswa siap menerima stimulus-stimulus. Bentuk kedua dari perhatian disebut persepsi selektif.

Dengan cara ini siswa memperoleh informasi yang mana yang akan diteruskan ke memori jangka pendek, cara ini dapat ditolong dengan cara mengeraskan suara pada suatu kata atau menggaris bawah suatu kata atau beberapa kata dalam satu kalimat.

4. Merangsang ingatan

Menurut Gagne bagian yang paling kritis dalam proses belajar adalah pemberian kode pada informasi yang berasal dari memori jangka pendek yang disimpan dalam memori jangka panjang. Guru dapat berusaha untuk menolong siswa-siswa dalam mengingat atau mengeluarkan pengetahuan yang disimpan dalam memori jangka panjang itu. Cara menolong ini dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada siswa, yang merupakan suatu cara pengulangan.

5. Menyediakan bimbingan belajar

Untuk memperlancar masuknya informasi ke memori jangka panjang, diperlukan bimbingan langsung dalam pemberian kode pada informasi. Untuk mempelajari informasi verbal, bimbingan itu dapat diberikan dengan cara mengkaitkan informasi baru itu dengan pengalaman siswa.

6. Meningkatkan retensi

Retensi atau bertahannya materi yang di pelajari (jadi tidak terlupakan) dapat diusahakan oleh guru dan siswa itu sendiri dengan cara sering mengulangi pelajaran itu. Cara lain adalah dengan

memberi banyak contoh, menggunakan tabel-tabel, menggunakan diagram-diagram dan gambar-gambar.

7. Melancarkan transfer belajar

Tujuan transfer belajar adalah menerapkan apa yang telah dipelajari pada situasi baru. Untuk dapat melaksanakan ini para siswa tentu diharapkan telah menguasai fakta-fakta, konsep-konsep, dan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan.

8. Mengeluarkan penampilan dan memberikan umpan balik

Hasil belajar perlu diperlihatkan melalui suatu cara, agar guru dan siswa itu sendiri mengetahui apakah tujuan belajar telah tercapai. Untuk itu sebaiknya guru tidak menunggu hingga seluruh pelajaran selesai. Sebaiknya guru memberikan kesempatan sedini mungkin pada siswa untuk memperlihatkan hasil belajar mereka, agar dapat diberi umpan balik, sehingga pelajaran selanjutnya berjalan dengan lancar. Cara-cara yang dilakukan adalah pemberian tes atau mengamati perilaku siswa umpan balik bila bersifat positif menjadi pertanda bagi siswa bahwa ia telah mencapai tujuan belajar.

(<http://anjas-bee.blogspot.com/2011/08/>)

2.4 Desain Pembelajaran ASSURE

2.4.1 Defenisi Model ASSURE

ASSURE model adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model assure ini merupakan rujukan

bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *ASSURE Model* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

2.4.2 Tahapan Model ASSURE

Tahapan tersebut menurut Smaldino merupakan penjabaran dari *ASSURE Model*, adalah sebagai berikut:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

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

1) *general characteristics* (karakteristik umum)

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

2) *specific entry competencies* (mendiagnosis kemampuan awal pembelajar)

Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam

bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa. Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampaian materi pelajaran dapat diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

3) *learning style* (gaya belajar)

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

2. *State Standards and Objectives* (menentukan standard dan tujuan)

Selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

1) Pentingnya merumuskan tujuan dan standar dalam pembelajaran Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

2) Tujuan pembelajaran yang berbasis ABCD

Rumusan baku **ABCD** tadi dijabarkan sebagai berikut:

A = audience

Pebelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

B = behavior

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

C = conditions

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

pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

D = degree

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

(1) domain kognitif

Domain kognitif, belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal / informasi visual atau sebagai ketrampilan intelektual.

(2) domain afektif

Dalam domain afektif, pembelajaran melibatkan perasaan dan nilai-nilai.

(3) motor domain skill

Dalam domain ketrampilan motorik, pembelajaran melibatkan atletik, manual, dan ketrampilan seperti fisik

(4) domain interpersonal

Belajar melibatkan interaksi dengan orang-orang.

2. Tujuan pembelajaran dan perbedaan individu

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

4. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih, strategi, teknologi, media dan bahan ajar)

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

5. *Utilize Technology, Media and Materials* (menggunakan teknologi, media dan bahan ajar)

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

- 1) mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)
- 2) mempersiapkan bahan
- 3) mempersiapkan lingkungan belajar
- 4) mempersiapkan pembelajar
- 5) menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)

6. *Require Learner Participation* (mengembangkan partisipasi peserta didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

[\(http://homeamanah.blogspot.com/2011/12/\)](http://homeamanah.blogspot.com/2011/12/)

2.5 Pengukuran Prestasi Belajar Geografi

Winkel (2004: 109-110) mengemukakan prestasi belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) siswa yang telah menjadi milik pribadi dan memungkinkan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu (*performance*). Misalnya, siswa yang telah memiliki konsep “pohon” dan “bunga” mampu untuk menunjukkan tanaman yang tergolong “pohon” dan tanaman yang tergolong “bunga”. Dari prestasi demikian nampak jelas bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang tepat. Dikuasainya motivasi belajar oleh siswa merupakan kemampuan internal yang tidak langsung nampak, sedangkan pada perbuatan merupakan tingkah laku yang dapat diamati dan nampak jelas. Prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan

belajar, dan belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Sedangkan, menurut Romiszowski (1991: 217) prestasi belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedang keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).

Menurut Gagne (1992: 43-48) prestasi belajar dapat dikategorikan ke dalam lima jenis, yaitu: (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik; dan satu lagi bersifat afektif, yaitu (5) sikap. Keterampilan intelektual, adalah kemampuan yang memungkinkan seseorang mampu berinteraksi dengan lingkungannya melalui simbol-simbol atau bahasa. Siswa menggunakan keterampilan intelektualnya pada saat menampilkan kemampuan untuk memahami sesuatu bidang tertentu. Keterampilan-keterampilan ini meliputi: (a) diskriminasi, adalah kemampuan seseorang yang mendasar untuk merespon perbedaan dalam satu atau lebih dimensi fisik; (b) konsep konkrit, merupakan kemampuan seseorang untuk mengenal sifat atribut obyek yang bersifat konkrit yang belum pernah ditemui sebelumnya, misalnya warna, bentuk, dan sebagainya; (c) konsep terdefinisi, merupakan kemampuan seorang siswa untuk memahami arti suatu objek, kejadian-kejadian atau hubungan yang telah dijumpai sebelumnya, misalnya konsep keluarga, teman, dan sebagainya; (d) aturan-aturan, merupakan kemampuan yang diperoleh ketika siswa dapat mengaplikasikan melalui contoh-contoh yang diberikan; dan (e) aturan-aturan tingkat tinggi untuk memecahkan masalah.

