

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

Bagian ini akan membahas tinjauan pustaka mengenai hasil belajar, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* (GI), pembelajaran kooperatif tipe *structured dyadic methods*, mata pelajaran IPSTerpadu, *adversity quotient* (AQ), hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

### **A. Tinjauan Pustaka**

#### **1. Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks (Dimiyati dan Mujiono, 2006:7). Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa menjadi penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Sardiman (2001:93) menegemukakan bahwa “belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan.”

Belajar adalah suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman

atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur.

Gagne (1984) seperti yang dikutip dari Ratna Wilis Dahar (teori-teori belajar; 12) bahwa terdapat lima bentuk belajar:

a) Belajar responden

Dalam proses belajar semacam ini, suatu respon s dikeluarkan oleh suatu stimulus yang telah dikenal.

b) Belajar kontiguitas

Asosiasi dekat (*contiguous*) sederhana antara suatu stimulus dan suatu respons dapat menghasilkan suatu perubahan dalam perilaku, dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan untuk kemudian dilengkapi oleh peserta.

c) Belajar operant

Biasa disebut bentuk belajar terkondisi operant, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan, tanpa dikeluarkan secara instinktif oleh stimulus apapun, waktu organisme “beroperasi” terhadap lingkungan

d) Belajar operasional

Konsep belajar observasional memperlihatkan, bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari.

e) Belajar kognitif

Para ahli pendidikan dan psikologi berpendapat bahwa lebih banyak dibutuhkan untuk menjelaskan belajar tentang hubungan-hubungan yang logis, rasional atau nonarbitrer.

Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

- a) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.
- b) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Pengertian hasil belajar menurut Sukmadinata (2005), prestasi atau hasil belajar (*achievement*) merupakan realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar atau prestasi belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Alat untuk mengukur prestasi/hasil belajar disebut tes prestasi belajar atau *achievement test* yang disusun oleh guru atau dosen yang mengajar mata kuliah yang bersangkutan.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (1990:56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- b) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- e) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Hasil belajar memainkan peranan yang penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, yang menjadi tolak ukur dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar bisa diartikan sebagai balas jasa terhadap proses belajar yang telah berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Kemampuan siswa menguasai pelajaran yang telah berlangsung diuji dan kemudian akan menghasilkan prestasi belajar/hasil belajar.

Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 1990:22).

- a) Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada ditengah masyarakat.

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Kemampuan ini sering disebut kemampuan mentransfer pengetahuan ke berbagai situasi sesuai dengan konsepnya. Hampir seluruh mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena didalamnya dibutuhkan kemampuan berfikir untuk memahaminya.

Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi.yang meliputi 6 tingkatan:

1) Pengetahuan (Knowledge), yang disebut C1

Menekan pada proses mental dalam mengingat dan mengungkapkan kembali informasi-informasi yang telah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang telah mereka peroleh sebelumnya. Informasi yang dimaksud berkaitan dengan simbol-simbol matematika, terminologi dan peristilahan, fakta-fakta, keterampilan dan prinsip-prinsip

2) Pemahaman (Comprehension), yang disebut C2

Tingkatan yang paling rendah dalam aspek kognisi yang berhubungan dengan penguasaan atau mengerti tentang sesuatu. Dalam tingkatan ini siswa diharapkan mampu memahami ide-ide matematika bila mereka dapat menggunakan beberapa kaidah yang relevan tanpa perlu menghubungkannya dengan ide-ide lain dengan segala implikasinya.

3) Penerapan (Application), yang disebut C3

Kemampuan kognisi yang mengharuskan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka berkenaan dengan sebuah abstraksi matematika melalui penggunaannya secara tepat ketika mereka diminta untuk itu.

4) Analisis (Analysis), yang disebut C4

Kemampuan untuk memilah sebuah informasi ke dalam komponen-komponen sedemikian hingga hirarki dan keterkaitan antara ide dalam informasi tersebut menjadi tampak dan jelas.

5) Sintesis (Synthesis) , yang disebut C5

Kemampuan untuk mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik dan system. Dalam matematika, sintesis melibatkan pengkombinasian dan pengorganisasian konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika untuk mengkreasikannya menjadi struktur matematika yang lain dan berbeda dari yang sebelumnya.

Kegiatan membuat penilaian berkenaan dengan nilai sebuah ide, kreasi, cara, atau metode. Evaluasi dapat memandu seseorang untuk

mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru dan cara baru yang unik dalam analisis atau sintesis.

b) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa, sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya. Bila seseorang memiliki penguasaan kognitif yang tinggi, ciri-ciri belajar efektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Misalnya; perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Ada beberapa kategori dalam ranah afektif sebagai hasil belajar;

1) *Receiving/ attending/ menerima/ memperhatikan.*

*Receiving/ attending/ menerima/ memperhatikan* adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. *Receiving* juga diartikan sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka mempunyai kemauan menggabungkan diri ke dalam nilai itu atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.

2) *Responding*/ menanggapi.

*Responding*/ menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif atau kemampuan menanggapi, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

3) *Valuing*/ penilaian.

*Valuing*/ penilaian, menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan akan memberikan suatu penyesalan. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran peserta didik tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena baik atau buruk.

4) *Organization*/ Organisasi.

*Organization*/ Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan suatu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.



- 5) *Characterization by a value or value complex*/ karakteristik nilai atau internalisasi nilai.

*Characterization by a value or value complex*/ karakteristik nilai atau internalisasi nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam hierarki nilai.