Selanjutnya Strategi kognitif menurut Gagne (1992: 46) merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang merupakan proses kontrol yaitu proses internal yang digunakan untuk memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, mengingat, belajar, dan berpikir. Informasi verbal merupakan kemampuan seseorang dalam menyerap berbagai informasi atau pengetahuan secara verbal. Informasi tersebut tersimpan dalam memori yang setiap saat dapat dimunculkan untuk diingat. Keterampilan motorik merupakan suatu keterampilan yang diperoleh melalui belajar yang tidak hanya mencakup kegiatan fisik melainkan juga kegiatan motorik yang digabung dengan keterampilan intelektual, misalnya menulis, membaca, dan keterampilan memainkan alat musik, dan sebagainya.

Berkaitan dengan prestasi belajar, Fonanta (1983: 236) mengemukakan bahwa variabel afektif di dalam pendidikan sangatlah penting. Pengalaman menunjukkan bahwa bukan variabel kognitif semata yang menentukan kemajuan siswa dalam belajar tetapi juga perubahan afektifnya. Variabel-variabel afektif berinteraksi dengan sikap dan minat, motivasi, dan rentang emosional yang sangat luas. Berkaitan dengan hasil belajar yang terkait dengan aspek afektif, maka siswa perlu diajarkan bagaimana menghargai pendapat dan menghormati orang lain .

Prestasi belajar Geografi difokuskan terhadap apa yang telah dicapai siswa secara maksimal selama kurun waktu tertentu. Untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan yang tercantum dalam tujuan pembelajaran telah

dikuasai siswa dilakukan penilaian prestasi belajar pada akhir semester, akhir tahun ajaran, atau akhir suatu satuan pendidikan. Pengukuran terhadap suatu subyek tertentu dapat digunakan sebagai tolok ukur keakuratan suatu data sepanjang sesuai dengan fungsinya. Jadi pengukuran sebagai suatu alat untuk mencapai tujuan sehingga memungkinkan dipenuhinya kebutuhan dari penilaian bidang tertentu, misalnya kemampuan dan kemajuan belajar siswa di sekolah. Pengukuran keberhasilan belajar siswa dapat diartikan sebagai penaksiran atau penilaian terhadap tingkah laku yang bersifat terminal. Pengukuran ini terbatas pada deskripsi secara kuantitatif yaitu hasil pengukuran selalu dinyatakan dengan angka-angka.

Pengukuran prestasi belajar Geografi dimaksud menyangkut kemampuan individu dalam memahami materi pelajaran Geografi yang telah diajarkan selama kurun waktu tertentu. Prestasi belajar menunjukkan bahwa siswa memiliki kekuatan dari segi pengetahuan dan keterampilan terhadap materi tertentu. Jadi indikator keberhasilan dalam belajar adalah jika siswa mampu menunjukkan prestasi dengan baik, berarti pula siswa menguasai bahan pelajaran yang diajarkan.

Menurut Sudjana (2002: 35) bahwa tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur prestasi belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut Umar, dkk. (1996: 7) dalam tes prestasi belajar yang hendak diukur adalah tingkat kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran yang telah diajarkan. Tes dimaksud adalah tes kemampuan (*power test*).

Tes adalah suatu cara atau alat untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan nilai prestasi atau mengenai tingkah laku siswa, maka prestasi dan tingkah laku tersebut dapat menunjukkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran atau tingkat penguasaan terhadap seperangkat materi yang telah diberikan dan dapat pula menunjukkan kedudukan siswa dalam kelompoknya. Prinsip dasar penyusunan tes prestasi belajar antara lain harus dapat mengukur apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku dan hendaknya disesuaikan dengan aspek-aspek tingkat belajar yang diharapkan.

Arikunto (2002: 138) lebih lanjut mengartikan tes sebagai serentetan pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Bahkan menurut Zainul, dkk. (2001 : 28-29) menyatakan bahwa tes dimaksud adalah tes hasil belajar yaitu salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar atau untuk menentukan keberhasilan program pendidikan.

Beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa tes merupakan suatu alat ukur yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan berfungsi untuk menilai suatu subyek tertentu. Alat ukur yang baik harus mencerminkan kebenaran dan kesesuaian terhadap apa yang hendak diukur. Persyaratan tes (alat ukur) yang baik harus

memenuhi tiga kriteria, yaitu validitas, reliabilitas, dan keterpakaian atau kepraktisan.

Validitas tes menunjuk pada pengertian apakah hasil tes sesuai dengan kriteria yang telah dirumuskan dimana tes tersebut telah mengukur apa yang hendak diukur. Sedangkan reliabilitas menunjuk pada ketepatan atau konsistensi dari nilai yang diperoleh sekelompok individu dalam kesempatan yang berbeda dengan tes yang sama ataupun yang itemnya ekuivalen. Konsep reliabilitas mendasari pada kesalahan ukuran yang mungkin terjadi pada nilai tunggal tertentu, sehingga susunan atau urutan daripada kelompok itu mungkin berubah.

Hayat, dkk. (1999: 22) mengemukakan bahwa reliabilitas dan validitas tes adalah suatu hal yang sangat penting pada alat pengukuran yang standar. Reliabilitas dihubungkan dengan pengertian adanya ketetapan suatu tes dalam pengukurannya. Artinya bahwa terdapat kestabilan skor yang diperoleh siswa ketika diuji ulang dengan tes yang sama pada situasi yang berbeda atau dari suatu pengukuran ke pengukuran lainnya.

Prestasi belajar Geografi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan perolehan prestasi belajar pada aspek kognitif, meliputi kompetensi dasar mendeskripsikan jagat raya dan tata surya. Aspek psikomotor tidak dibahas dalam penelitian ini karena tidak semua mata pelajaran dinilai aspek psikomotornya, seperti yang dikemukakan oleh Mardapi (2003: 18) bahwa tidak

semua mata pelajaran dinilai aspek psikomotornya sesuai dengan karakteristik mata pelajaran.

2.6 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran melalui kelompok kecil siswa untuk saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan dengan meningkatkan aktifitas individu. Thomson (1995) dalam Perdi Karuru (Masnur Muslich, 2007:229) pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa memverbalisasi gagasan-gagasan dan dapat mendorong munculnya refleksi yang mengarah pada konsep-konsep secara aktif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme. Konstruktivisme dalam pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Nur (2001: 3) adalah siswa mampu menemukan dan memahami konsep-konsep sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Di dalam pembelajaran kooperatif tersebut pada aspek masyarakat belajar diharapkan bahwa setiap individu dalam kelompok harus berperan agar tujuan yang telah digariskan dapat tercapai. Ada beberapa macam pembelajaran kooperatif, yaitu: tipe Jigsaw, tipe STAD (*Student Teams Achievemen Divisions*), metode GI (*Group Investigation*), Model *Snowball Throwing*, Model menulis cerita kelompok atau berangkai, dan lain-lain.

Suatu strategi pembelajaran yang mengakomodir kepentingan bersama adalah pembelajaran kooperatif. Apa sebenarnya pembelajaran kooperatif ditegaskan oleh Slavin (1983; 2) sebagai berikut.

Cooperative learning refers to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content.

Uraian di atas memberi kejelasan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pengajaran di mana siswa bekerja di dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain mempelajari materi pembelajaran. Slavin (1995) dalam Perdi Karuru (Masnur Muslich, 2007:22) menyatakan selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Adapun penelitian secara bertahap harus berusaha meningkatkan keterampilan kooperatifnya sehingga mampu secara optimal mencapai tujuan pembelajaran yang sudah diinformasikan. Keterampilan kooperatif tersebut dijelaskan Lundgren (1994) dalam Perdi Karuru (Masnur Muslich (2007:230) sebagai berikut :

1. Keterampilan tingkat awal

- 1) Menggunakan kesepakatan: menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan kerja dalam kelompok.
- 2) Menghargai kontribusi : memerhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan orang lain. Hal ini berarti bahwa harus setuju dengan anggota lain, dapat saja kritik yang diberikan ditunjukkan terhadap ide dan tidak individu.

- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas : setiap anggota kelompok bersedia mengemban tugas/tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
 - 4) Berada dalam kelompok : setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.
 - 5) Berada dalam tugas : mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.
 - 6) Mendorong partisipasi
 - 7) Mengundang orang lain
 - 8) Menyelesaikan tugas pada waktunya
 - 9) Menghormati perbedaan individu
2. Ketrampilan tingkat menengah

Ketrampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara dapat diterima, mendengarkan dengan aktif, bertanya, membuat rangkuman, menafsirkan, mengatur dan mengorganisasi, serta mengurangi ketegangan.

3. Ketrampilan tingkat mahir

Ketrampilan tingkat mahir meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

Selanjutnya, Slavin (1983: 2) menyatakan bahwa:

in cooperative class rooms, students are expected to help each other, to assess each other'sesudah current knowlwdge and fill in gaps in each other'sesudah understanding.

Uraian di atas memberi penjelasan bahwa di dalam kelas kooperatif, para siswa dalam belajar diharapkan untuk tolong menolong, menilai pengetahuan mereka satu sama lain dan mengisi celah dengan pemahaman masing-masing. Adapun gagasan di belakang bentuk pembelajaran kooperatif ini adalah bahwa jika para siswa ingin berhasil sebagai suatu tim, mereka akan mendukung teman satu tim mereka untuk dapat melampaui kelompok lain dan ia akan membantu untuk melakukannya .

Sementara itu pembelajaran konvensional banyak diterapkan dari sejak dulu sampai sekarang yang bercirikan yaitu memperlakukan sama kepada semua siswa dalam satu kelas yang sebenarnya memiliki banyak perbedaan karakteristik. Dan juga siatusi pembelajaran penuh dengan persaingan individu. Sehubungan dengan itu, maka Slavin (1983; 16)

"The critique of traditional classroom organization made by motivational theorist, is that the competitive grading and informal reward sistem of the classroom create peer norms that oppose academic efforts".

Pendapat di atas menjelaskan bahwa para ahli teori motivasi mengkritik terhadap kelas tradisional bahwa penilaian yang kompetitif dan pemberian penghargaan kepada siswa yang menjadi juara kelas telah menciptakan norma-norma acuan yang bertentangan dengan usaha sekolah yaitu semua peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran tradisional sekarang sudah perlu diganti dengan model pembelajaran yang sejalan dengan usaha sekolah tersebut.

Setiap lembaga pendidikan senantiasa bertujuan semua anak didiknya mencapai kemampuan minimal sama atau melampaui standar kompetensi yang telah ditetapkan melalui kurikulum yang diberlakukan. Dengan demikian, seharusnya kelompok berprestasi yaitu kelompok yang mampu mengangkat setiap anggota kelompoknya memberikan kontribusi mencapai nilai perkembangan kelompok yang paling maksimal melalui belajar kelompok.

Selanjutnya, Slavin dalam Lie (2004: 32) menyatakan bahwa di dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan untuk tolong menolong, menilai pengetahuan mereka satu sama lain, dan mengisi celah dengan pemahaman masing-masing. Adapun gagasan di belakang bentuk pembelajaran kooperatif ini adalah bahwa jika para siswa ingin berhasil sebagai suatu tim, mereka akan mendukung teman satu tim mereka untuk dapat melampaui kelompok lain dan ia akan membantu untuk melakukannya ada dua pengertian belajar kelompok dilihat dari substansi materi yang dipelajari atau dikerjakan. Senada dengan Slavin, Nur (2001: 38) menyatakan bahwa :

Metode pembelajaran kooperatif dapat dibedakan atas dua kategori besar yaitu : (1) *group study method* atau belajar kelompok yaitu siswa bekerjasama saling membantu mempelajari informasi atau ketrampilan yang relatif telah terdefiniskan dengan baik (2) pembelajaran atau pembelajaran berbasis proyek yaitu sesudah bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain. Adapun perbedaan utama bahwa pada pembelajaran berbasis proyek masalah dan tujuan belum tersusun dan terdefinisi dengan baik, dan kelompok siswa justru mencari dan merumuskan masing-masing.

Sebagai pemula melaksanakan pembelajaran kooperatif di kelas maka kategori yang pertama yaitu belajar kelompok yang akan diterapkan dalam pembelajaran

Geografi pada penelitian ini. Selanjutnya, sebagai latar belakang pembentukan kelompok, Slavin (1983: 51) menyatakan yang maksudnya bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu solusi ideal terhadap permasalahan yang ada dalam kelompok siswa yang berbeda suku dengan peluang cukup besar karena adanya interaksi yang kooperatif. Kehadiran para siswa dari ras yang berbeda atau latar belakang suku yang berbeda digunakan untuk meningkatkan hubungan dalam suatu kelompok. Pada materi Geografi banyak masalah yang sulit untuk dipecahkan sendiri-sendiri oleh siswa dan akan lebih efektif apabila didukung dengan pembelajaran kooperatif.