- c) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Ada beberapa ahli yang menjelaskan cara menilai hasil belajar psikomotor. Ryan (1980) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui:

- 1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung,
- 2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap,

- 3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Sementara itu Leighbody (1968) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup:

- 1) kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja,
- 2) kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan,
- 3) kecepatan mengerjakan tugas,
- 4) kemampuan membaca gambar dan atau simbol,
- 5) keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

Dari penjelasan di atas dapat dirangkum bahwa dalam penilaian hasil belajar psikomotor atau keterampilan harus mencakup persiapan, proses, dan produk. Penilaian dapat dilakukan pada saat proses berlangsung yaitu pada waktu peserta didik melakukan praktik, atau sesudah proses berlangsung dengan cara mengetes peserta didik.

Penilaian psikomotorik dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Dengan kata lain, observasi

dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotorik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan individu yaitu terdiri dari faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) yang meliputi: motivasi dari orang tua, teman bermain, keadaan ekonomi, suasana rumah dan juga faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (internal) meliputi: intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi, kreativitas dan kemampuan untuk mengatasi masalah atau yang akrab dikenal dengan AQ. Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran-pun dapat menjadi kendala dalam pencapaian tujuan belajar yang telah dirumuskan. (Slameto, 2003:54-64).

## **2. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman (Driscoll, 2003 seperti yang dikutip dari Slavin 2008:179). Pembelajaran terjadi dengan berbagai cara. Pembelajaran bisa bersifat intensional, seperti ketika siswa memperoleh informasi yang disajikan dalam ruang kelas atau ketika mempelajari sesuatu dari internet. Namun pembelajaran pun dapat tidak bersifat intensional yaitu suatu kegiatan yang dipelajari seperti ketika seorang anak melihat dokter membawakan jarum suntik, dan anak tersebut mempelajari bahwa suntik berhubungan dengan rasa sakit (pembelajaran emosional).

Kooperatif adalah suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan lainnya dalam suatu ikatan tertentu. Ikatan-ikatan tersebut yang

menyebabkan antara satu dengan yang lainnya merasa berada dalam satu tempat dengan tujuan–tujuan yang secara bersama–sama diharapkan oleh setiap orang yang berada dalam ikatan itu.

Dewasa ini penerapan model pembelajaran sudah seharusnya bukan menjadi hal langka dalam dunia pendidikan di Indonesia. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pencapaian pengajaran menjadi faktor penting dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam suatu kerja kelompok.

Eggen dan Kauchak (1993: 319) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling -membantu dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itu belajar kooperatif ini juga dinamakan “belajar teman sebaya.”

Menurut Slavin (1997), pembelajaran kooperatif, merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Pendapat setara menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat digunakan untuk mengajarkan materi yang agak kompleks, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang berdimensi sosial, dan hubungan antara manusia. Belajar secara kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif konstruktivis dan teori belajar sosial (Kardi dan Nur, 2000:15)

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menciptakan ikatan yang kuat antar siswa, membangun kecerdasan sosial dan emosional, sehingga pada akhirnya siswa bisa berinteraksi terhadap lingkungannya dengan segala kemampuan dan potensi diri yang berkembang dengan baik. Secara garis besar, tujuan tersebut bisa dicapai apabila memenuhi indikator:

a) Kemandirian yang positif

Kemandirian yang positif akan berhasil dengan baik apabila setiap anggota kelompok merasa sejajar dengan anggota yang lain. Artinya satu orang tidak akan berhasil kecuali anggota yang lain merasakan juga keberhasilannya. Apapun usaha yang dilakukan oleh masing-masing anggota tidak hanya untuk kepentingan diri sendiri tetapi untuk semua anggota kelompok. Kemandirian yang positif merupakan inti pembelajaran kooperatif.

b) Peningkatan interaksi

Pada saat guru menekankan kemandirian yang positif, selayaknya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal, tolong menolong, saling bantu, saling mendukung, memberi semangat dan saling memberi pujian atas usahanya dalam belajar. Aktivitas kognitif dan dinamika kelompok terjadi pada saat siswa diikutsertakan untuk belajar mengenal satu sama lain. Termasuk dalam hal ini menjelaskan bagaimana memecahkan masalah, mendiskusikan konsep yang akan dikerjakan, menjelaskan pada teman sekelas dan menghubungkan dengan pelajaran yang terakhir dipelajari

c) Pertanggungjawaban individu

Tujuan kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah agar masing-masing anggota menjadi lebih kuat pengetahuannya. Siswa belajar bersama sehingga setelah itu mereka dapat melakukan yang lebih baik sebagai individu. Untuk memastikan bahwa masing-masing anggota lebih kuat, siswa harus membuat pertanggungjawaban secara individu terhadap tugas yang menjadi bagiannya dalam bekerja.

Pertanggungjawaban individu akan terlaksana jika perbuatan masing-masing individu dinilai dan hasilnya diberitahukan pada individu dan kelompok.

“Pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dimana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator” (Lie, 2004:12)

Penerapan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam kelompok. Siswa menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian implementasi pembelajaran kooperatif fokus pada pengelompokan siswa yang heterogen (tingkat kemampuan yang berbeda) didalam kelompok kecil. Hal tersesut sesuai dengan pendapat Sartono (2003:32), “siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi

dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah, dan sebagainya”

Model pembelajaran *cooperative learning* mempunyai karakteristik tertentu yang dapat membedakannya dari model pembelajaran yang lain. Secara garis besar, terdapat karakteristik khusus *cooperative learning* dan karakteristik umum *cooperative learning*.