Menurut Nur (2001:2) unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama“.
2. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompok disamping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
3. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggungjawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
5. Siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berperan terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

6. Siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif

Pembelajaran kooperatif yang kita gunakan merupakan hal baru bagi guru dan siswa karena memiliki perbedaan-perbedaan yang mendasar dibandingkan dengan model pembelajaran selama ini, di mana peranan guru sangat dominan. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dijelaskan dalam tabel 2.3 berikut ini :

Tabel 2.3 Langkah-langkah 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 belajar.
Fase 2 : Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa, baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks.
Fase 3 : Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan siswa bagaimana caranya bentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien.
Fase 4 : Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 : Mengetes Materi	Guru mengetes mataeri pelajaran atau kelompok menyajikan hasil pekerjaan mereka.
Fase 6 : Memberi penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Perdi Karuru dalam Masnur Muslich (2007: 230)

Hasil–hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik–teknik pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif lebih banyak meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Perbedaan yang mendasar antara pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran tradisional sebagaimana dijelaskan pada tabel 2.4 sebagai berikut:

Tabel 2.4 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif dengan Pembelajaran Tradisional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Tradisional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya "mendompleng" keberhasilan "pemborong".
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya homogen.
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok.	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Sumber : Kunandar, (2007:339)

Selanjutnya Slavin (1995) dalam Rusman (2012:205) menyatakan bahwa : (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman

Pembelajaran kooperatif merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang interaksi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru. Kondisi seperti inilah yang sangat diharapkan agar interaksi berjalan baik demi kelancaran pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh CORD dan dikutip oleh Nur (2001:7) menyatakan bahwa kebanyakan siswa belajar jauh lebih efektif pada saat mereka diberi kesempatan bekerja secara kooperatif dengan siswa-siswa lain dalam kelompok atau tim. Selanjutnya Sanjaya (2006) dalam Rusman (2012:206) pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Linda Lundgren, 1994; Nur dkk, 1997 dalam Ibrahim (2000: 17) menunjukkan bahwa dalam “*setting*” kelas kooperatif, siswa belajar lebih banyak dari satu teman ke teman lain diantara sesama siswa daripada

dari guru. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang amat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya.

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2012:212) Ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompoknya mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

2.6.1 Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Jigsaw adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif, dimana siswa ditempatkan ke dalam tim beranggotakan 4 sampai 5 orang untuk mempelajari materi yang telah dipecah menjadi bagian-bagian untuk tiap anggota (Arosan dalam Nur, 2001: 29).

Teknik mengajar *Jigsaw* dikembangkan oleh Aronson et al. sebagai metode pembelajaran kooperatif. Teknik ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pendekatan ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, Geografi, agama, dan bahasa. Teknik ini cocok untuk semua kelas/ tingkatan (Lie, 2004: 68)

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan pola mengajar teman sebaya dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari suatu materi dengan baik dan pada waktu yang sama ia menjadi nara sumber bagi yang lain (Silberman dalam Isjoni, 2009: 36). Belajar dengan memerankan teman sebagai nara sumber, dikenal sebagai belajar dengan tutor sebaya. Dengan pola tutor sebaya, diharapkan ada peluang bagi siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar lebih intensif dan efektif.

Tipe Jigsaw I model Arosan, siswa diatur dalam kelompok dengan anggota terdiri dari 4 sampai 5 orang yang heterogen. Setiap siswa diberi tanggungjawab mempelajari satu bagian topik. Kemudian setiap anggota kelompok bergabung dengan anggota kelompok yang mempelajari topik yang sama membentuk kelompok ahli (*experts group*). Di dalam kelompok ahli setiap anggota kelompok membahas topik dan merancang teknik menjelaskan topik tersebut pada kelompok asalnya. Bahan ajar disusun dalam bentuk teks (Ibrahim, 2000 : 17).

Pembelajaran tipe Jigsaw berorientasi pada keberhasilan kelompok, sehingga setiap siswa dapat termotivasi untuk meningkatkan aktivitas. Siswa yang menjadi ketua kelompok akan bertanggungjawab untuk membawa kelompoknya menjadi terbaik. Dalam hal ini sumber belajar tidak terbatas hanya pada bahan yang disediakan guru saja, tetapi dapat bebas dipilih bahan belajar dari sumber manapun yang sesuai. Sebagai sumber belajar dapat berupa pesan, proses, prosedur, latar dan orang. Untuk dapat mempertahankan kualitas interaksi belajar antarkelompok, maka jumlah anggota harus diperhitungkan.

Sejalan dengan itu Lie, (2004: 46) menyatakan bahwa :

Dalam teknik kooperatif tipe Jigsaw, siswa dimasukkan ke dalam tim-tim kecil yang bersifat heterogen. Bahan belajar dibagikan kepada anggota-anggota tim. Kemudian masing-masing mempelajari bagian tugasnya dengan cara bergabung dengan anggota dari tim lain yang memiliki bahan tugas yang sama. Setelah itu mereka kembali ke dalam kelompoknya semula mengajarkan bahan belajar yang telah dipelajarinya bersama anggota tim lain kepada anggota-anggota timnya sendiri. Akhirnya seluruh anggota tim dites mengenai seluruh bahan yang sudah dipelajarinya.

Pokok bahasan yang terdiri dari banyak sub dipastikan dapat menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, akan tetapi untuk pokok bahasan yang sedikit subtopiknya kurang cocok menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, karena bisa terjebak pada fenomena “ *free rider* ’ (penunggang bebas)

atau *diffusion of responsibility* (menunggang tanggungjawab), karena ada anggota kelompok yang terabaikan perannya.

Dari uraian teori diatas maka pembelajaran tipe Jigsaw dapat dijadikan alternatif terbaik untuk meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Slavin dalam Lie (2002: 126) yang mengemukakan bahwa *Jigsaw* adalah suatu model dari metode *coopertive learning* yang lebih luwes dengan melalui beberapa penyempurnaan dengan karakter yang lain, telah dikembangkan pembelajaran tipe Jigsaw, tipe yang lain yang disebut sebagai tipe Jigsaw II dan Jigsaw III.

Jigsaw II dikembangkan oleh Robert Slavin. Pada dasarnya Slavin mengambil struktur yang sama dengan Jigsaw Aronson, akan tetapi disederhanakan dengan cara kelompok membahas suatu topik dan setiap anggota kelompok memilih sub topik untuk dikuasai (menjadi ahli). Setiap ahli membahas subtopiknya kepada anggota lainnya. Slavin menambahkan aspek kompetisi kelompok dan penghargaan kelompok seperti pada Jigsaw Aronson. Modifikasi ini berguna untuk menghadapi topik yang sedikit.

Jigsaw III dikembangkan oleh Spencer Kagan (Sanjaya, 2008: 78). Tipe ini khusus untuk pendidikan bilingual. Dalam Jigsaw III seluruh materi belajar disajikan dalam dua bahasa. Slavin dalam Lie (2002:122) menyatakan bahwa kunci dan model pembelajaran tipe *Jigsaw* adalah saling ketergantungan setiap pelajar kepada teman kelompoknya dalam membuat kelengkapan informasi yang diinginkan, sebagai bahan untuk mengerjakan tes penilaian.