Karakteristik khusus dari model pembelajaran *cooperative learning* yaitu:

a) *Individual Accountability*

Yaitu bahwa setiap individu di dalam kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok, sehingga keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh tanggung jawab setiap anggota.

b) *Social Skills*

*Social skills* meliputi seluruh hidup sosial, kepekaan sosial dan mendidik siswa untuk menumbuhkan pengekan diri dan pengarahan diri demi kepentingan kelompok. Keterampilan ini mengajarkan siswa untuk belajar memberi, menerima dan mengambil tanggung jawab serta menghormati hak orang lain dan membentuk kesadaran sosial.

c) *Positive Interdependence*

Adalah sifat yang menunjukkan saling ketergantungan satu terhadap yang lain di dalam kelompok secara positif karena setiap anggota kelompok

dianggap memiliki kontribusi. Jadi siswa berkolaborasi, bukan berkompetisi.

d) *Group Processing*

Adalah proses perolehan jawaban permasalahan yang dikerjakan oleh kelompok secara bersama-sama.

Sedangkan karakteristik umum dari model pembelajaran *cooperative learning* yaitu:

- a) belajar bersama teman,
- b) selama proses belajar terjadi tatap muka dengan teman,
- c) saling mendengarkan pendapat di dalam kelompok,
- d) terdapat saling ketergantungan yang positif diantara teman kelompok,
- e) berbagi kepemimpinan,
- f) berbagi tanggung jawab,
- g) menekankan pada tugas dan kebersamaan, membentuk keterampilan sosial,
- h) peran guru hanya mengamati proses belajar siswa
- i) efektifitas belajar tergantung pada kelompok,
- j) sistem penghargaannya berorientasi kepada kelompok daripada individu.(era catur)

Berbagai tipe pembelajaran kooperatif yang kerap diimplementasikan antara lain: *Cooperatid Learning Structures (CLS)*, *StudentTeams-Achievment*



*Divisions (STAD), Teams-Games-Tournament (TGT), Jigsaw, Team Accelerated Instruction (TAI), Group Investigation (GI), Structured Dyadic Methods (SDM) dan Think Pair Share (TPS).*

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa untuk dapat meng-eksplorasi kemampuannya serta dapat berperan serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengelompokan siswa dalam pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar siswa bekerjasama dengan rekannya sebagai sebuah tim. Hal tersebut dikarenakan setiap siswa dituntut untuk bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Sistem *reward and punishment* diblakukan agar setiap siswa dalam tim termotivasi untuk melaksanakan tugas dengan sebaik mungkin.

Motivasi yang timbul dari dalam diri siswa tersebut tidak luput dari perasaan untuk menghadapi tantangan dan setiap siswa dalam tim saling bekerjasama untuk mengatasi setiap hambatan dan mengubah nya menjadi peluang. Aktivitas belajar yang berlangsung akan menunjang prestasi belajar siswa, pada akhirnya melalui pembelajaran kooperatif aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

### **3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Structured Dyadic Methods***

Sebagian besar model pembelajaran kooperatif seperti GI melibatkan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 anggota siswa yang bebas menentukan bagaimana mereka bersinergi dan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas. Meskipun demikian terdapat model pembelajaran yang

hanya melibatkan 2 orang anggota saja dalam satu kelompok yang berpasangan dengan teknis pelaksanaan yang terstruktur.

Model pembelajarn tersebut dikenal dengan *Structured Dyadic Methods* (SDM) atau *Structured Pairs LearningMethods* (SPLM). Menurut penelitian belajar berpasangan terstruktur seperti SDM dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa.

Teknis pelakasanaan model pembelajaran tipe SDM adalah dengan pembentukan kelompok berpasangan masing-masing kelompok tersiri dari 2 siswa. Setiap pasangan dibagi 2 tugas, satu siswa bertindak sebagai tutor dan siswa yang lain bertindak sebagai tutee.

Setiap kelompok mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan instruksi guru dan meringkas/merangkum informasi-informasi dari materi pembelajaran tersebut. Setiap siswa menyiapkan pertanyaan beserta jawaban terkait materi. Setelah itu, siswa yang bertindak sebagai tutor memberikan pertanyaan kepada tutee, apabila tutee tidak bisa menjawab pertanyaan tersesut, sang tutor akan mengarahkan dan mendorong tutee untuk menjawab. Apabila tutee mampu menjawab kelompok tersebut mendapat poin. Namun, apabila kemudian tutee tidak mampu menjawab, tutor memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, dan tutee menuliskan jawaban tersebut sebanyak 3 kali dan membaca kembali jawaban tersebut dengan tepat. Kelompok dengan poin tertinggi akan memdapat penghargaan (*reward*).

Pembelajaran kooperatif yang menggunakan *pair learning* yaitu, siswa berperan sebagai tutor dan pembelajar (siswa). Tutor memberikan

permasalahan kepada siswa. Jika jawaban siswa benar maka siswa tersebut mendapat poin, jika jawaban siswa salah tutor memberikan jawaban dan siswa menuliskan jawaban tiga kali dan membacanya kembali secara benar. Setiap sepuluh menit, masing-masing siswa berganti peran.

Biasanya mereka diminta untuk mempelajari prosedur-prosedur tertentu atau meringkas informasi-informasi penting dari sebuah buku. Hingga saat ini, metode-metode belajar berpasangan tersebut sering digunakan di sekolah-sekolah formal maupun informal. Melalui sistem belajar ini guru berharap siswa dapat bekerjasama menyumbangkan pemikirannya untuk kelompok belajarnya. Dalam belajar kelompok harus terjalin hubungan bekerjasama saling pengertian, menghargai, dan membantu dengan disertai komunikasi secara empati sebagai upaya untuk memaksimalkan kondisi pembelajaran.

Hasil pembelajaran harus merupakan hasil sharing atau kerjasama antar siswa dalam satu kelompok atau antar kelompok. Siswa yang pandai mengajari siswa yang lemah, yang tahu Bagi siswa yang cepat memahami dapat mengajari siswa yang lamban dan siswa yang mempunyai gagasan dapat menyampaikan pendapatnya atau pemikirannya.