Menurut Lie (2004: 68) pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lain

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa diminta untuk membaca suatu materi dan diberi lembar ahli (*expert sheet*) yang memuat topik-topik berbeda untuk tiap tim yang harus dipelajari (didalami) pada saat membaca. Apabila siswa telah selesai membaca, selanjutnya dari tim berbeda dengan topic yang sama berkumpul dalam kelompok ahli (*expert group*) untuk mendiskusikan topik mereka, selanjutnya ahli-ahli ini kembali ke tim masing-masing untuk mengajarkan kepada anggota yang lain dalam satu tim. Pada akhirnya siswa mengerjakan kuis yang mencakup semua topik dan skor yang diperoleh menjadi skor tim (Wijayanti dalam Prosiding Konferensi Nasional Matematika XIII : 2004)

2.6.2 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Geografi

Secara konsep dan teknis, pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat digunakan dalam pembelajaran Geografi. Hal ini diperlukan untuk menguasai konsep Geografi oleh guru Geografi di SMAN 1 Tanjung Raya lebih bersifat konkret. Pembelajaran Geografi lebih berorientasi pada pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

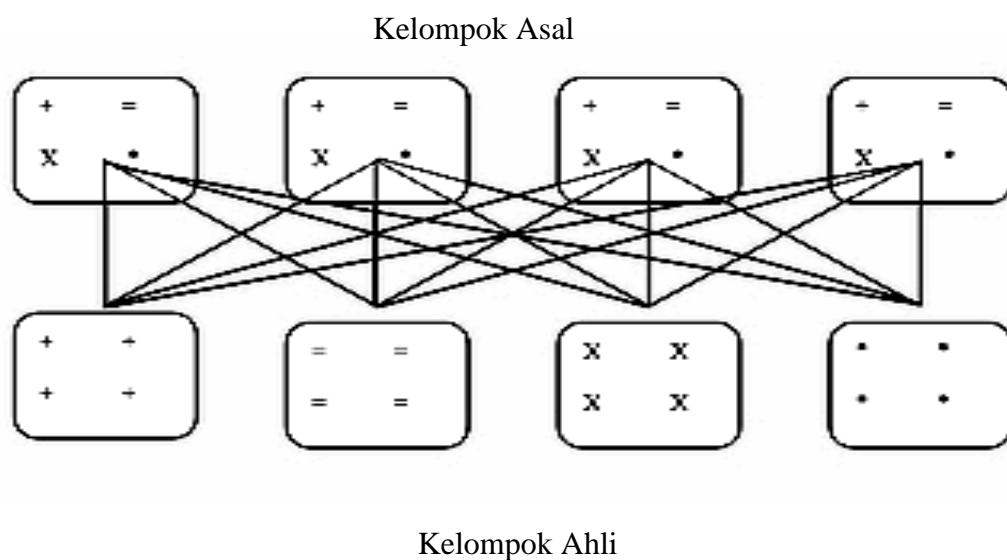
Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu alternatif , pembelajaran yang tidak berpusat pada guru. Guru bukan satu-satunya sumber belajar dan penyampai materi pelajaran. Pola pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini adalah belajar kelompok. Melalui pola belajar kelompok dengan pembelajaran teman sejawat dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memberdayakan kemampuan siswa di kelas. Pembelajaran akan lebih aktif, menarik, bermakna, dan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa sehingga tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Selanjutnya Jhonson and Jhonson dalam Rusman (2012:219) melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif model Jigsaw yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah : (1) meningkatkan hasil belajar, (2) meningkatkan daya ingat, (3) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi, (4) mendorong tumbuhnya motivasi intrisik (kesadaran individu), (5) meningkatkan hubungan antarmanusia yang heterogen, (6) meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah, (7) meningkatkan sikap positif terhadap guru, (8) meningkatkan harga diri anak, (9) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif, dan (10) meningkatkan ketrampilan hidup bergotong royong.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang semua anggotanya memiliki

bagian materi yang berbeda-beda dan merupakan gabungan dari beberapa kelompok ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang mempelajari dan mendalami materi yang sama. Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw



Menurut Slavin (1994:71) rencana pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat diatur sebagai berikut.

1. Membaca: siswa memperoleh materi dan membaca materi tersebut untuk mendapatkan informasi.
2. Diskusi kelompok ahli: siswa dengan materi yang sama bertemu untuk mendiskusikan materi tersebut.
3. Diskusi kelompok asal: kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya untuk menjelaskan materi tersebut pada kelompoknya.

4. Kuis: siswa memperoleh kuis individu yang mencakup semua materi.
5. Penghargaan kelompok: perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, diakhir pembelajaran, siswa diberi tes/kuis secara individu yang mencakup materi yang telah dibahas. Selanjutnya, hasil tes siswa tersebut diberi poin peningkatan yang ditentukan berdasarkan selisih skor terdahulu (skor dasar dengan skor akhir). Tujuan dari skor dasar dan poin peningkatan individu adalah untuk meyakinkan siswa bahwa setiap siswa dapat memberikan poin maksimal pada kelompoknya. Kriteria pemberian poin perkembangan individu dapat dilihat pada tabel 2.5. Setelah dilakukan perhitungan peningkatan poin individual dilaksanakan pemberian penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan pada poin peningkatan kelompok. Poin peningkatan kelompok dapat dijelaskan pada tabel 2.6.

2.6.3 Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Student Teams Achievement Division selanjutnya disingkat STAD merupakan salah satu model atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif di kelas, STAD juga merupakan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran kooperatif type STAD adalah jenis pembelajaran yang lebih diminati oleh para guru karena tidak menuntut persyaratan yang rumit pada penerapannya. STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sekarang sangat populer digunakan di sekolah-sekolah, dan dikembangkan oleh

Robert Slavin di John Hopkins University. Secara teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD dijelaskan oleh Ibrahim (2000; 20) sebagai berikut.

Guru yang menggunakan STAD mengacu pada belajar kelompok siswa menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Dari kedua pendapat di atas menjelaskan bahwa STAD adalah jenis pembelajaran kooperatif dalam kelompok kecil yang harus diawali dari pemberian materi pembelajaran baru. Adapun yang didiskusikan dengan kelompok adalah penyelesaian tugas pendalaman materi, dan dilanjutkan dengan diskusi antar kelompok. Kelompok yang mengajukan pertanyaan diberi point sesuai dengan mutu pertannya.

Selanjutnya, Slavin (1994; 288) menyatakan bahwa STAD merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif dan berikut ini diuraikan bagaimana pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas. Komponen-komponen pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Slavin (2008) dalam Widodo (2009:46) terdiri dari 5 (lima) komponen utama yaitu penyajian materi, kelompok, kuis, skor peningkatan individu, dan penghargaan kelompok.