Selain SDM terdapat model serupa yaitu model pembelajaran Classwide Peer Tutoring (CPT) dan *Reciprocal Peer Tutoring* (RPT) (Greenwood, dkk., 1989).

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini sebagai berikut.

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pokok menuliskan kembali berita yang dibacakan ke dalam beberapa kalimat.
- b) Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berpasangan (Structured Dyadic Methods).
- c) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar mengajar di kelas pada saat model pembelajaran berpasangan (Structured Dyadic Methods) diterapkan dalam materi menuliskan kembali berita yang sudah dibacakan ke dalam beberapa kalimat.
- d) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menuliskan kembali berita yang akhirnya diharapkan siswa akan mempunyai peningkatan kemampuan menuliskan kembali berita yang sudah dibacakan ke dalam beberapa kalimat.
- e) Menyiapkan *reward* bagi kelompok dengan poin tertinggi.

Teknis pelaksanaan model pembelajaran SDM:

- a) Kegiatan awal
  - 1) Mengawali proses belajar mengajar guru mengajak siswanya untuk berdoa menurut agama dan kepercayaan masing –masing.
  - 2) Guru mengabsen siswa.
  - 3) Guru memberi motivasi dan penyegaran kepada siswa agar siswa semangat belajar.
  
- b) Kegiatan Inti
  - 1) Guru memberikan gambar dan penjelasan yang terkait tentang materi pembelajarn ( penyimpangan sosial yang terjadi dalam masyarakat)
  - 2) Guru memberikan perintah kepada masing-masing siswanya untuk membentuk pasangan-pasangan (lebih efisien apabila kelompok merupakan rekan sekitar).  
 Didalam pasangan tersebut satu anak berperan sebagai tutor/guru dan satu anak berperan sebagai tutee/siswa. Setiap kelompok meringkas materi pembelajaran sesuai instruksi guru. Setelah itu, siswa yang berperan sebagai tutor menjelaskan secara ringkas tentang materi pembelajaran sedangkan siswa lain mendengarkan materi yang disampaikan. Sebaliknya siswa yang tadinya mendengarkan materi yang disampaikan oleh siswa lain, bertukar peran menjadi tutor dan menjelaskan materi tentang materi pembelajaran dengan siswa lain.

- 3) Setiap siswa menyiapkan 5 pertanyaan beserta jawaban.
- 4) Siswa yang bertindak sebagai tutor memberikan pertanyaan kepada siswa yang berperan sebagai tutee. Apabila tutee tidak mampu menjawab maka tutor diperkenankan mengarahkan tutee. Apabila tutee mampu menjawab maka kelompok tersebut mendapat poin. Setiap siswa berganti peran setiap 5-10 menit. Kelompok dengan poin tertinggi mendapatkan penghargaan (*reward*)
- 5) Guru memberikan tugas individu untuk dikerjakan oleh setiap pasangan siswa. Siswa diberikan tugas untuk membuat hasil kesimpulan dari diskusi yang sudah dilakukan.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru bersama dengan siswa melakukan tanya jawab mengenai hasil diskusi yang sudah dilakukan.
2. Guru meluruskan kesalahan pemahaman siswa dan memberikan penguatan atau penyimpulan.

#### **4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI)**

Terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif, aktif dan partisipatif merupakan tujuan pendidikan yang hendak dicapai melalui strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu, strategi pembelajaran juga harus memperhitungkan semua kondisi siswa, baik itu keadaan internal maupun eksternal siswa. Metode pembelajaran Investigasi Kelompok atau *Group investigation* mengambil model dari masyarakat, terutama mengenai mekanisme sosial yang ada pada masyarakat yang biasa dilakukan melalui kesepakatan bersama. Melalui kesepakatan inilah siswa mempelajari pengetahuan dan mereka melibatkan diri dalam pemecahan masalah sosial (Winataputra, 2001: 34).

Model *Group investigation* seringkali disebut sebagai metode pembelajaran kooperatif yang paling kompleks. Hal ini disebabkan oleh metode ini

memadukan beberapa landasan pemikiran, yaitu berdasarkan pandangan konstruktivistik, democratic teaching, dan kelompok belajar kooperatif.

Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan model GI memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. Democratic teaching adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keberagaman peserta didik (Budimansyah, 2007: 7).

Group investigation adalah kelompok kecil untuk menuntun dan mendorong siswa dalam keterlibatan belajar. Metode ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok (group process skills). Hasil akhir dari kelompok adalah sumbangan ide dari tiap anggota serta pembelajaran kelompok yang notabene lebih mengasah kemampuan intelektual siswa dibandingkan belajar secara individual.

Eggen & Kauchak (dalam Maimunah, 2005: 21) mengemukakan Group investigation adalah strategi belajar kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode GI mempunyai fokus utama untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik atau objek khusus.

Salah satu model pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar adalah model pembelajaran GI (Krismanto, 2003:6). Sudjana (Mudrika, 2007:15) mengemukakan bahwa GI dikembangkan oleh Herbert Thelen sebagai upaya untuk mengkombinasikan strategi mengajar yang berorientasi pada pengembangan proses pengkajian akademis. Kemudian Joyce dan Weil (1980:230) menambahkan bahwa model pembelajaran GI yang dikembangkan oleh Thelen yang bertolak dari pandangan John Dewey dan Michaelis yang memberikan pernyataan bahwa pendidikan dalam masyarakat demokrasi seyogyanya mengajarkan demokrasi langsung.