Mengadaptasi komponen pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Slavin (2008) tersebut maka langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagaimana dijelaskan Rusman (2012:215-216) sebagai berikut :

1. Penyampaian tujuan dan motivasi.

Menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa untuk belajar.

2. Pembagian kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 siswa yang memprioritaskan heterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, rasa atau etnik.

3. Presentasi dari guru

Guru menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Guru memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif.

4. Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)

Siswa belajar dalam kelompok yang telah dibentuk. Guru menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, guru melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila diperlukan. Kerja tim ini merupakan ciri terpenting dari STAD.

5. Kuis (evaluasi)

Guru mengevaluasi hasil belajar melalui pemberian kuis tentang materi yang dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok. Siswa diberikan kursi secara individual dan tidak dibenarkan bekerja sama. Ini dilakukan untuk menjamin agar

siswa secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut. Guru menetapkan skorbatas penguasaan untuk setiap soal, misalnya 60,75,84, dan seterusnya sesuai dengan tingkat kesulitan siswa.

6. Penghargaan prestasi tim

Setelah pelaksanaan kuis, guru memeriksa hasil kerja siswa dan diberikan angka dengan rentang 0-100. Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1) Menghitung skor individu

Menurut Slavin untuk menghitung perkembangan skor individu dihitung sebagaimana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.5 Perhitungan Perkembangan Skor Individu Pembelajaran Kooperatif

No.	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1.	Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	0
2.	10 poin hingga 1 poin di bawah skor dasar	10
3.	dasar	20
4.	Skor 0 sampai 10 poin di atas skor dasar	30
5.	Lebih dari 10 poin diatas skor dasar Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30

Sumber : Slavin dalam Rusman (2012:216)

2) Menghitung skor kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan

rata-rata skor perkembangan kelompok, diperoleh skor kelompok sebagaimana tabel 2.6 sebagai berikut:

Tabel 2.6 Kriteria Peningkatan Skor Kelompok

No.	Rata-rata Skor	Kualifikasi
1.	$0 \leq N \leq 5$	-
2.	$6 \leq N \leq 15$	Tim yang Baik (Good Team)
3.	$16 \leq N \leq 20$	Tim yang Baik Sekali (Great Team)
4.	$21 \leq N \leq 30$	Tim yang Istimewa (Super Team)

Sumber : Slavin dalam Rusman (2012:216)

3) Pemberian hadiah dan pengakuan skor kelompok

Setelah masing-masing kelompok atau tim memperoleh predikat, guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada masing-masing kelompok dengan prestasinya (kriteria tertentu yang ditetapkan guru).

Selama belajar kelompok, tugas anggota kelompok adalah menguasai materi yang diberikan dan membantu teman satu kelompok untuk menguasai materi. Siswa diberi lembar kegiatan yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan yang sedang diajarkan dan untuk mengevaluasi diri mereka serta teman satu kelompok. Pada saat pertama kali menggunakan pembelajaran kooperatif, guru perlu mengamati kegiatan pembelajaran cara seksama. Tugas Guru sebagai berikut. (1) meminta anggota kelompok memindahkan meja/bangku mereka bersama-sama dan pindah ke meja kelompok, (2) memilih nama kelompok; dan (3) kelompok manapun yang tidak dapat menyepakati nama kelompok pada saat itu boleh memilih kemudian; (4) membagikan lembar kegiatan/tugas.

Selanjutnya, menyerahkan kepada siswa untuk bekerja sama dalam pasangan kelompok. Jika mereka mengerjakan soal, masing-masing siswa harus mengerjakan soalnya sendiri dan kemudian dicocokkan dengan temannya. Jika salah satu tidak dapat mengerjakan, teman satu kelompoknya bertanggung jawab menjelaskannya. Guru perlu memperhatikan hal sebagai berikut. (1) tekankan pada siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin teman-teman satu kelompok semua memahami; (2) pastikan siswa mengerti bahwa lembar kegiatan tersebut untuk belajar tidak hanya untuk diisi dan diserahkan; (3) ingatkan siswa bahwa jika mereka mempunyai pertanyaan, mereka seharusnya menanyakan kepada teman-teman sekelompok sebelum bertanya kepada guru. Sementara siswa bekerja dalam kelompok, guru berkeliling dalam kelas. Guru sebaiknya memuji kelompok yang semua anggotanya duduk dalam kelompoknya untuk mendengarkan bagaimana anggota yang lain bekerja, dan sebagainya .

Ulangan harian atau tes dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan apa saja yang telah diperoleh siswa selama belajar dalam kelompok. Hasil ulangan atau tes digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan dalam nilai perkembangan kelompok.

2.6.4 Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD

Keunggulan dan kelemahan yang ada pada masing-masing tipe pembelajaran kooperatif tersebut, tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 2.7 Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD

Keunggulan/ Kelemahan	Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD
Keunggulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesempatan yang lebih besar kepada guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pelajaran yang sedang disampaikan 2. Guru dapat memberikan seluruh kreativitas kemampuan mengajar 3. Siswa dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi. 4. Siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya. (http://azisgr.blogspot.com/2010/) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok. 2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama. 3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. 4. Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat (http://yankcute.blogspot.com/2010/)
Kelemahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memerlukan persiapan yang lebih lama dan lebih kompleks misalnya seperti penyusunan kelompok asal dan kelompok ahli yang tempat duduknya nanti akan berpindah 2. Memerlukan dana yang lebih besar untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran (http://azisgr.blogspot.com/2010/) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum. 2. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif. 3. Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif. 4. Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka kerja sama (http://yankcute.blogspot.com/2010/)

Sumber : Diadopsi dari berbagai referensi

2.6.5 Perbedaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Tipe STAD

Robert Slavin, (1983:126) menyatakan bahwa : “ *Jigsaw is one of the most frksible of the cooperative learning methods, several modifications* “. Pernyataan tersebut diartikan bahwa Jigsaw adalah suatu model dari metode *coopertive learning* yang lebih luwes dengan melalui beberapa penyempurnaan dengan karakter yang lain, telah dikembangkan model pembelajaran tipe Jigsaw, tipe yang lain yang disebut sebagai tipe Jigsaw II dan Jigsaw III.

Selanjutnya, Slavin (1983:122) menyatakan : “ *The key to Jigsaw is independence every student depends on him and her mates to provide the informations needed to do well on the assessments* ”. Kutipan tersebut menjelaskan bahwa kunci dan model pembelajaran tipe Jigsaw adalah saling ketergantungan setiap pelajar kepada teman kelompoknya dalam membuat kelengkapan informasi yang diinginkan, sebagai bahan untuk mengerjakan tes penilaian.

Secara teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD dijelaskan oleh Ibrahim (2000; 20) sebagai berikut.

Guru yang menggunakan STAD mengacu pada belajar kelompok siswa menyajikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Siswa dalam suatu kelas dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap kelompok haruslah heterogen, terdiri dari laki perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa STAD adalah jenis pembelajaran kooperatif dalam kelompok kecil yang harus diawali dari pemberian materi pembelajaran baru. Adapun yang didiskusikan dengan kelompok adalah penyelesaian tugas pendalaman materi, dan dilanjutkan dengan diskusi antar kelompok. Kelompok yang mengajukan pertanyaan diberi point sesuai dengan mutu pertanyaan.

Selanjutnya, Slavin (1983; 288) menyatakan bahwa STAD merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil pengertian tentang adanya sedikit perbedaan pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe STAD sebagaimana dijelaskan pada tabel 2.8 sebagai berikut :

Tabel 2.8 Perbedaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe STAD

Pembedaan	Jigsaw	STAD
Penyampaian informasi	Informasi materi ajar lewat bahan tertulis	Informasi materi ajar lewat lisan, demonstrasi
Struktur tim	Setiap siswa dalam kelompok belajar heterogen dengan pola kelompok asal dan kelompok ahli	Setiap siswa dalam sebuah kelompok belajar heterogen
Tugas utama	Mempelajari materi dalam kelompok ahli dan dilanjutkan saling membelajarkan pada kelompok asal	Menyelesaikan lembar tugas kerja

Sumber : hasil analisis dari berbagai sumber referensi

2.7 Kemampuan Awal

Setiap siswa mempunyai kemampuan awal belajar yang berlainan. Hal ini perlu mendapatkan perhatian guru sebelum melaksanakan pembelajaran, karena proses pembelajaran sedikit banyak akan dipengaruhi oleh kemampuan awal belajarnya. Bekal-ajar awal selanjutnya disingkat kemampuan awal dalam penelitian ini dimaksudkan pengetahuan, sikap, keterampilan, atau kompetensi dalam pelajaran

Geografi yang dimiliki oleh siswa pada awal studinya dan merupakan prasyarat baginya untuk mengikuti proses belajar Geografi selanjutnya.

Menurut Suparman (2001:120) kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki siswa sehingga mereka dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Sedangkan Soekamto (1997:38) mengatakan kemampuan awal siswa adalah kemampuan awal yang telah dimiliki oleh siswa sebelum melaksanakan pembelajaran. Menurut Dick dan Carey (1990:85) kemampuan awal adalah kemampuan-kemampuan yang sudah dikuasai sebelum proses pembelajaran pokok bahasan tertentu dimulai.

Reigeluth dalam Hamzah (2006:160) mengidentifikasi tujuh jenis kemampuan awal yaitu (1) pengetahuan bermakna tak terorganisasi (*arbitrarily meaningful knowledge*), (2) pengetahuan analogis (*analogic knowledge*), (3) pengetahuan tingkat yang lebih tinggi (*superordinate knowledge*), (4) pengetahuan setingkat (*coordinate knowledge*), (5) pengetahuan tingkat yang lebih rendah (*subordinate knowledge*), (6) pengetahuan pengalaman (*experiential knowledge*), dan (7) strategi kognitif (*cognitive strategy*). Selanjutnya dari ketujuh jenis kemampuan awal tersebut, Reigeluth mengklasifikasikan kemampuan awal menjadi tiga, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan (a) pengetahuan yang akan diajarkan, (b) pengetahuan yang berada di luar pengetahuan yang akan dibicarakan, dan (c) pengetahuan mengenai ketrampilan generik (*generic skills*). Hamzah (2006:160) mengemukakan bahwa apabila dilihat dari tingkat penguasaannya, kemampuan awal diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu (1) kemampuan awal siap pakai, (2) kemampuan awal siap ulang, dan (3) kemampuan awal pengenalan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal adalah pengetahuan dan keterampilan awal yang telah dimiliki oleh siswa sebelum melaksanakan pembelajaran, sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kemampuan awal merupakan hal yang sangat penting untuk menghasilkan belajar yang bermakna, karena merupakan penyediaan landasan dalam belajar hal-hal yang baru.

2.8 Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian dari Zaelani (2006) yang berjudul kontribusi bekal-ajar awal, kecerdasan emosi, dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar Fisika. Dari hasil penelitian disimpulkan : Terdapat hubungan yang signifikan antara bekal ajar awal dengan hasil belajar Fisika, dengan koefisien korelasi $r_{yx1} = 0,641$ dengan koefisien determinasi $r^2_{yx1} = 0,377$. Hasil ini menunjukkan bahwa bekal ajar awal memberikan pengaruh sebesar 37,7% terhadap peningkatan hasil belajar Fisika siswa.
- 4) Griernaldy Kawengian (2012) yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar ketrampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa SMK Negeri 2 Tondano. Pada penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa : terjadi peneningkatan pada hasil belajar siswa setelah melewati beberapa siklus dengan ketercapaian hasil belajar siswa 87,5% , sedangkan yang telah memenuhi standar ketuntasan secara klasikal yaitu 85%. Penelitian tersebut dilakukan sebanyak tiga siklus

pada siswa kelas X.1 dengan jumlah siswa 32 orang pada jurusan administrasi perkantoran SMKN 2 Tondano.

(<http://fatek.unima.ac.id/jurnal-11>)

- 5) Syafarudin Siregar dkk (2008) yang berjudul penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw II untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Mesin. Pada penelitian tersebut didapat informasi sebagai berikut : Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan peningkatan aktivitas siswa untuk setiap siklusnya. Hasil rata-rata aktivitas kelompok spesialis untuk setiap siklusnya sbb; siklus I 44.16% (sedang), meningkat pada siklus II menjadi 56.83% (sedang), Siklus III menjadi 86% (sangat tinggi). kemudian hasil rata-rata aktivitas kelompok asal untuk setiap siklusnya sbb; siklus I 37.5%, meningkat pada siklus II menjadi 69.79% (tinggi), meningkat lagi pada siklus III menjadi 93.83% (sangat tinggi). dari aktivitas tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa pada setiap siklus pembelajaran, terutama hasil skor pretes dan posttest; siklus I pretest 48.91 dan posttest 63.78 (meningkat 14.87), siklus II pretest 61.89 dan posttest 78.78 (meningkat 16.89), siklus III pretest 72.56 dan posttest 86.89 (meningkat 14.33). Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw II dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Teknik Mesin pada siswa kelas X TP 1 SMK Negeri 6 Bandung.