Selanjutnya Aisyah (2006:15) mengutarakan bahwa model pembelajaran GI kemudian dikembangkan oleh Sharan dan Sharan pada tahun 1970 di Israel. Sementara itu Tsoi, Goh, dan Chia (Aisyah, 2006:11) menambahkan bahwa model pembelajaran GI secara filosofis beranjak dari paradigma konstruktivis. Dimana belajar menurut pandangan konstruktivis merupakan hasil konstruksi kognitif melalui kegiatan seseorang. Pandangan penekanan bahwa pengetahuan kita adalah hasil pembentukan kita sendiri (Suparno, dalam Trianto, 2007:28)

Model pembelajaran *Group-Investigation* memiliki enam langkah pembelajaran (Slavin, 1995), yaitu:

- a. *Grouping*: menetapkan jumlah anggota kelompok, menentukan sumber, memilih topik, merumuskan permasalahan)
- b. *Planning*: menetapkan apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajari, siapa melakukan apa, apa tujuannya),
- c. *Investigation*: saling tukar informasi dan ide, berdiskusi, klarifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis data, membuat inferensi),
- d. *Organizing* : anggota kelompok menulis laporan, merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis),
- e. *Presenting*: salah satu kelompok menyajikan, kelompok lain mengamati, mengevaluasi, mengklarifikasi, mengajukan pertanyaan atau tanggapan),

- f. *Evaluating* :masing-masing siswa melakukan koreksi terhadap laporan masing-masing berdasarkan hasil diskusi kelas, siswa dan guru berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan, melakukan penilaian hasil belajar yang difokuskan pada pencapaian pemahaman.

Menurut Anwar (Aisyah, 2006:14) secara harfiah investigasi diartikan sebagai penyelidikan dengan mencatat atau merekam fakta-fakta, melakukan peninjauan dengan tujuan memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan tentang suatu peristiwa atau sifat. Selanjutnya Krismanto (2003:7) mendefinisikan investigasi atau penyelidikan sebagai kegiatan pembelajaran yang memberikan kemungkinan siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa melalui berbagai kegiatan dan hasil yang benar sesuai pengembangan yang dilalui siswa.

Model investigasi kelompok merupakan model pembelajaran yang melatih para siswa berpartisipasi dalam pengembangan sistem sosial dan melalui pengalaman, secara bertahap belajar bagaimana menerapkan metode ilmiah untuk meningkatkan kualitas masyarakat. model ini merupakan bentuk pembelajaran yang mengkombinasikan dinamika proses demokrasi dengan proses inquiry akademik. Melalui negosiasi siswa mempelajari pengetahuan akademik dan mereka terlibat dalam pemecahan masalah sosial.

Selanjutnya Thelen (Joyce dan Weil, 1980:332) mengemukakan tiga konsep utama dalam pembelajaran GI, yaitu:

- a) *Inquiry*
- b) *Knowledge*



c) *The dynamics of the learning group*

Setiawan (2006:12) mendeskripsikan peranan guru dalam pembelajaran GI sebagai berikut:

- a) Memberikan informasi dan instruksi yang jelas
- b) Memberikan bimbingan seperlunya dengan menggali pengetahuan siswa yang menunjang pada pemecahan masalah (bukan menunjukkan cara penyelesaiannya)
- c) Memberikan dorongan sehingga siswa lebih termotivasi
- d) Menyiapkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa
- e) Memimpin diskusi pada pengambilan kesimpulan akhir

Beberapa kelebihan dari pembelajaran GI menurut Setiawan (2006:9), yaitu sebagai berikut:

- a) Secara Pribadi
  1. dalam proses belajarnya dapat bekerja secara bebas
  2. memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif
  3. rasa percaya diri dapat lebih meningkat
  4. dapat belajar untuk memecahkan, menangani suatu masalah
- b) Secara Sosial / Kelompok
  1. meningkatkan belajar bekerja sama
  2. belajar berkomunikasi baik dengan teman sendiri maupun guru
  3. belajar berkomunikasi yang baik secara sistematis
  4. belajar menghargai pendapat orang lain

5. meningkatkan partisipasi dalam membuat suatu keputusan

Seperti yang dikemukakan oleh Sharan (dalam Supandi, 2005: 6), terdapat langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran GI yang terdiri dari:

- a) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen.
- b) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok yang harus dikerjakan.
- c) Guru memanggil ketua-ketua kelompok untuk memanggil materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- d) Masing-masing kelompok membahas materi tugas secara kooperatif dalam kelompoknya.
- e) Setelah selesai, masing-masing kelompok yang diwakili ketua kelompok atau salah satu anggotanya menyampaikan hasil pembahasannya.
- f) Kelompok lain dapat memberikan tanggapan terhadap hasil pembahasannya.
- g) Guru memberikan penjelasan singkat (klarifikasi) bila terjadi kesalahan konsep dan memberikan kesimpulan.
- h) Evaluasi.

Pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran di atas tentunya harus berdasarkan prinsip pengelolaan atau reaksi dari metode pembelajaran kooperatif model GI. Dimana di dalam kelas yang menerapkan model GI, pengajar lebih berperan sebagai konselor, konsultan, dan pemberi kritik yang

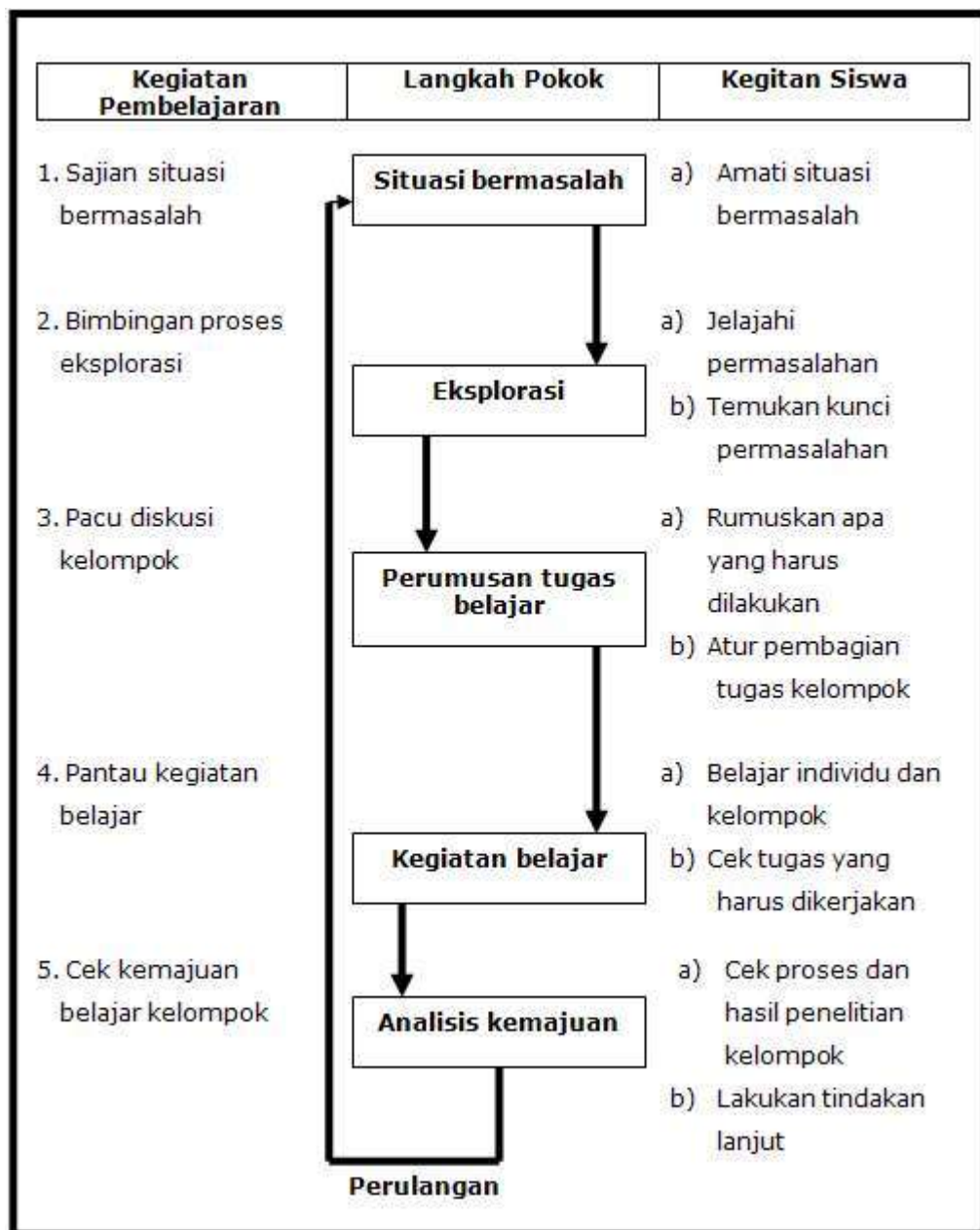
bersahabat. Dalam kerangka ini pengajar seyogyanya membimbing dan mengarahkan kelompok menjadi tiga tahap:

- a) Tahap pemecahan masalah,
- b) Tahap pengelolaan kelas,
- c) Tahap pemaknaan secara perseorangan.

Tahap pemecahan masalah berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, apa yang menjadi hakikat masalah, dan apa yang menjadi fokus masalah.

Tahap pengelolaan kelas berkenaan dengan proses menjawab pertanyaan, informasi apa yang saja yang diperlukan, bagaimana mengorganisasikan kelompok untuk memperoleh informasi itu. Sedangkan tahap pemaknaan perseorangan berkenaan dengan proses pengkajian bagaimana kelompok menghayati kesimpulan yang dibuatnya, dan apa yang membedakan seseorang sebagai hasil dari mengikuti proses tersebut (Thelen dalam Winataputra, 2001: 37).

**Gambar.1 Kerangka Adaptasi Model Pembelajaran Tipe GI**



Kerangka operasional pembelajaran GI yang ditulis oleh Joise & Weil ini memberikan gambaran mengenai kerangka operasional model pembelajaran Group Investigation, yakni sebagai berikut:

- a) Siswa dihadapkan dengan situasi bermasalah

- b) Siswa melakukan eksplorasi sebagai respon terhadap situasi yang problematis.
- c) Siswa merumuskan tugas-tugas belajar atau learning taks dan mengorganisasikan untuk membangun suatu proses penelitian.
- d) Siswa melakukan kegiatan belajar individual dan kelompok.
- e) Siswa menganalisis kemajuan dan proses yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok.
- f) Melakukan proses pengulangan kegiatan atau *Recycle Activities*.

## 5. Mata Pelajaran IPS Terpadu

Salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai siswa pada tingkatan sekolah menengah adalah IPS. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang ilmu yang terdiri dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2009: 7). Sebagai suatu mata pelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki objek kajian material yang sama, yaitu manusia (Hidayati, 2004: 4).