(<http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan>)

2.9 Kerangka Berpikir

Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pelajaran Geografi, diantaranya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Geografi. Kerangka pikir adalah bagian teori dari penelitian yang menjelaskan tentang alasan atau argumentasi bagi rumusan penelitian, akan menggambarkan alur pikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain. Penelitian ini melibatkan beberapa variabel sebagai berikut, variabel bebas yaitu : (1) pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi; (2) pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah; (3) pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi; dan (4) pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah. Adapun variabel terikatnya adalah prestasi belajar Geografi siswa.

Sebelum dilihat keterkaitan antar variabel untuk melihat pembelajaran kooperatif mana yang dipandang paling efektif maka di bawah ini akan diuraikan terlebih dahulu kedudukan masing-masing variabel dan keterkaitannya terhadap persyaratan efektivitas pembelajaran di kelas yaitu keterlibatan, tanggung jawab, dan umpan balik dari siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sedikit berbeda dari pembelajaran kooperatif tipe STAD. Perbedaannya terletak pada adanya tanggung jawab pada setiap anggota kelompok untuk menyampaikan informasi dan menjelaskan kepada anggota kelompoknya tentang tugas yang diberikan kepadanya. Bahan ajar di

bagikan kepada anggota-anggota tim, kemudian siswa tersebut mempelajari bagian mereka masing-masing bersama-sama dengan anggota-anggota dari tim yang lain yang memiliki bahan yang sama. Setelah itu mereka kembali ke kelompoknya masing-masing dan mengajarkan bagian yang telah dipelajari bersama-sama dengan anggota tim lain itu kepada anggota-anggota timnya sendiri akhirnya, semua anggota tim diberi tes mengenai seluruh bahan pelajaran.

Langkah-langkah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai berikut. Pertama, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi untuk belajar. Kedua, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Ketiga, pada tahap ini siswa bekerja dalam suatu kelompok disebut kelompok ahli atau bukan asal untuk belajar menguasai satu unit konsep tertentu, mereka bersama menelaah materi, berdiskusi, dan kalau perlu bertanya atau meminta penjelasan pada guru. Keempat, setiap anggota kelompok ahli tadi kembali pada kelompok asal masing-masing dari mereka bertindak selaku tutor bergantian menjelaskan konsep yang mereka peroleh dari kelompok ahli tadi, sehingga mereka menguasai semua konsep. Kelima, dilakukan tes mandiri apa yang mereka pelajari, serta memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu bagi kelompok yang paling berprestasi.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Adapun langkah yang harus dilewati dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pertama, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi untuk belajar. Kedua.

penyajian informasi oleh pembelajaran biasanya dalam bentuk verbal. Ketiga, siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Keempat, siswa menyelesaikan tugas mereka dan diikuti pengawasan dan bimbingan guru pada saat siswa bekerjasama. Kelima, penyajian hasil akhir kerja kelompok dan kelompok lainnya berkomentar atau bertanya. Keenam, dilakukan tes mandiri apa yang mereka pelajari, serta memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu bagi kelompok yang paling berprestasi.

Kemampuan awal merupakan prasyarat yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran materi berikutnya, sehingga cepat lambatnya siswa dalam menguasai materi pelajaran Geografi dipengaruhi oleh tingkat kemampuan awal siswa. Siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi atau sedang mungkin tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Geografi sehingga mempunyai prestasi belajar yang lebih baik. Tetapi untuk siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah mungkin akan mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi pelajaran Geografi yang akan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar Geografi siswa. Sehingga siswa yang mempunyai kemampuan awal tinggi dimungkinkan prestasi belajar Geografi lebih baik daripada siswa yang mempunyai kemampuan awal sedang dan rendah serta siswa yang mempunyai kemampuan awal sedang prestasi belajar Geografi lebih baik daripada siswa yang mempunyai kemampuan awal rendah.

Selanjutnya, pembelajaran kooperatif memiliki sasaran utama yaitu siswa belajar dari teman yang lebih berkemampuan dalam satu kelompok. Dengan demikian

syarat utama pembentukan kelompok adalah adanya heterogenitas kemampuan, sehingga siswa akan belajar dari teman yang lebih pandai, sedangkan siswa yang lebih tersebut karena merasa dibebani sebagai tutor, maka akan termotivasi meningkatkan pemahamannya. Ada dua hal penting yang mendukung terwujudnya sasaran tersebut yaitu : (1) pemberian hadiah kepada kelompok yang paling berprestasi dan (2) skor individu menentukan skor kelompok.

Persyaratan efektivitas pembelajaran di kelas pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kemampuan awal rendah kurang optimal. Hal ini dimungkinkan karena pemanfaatan waktu pembelajaran digunakan untuk diskusi, tanya jawab, dan menyampaikan informasi antar teman kelompok. Sedangkan, efektivitas pembelajaran di kelas pada pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kemampuan awal rendah masih kurang optimal dilihat dari aspek keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Adapun aspek tanggung jawab siswa pada pencapaian kompetensi dasar dapat lebih optimal dibandingkan pada yang pertama karena teman kelompok adalah sahabat.

Adapun aspek tanggung jawab siswa pada pencapaian tujuan kompetensi dasar kurang optimal karena ketidaktahuan sebagian siswa yang tertunda belum tentu terselesaikan pada kelompoknya. Hal ini dimungkinkan karena teman kelompok yang sudah paham kurang mau bersungguh-sungguh menjelaskannya, karena tidak adanya ikatan batin dari persahabatan. Persyaratan efektivitas pembelajaran di kelas pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kemampuan awal tinggi lebih baik dibandingkan semua perlakuan di atas. Aspek keterlibatan

siswa pada proses pembelajaran lebih optimal dibandingkan pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kemampuan awal rendah dan pada pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kemampuan awal rendah.

Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi memiliki aspek efektivitas paling baik sehingga dimungkinkan memiliki dampak berupa rata-rata prestasi belajar yang lebih baik.

2.10 Hipotesis

Hipotesis umum dalam penelitian ini dapat dinyatakan sebagai berikut: terdapat perbedaan prestasi belajar Geografi dengan pembelajaran kooperatif dan kemampuan awal, dan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada kemampuan awal tinggi paling efektif dibandingkan yang lainnya. Dari hipotesis umum tersebut dapat diuraikan menjadi hipotesis kerja sebagai berikut.

1. Terdapat interaksi antara pembelajaran kooperatif dan kemampuan awal dengan prestasi belajar siswa
2. Terdapat perbedaan prestasi belajar Geografi antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan kooperatif tipe Jigsaw dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD.
3. Terdapat perbedaan prestasi belajar Geografi antara siswa kemampuan awal tinggi dan rendah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
4. Terdapat perbedaan prestasi belajar Geografi antara siswa kemampuan awal rendah dan tinggi pada pembelajaran kooperatif tipe STAD.