Menurut Hidayati (2004: 9), IPS pada awalnya berasal dari literatur pendidikan Amerika Serikat dengan nama *Social Studies*. IPS merupakan mata pelajaran yang didalamnya mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (Arnie Fajar, 2004: 110). Meskipun IPS merujuk pada *Social Studies* dari Amerika Serikat namun konsepnya tidaklah sama persis. Perbedaan konsep tersebut dikarenakan kondisi yang berbeda sehingga perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masyarakat Indonesia itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang merupakan perpaduan dengan ilmu-ilmu lain seperti Geografi, Ekonomi, Sejarah, Antropologi, Politik dan ilmu sosial lainnya dalam mengkaji peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu atau masalah-masalah sosial yang hadir di dalam masyarakat.

Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan dimana anak didik tumbuh dan berkembang dalam masyarakat. Melalui pendidikan IPS siswa didorong untuk mengandalkan kemampuan dirinya untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi baik dalam dirinya maupun masalah-masalah sosial dalam masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada pendidikan. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan dan diintegrasikan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum mampu memahami dan memecahkan masalah sosial secara mendalam dan utuh dalam kehidupan sosial masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh

pengetahuan, keterampilan, dan contoh sikap sebagai bekal untuk menghadapi hidup dengan segala tantangannya. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Pembelajaran IPS dimaksudkan agar siswa mampu memadukan bahan, informasi dan kemampuan yang dimiliki untuk menjadi lebih bermakna. Selain alasan tersebut, siswa diharapkan lebih peka dan tanggap dalam berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.

Alasan penting lainnya adalah agar siswa dapat meningkatkan rasa toleransi dan persaudaraan sesama manusia.

Selain itu, mata pelajaran IPS diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dan sikap dalam menghadapi masyarakat sosial yang beranekaragam serta dapat mengembangkan cara berpikir logis dan kritis terhadap masalah-masalah yang sering dijumpai di masyarakat tersebut. Beberapa alasan pemberian mata pelajaran IPS telah disampaikan di atas. Selain alasan pemberian mata pelajaran IPS, fungsi dan tujuan pembelajaran ini juga perlu diketahui. Fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial siswa terhadap kehidupan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Groos (Solihatin dan Raharjo, 2007: 14) menjelaskan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negarayang

baik dalam lingkungannya di masyarakat. Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya untuk membekali dan mendidik siswa berupa kemampuan dasar untuk mengembangkan minat, bakat, kemampuan dan lingkungannya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi (Solihatinda Raharjo, 2007: 15).

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya adalah mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Tujuan yang lain adalah untuk mengembangkan kemampuan dasar berfikir logis dan kritis; rasa ingin tahu; inkuiri; memecahkan masalah; dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu, tujuan lain diharapkan agar siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Karakteristik mata pelajaran IPS SMP antara lain sebagai berikut:

- a) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (ema) tertentu.
- c) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar



*survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

- e) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Tabel.3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Penyakit Sosial akibat penyimpangan sosial	6.1 mendeskripsikan penyimpangan sosial di keluarga dan masyarakat
	6.2 mengidentifikasi faktor-faktor penyimpangan sosial

sumber : pembelajaran IPS Terpadu;Platinum

## 6. *Adversity Quotient (AQ)*

*Adversity quotient* atau biasa dikenal dengan kemampuan *adversity* merupakan suatu alat yang menurut Stoltz mampu meramalkan kesuksesan seorang individu. AQ merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi kesulitan atau ketahanan seseorang terhadap situasi yang menekan untuk selanjutnya mengubahnya menjadi peluang (Stoltz,2000).

AQ lahir sebagai hasil pemikiran dan analisis yang timbul akibat fakta bahwa ada perusahaan yang terus maju dalam persaingan sementara perusahaan lain hancur, mengapa ada perusahaan yang mampu mengatasi kesulitan sementara yang lain menyerah, mengapa ada orangtua yang bisa membesarkan anaknya menjadi warga negara yang baik di lingkungan yang penuh tindak kekerasan dan obat terlarang, mengapa ada banyak orang kemampuannya tertinggal jauh dibandingkan dengan bakat atau IQ mereka yang tinggi. Pada umumnya,

ketika dihadapkan pada tantangan hidup, kebanyakan orang menyerah dan berhenti berusaha (Stoltz, 2000:07).

Setiap individu memiliki tingkat AQ yang berbeda-beda. Stoltz mengibaratkan perjalanan hidup setiap individu sebagai suatu kegiatan pendakian menuju puncak gunung. Dalam perjalanan pendakian tersebut tersebut terdapat 3 tipe/golongan orang, yaitu:

a) *Quitters* (mereka yang berhenti)

Hambatan, tantangan dan kesulitan di era glogalisasi seperti saat ini mendera setiap individu baik persaingan-persaingan dalam dunia kerja, sosial, bahkan hambatan yang berupa cara untuk mengatasi masalah. *Quitters* merupakan tipe manusia yang berada di kaki gunung, mereka lebih memilih untuk berhenti, keluar, menghindari kewajiban dan menolak kesempatan. Mereka mengabaikan peluang dan lebih memilih menolak.

b) *Campers* (mereka yang berkemah)

*Campers* atau orang-orang yang berkemah menerima kesempatan untuk mendaki, namun pada saat pendakian dan setelah melihat tantangan yang lebih kuat atau merasa sudah cukup mereka cenderung lebih memilih berhenti dan mendirikan kemah yang lebih nyaman dan tidak melanjutkan pendakian. *Campers* menganggap perhentian tersebut sebagai sebuah “kesuksesan”.

c) *Climbers* (para pendaki)

Para pendaki “*climbers*” merupakan orang-orang yang selalu membaktikan dirinya untuk pendakian yaitu perbaikan diri dan pencapaian kebahagiaan yang sejati. Para *climbers* mendaki dengan optimis tanpa menghiraukan latar belakang, keuntungan atau kerugian, nasib buruk atau baik. *Climbers* selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan (peluang).

Stoltz berpendapat bahwa individu yang memiliki AQ tinggi akan mengarahkan segala potensi yang dimilikinya untuk meraih “kesuksesan”,

mereka selalu termotivasi untuk terus berusaha menemukan peluang-peluang baru. Mereka akan memaksimalkan kemampuannya untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya, termasuk mencari informasi serta memanfaatkan setiap peluang yang tersedia.

Semakin besar AQ yang dimiliki seseorang, maka ia akan semakin kuat untuk bertahan menghadapi kesulitan dan terus berkembang dengan mengaktualisasikan seluruh potensi.

Terdapat 4 dimensi yang terdapat dalam *adversity quotient* yang disingkat dengan CO2RE (Stoltz,2000) yaitu:

a) C = *Control* (pengendalian diri)

Dengan kendali yang diri yang kuat siswa dapat mengontrol emosi dan mampu mengolah setiap permasalahan yang dihadapi dengan baik. Dimensi ini mempertanyakan : Bagaimana seorang individu mengendalikan diri dalam menghadapi peristiwa yang menimbulkan kesulitan? Individu dengan AQ tinggi cenderung melakukan pendakian dan relatif kebal terhadap ketidakberdayaan, sementara orang dengan AQ lebih rendah cenderung berhenti (*quitters*) ataupun berkemah (*campers*). Dengan deskripsi indikator :

- i. Dapat mengambil tantangan yang lebih sulit
- ii. Dapat mengkondisikan emosi dalam setiap kesulitan
- iii. Bisa mengkondisikan suasana yang terjadi pada saat dirasa sangat menyulitkan
- iv. Merasa lebih berani dan yakin bisa berbuat optimal
- v. Merasa lebih tegar ketika diremehkan
- vi. Berani mengambil resiko apapun asalkan harapannya tercapai

b) O2 = *Origin and Ownership* (asal-usul dan pengakuan diri)

Seorang individu dengan tingkat AQ tinggi cenderung melihat dengan jujur akar permasalahan/asal-usul masalah dan tidak menyalahkan orang lain atas kesulitan tersebut. Dengan mengakui dan mencari tahu terjadinya sebuah kesulitan individu akan lebih termotivasi untuk mencari jalan

keluar terhadap kesulitan tersebut. Dimensi O2 mempertanyakan: sejauh mana individu mengandalkan kemampuan dirinya sendiri untuk menghadapi kesulitan yang dihadapi. Dengan deskripsi indikator:

- i. Berani mengakui kesalahan yang telah dilakukannya
- ii. Meyakini dan mencari sebab dari kesulitan tersebut
- iii. Terus mencoba menyadari dan menyelesaikan akibat dari kesulitan yang timbul

c) R = *Reach* (Jangkauan)

Individu yang memiliki AQ tinggi cenderung bervisi kedepan. Mereka yang bervisi masa depan akan membatasi masalah yang dihadapi sehingga tidak merambah ke bidang lain, dengan kemampuan tersebut mereka akan mampu menjangkau masalahnya dan akan lebih mudah mendapatkan jalan keluar untuk penyelesaian masalah yang dihadapi. Dimensi R mempertanyakan: sejauh mana kesulitan yang dihadapi menjangkau bidang kehidupan lain dari seorang individu? Respon AQ yang rendah akan membuat masalah yang dihadapi merambah segi kehidupan lainnya, dengan demikian individu dengan AQ rendah akan menganggap setiap kesulitan sebagai bencana dan/atau kutukan. Dengan deskripsi indikator:

- i. Pekerjaan yang tidak sesuai dengan peraturan akan mengacaukan pekerjaan yang lain
- ii. Tidak menyelesaikan tanggung jawab/tugasnya akan mempengaruhi nilai
- iii. Mampu mengendalikan emosi pada kondisi dan tempat yang berbeda
- iv. Bervisi masa depan saat mengambil keputusan
- v. Mampu membatasi kesulitan dan segera mengatasinya

d) E = *Endurance* (Daya tahan)

Daya tahan yang kuat membuat individu lebih tegar, berani dan lebih yakin untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya. Daya tahan yang tinggi berpengaruh langsung terhadap motivasi untuk segera menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dimensi E mempertanyakan: berapa lama kesulitan akan berlangsung? Dan sejauh mana individu mampu menyelesaikan masalah tersebut? Semakin rendah skor E maka semakin besar kemungkinan seorang individu menganggap kesulitan dan penyebab-penyebabnya akan berlangsung lama. Dengan deskripsi indikator:

- i. Kesulitan bersifat sementara
- ii. Cepat tanggap terhadap permasalahan yang ada
- iii. Segera menyelesaikan permasalahan yang menghalangi tugasnya
- iv. Mampu memprediksi kemungkinan kesulitan lain yang dihadapi apabila masalah tak terselesaikan
- v. Optimis dan ambisius
- vi. Telah memprediksi kemungkinan kesulitan/resiko yang akan terjadi

Riset yang dihasilkan Paul G. Stoltz selama 19 tahun dan penerapannya selama 10 tahun telah menghasilkan suatu pemahaman baru terkait indikator yang diperlukan individu untuk meraih kesuksesan, yang menurut Stoltz ditentukan oleh *Adversity Quotient* yang dimiliki setiap individu.

- a) AQ memberi tahu seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan, dan seberapa besar kemampuan individu untuk mengatasinya.
- b) AQ meramalkan siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur.
- c) AQ meramalkan siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal.
- d) AQ meramalkan siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan. (Stoltz, 2000:09)

AQ merumuskan kembali apa yang dimaksud dengan keadaan yang dapat dimintai pertanggung jawaban dan bagaimana menguasai suatu situasi, dengan meramalkan:

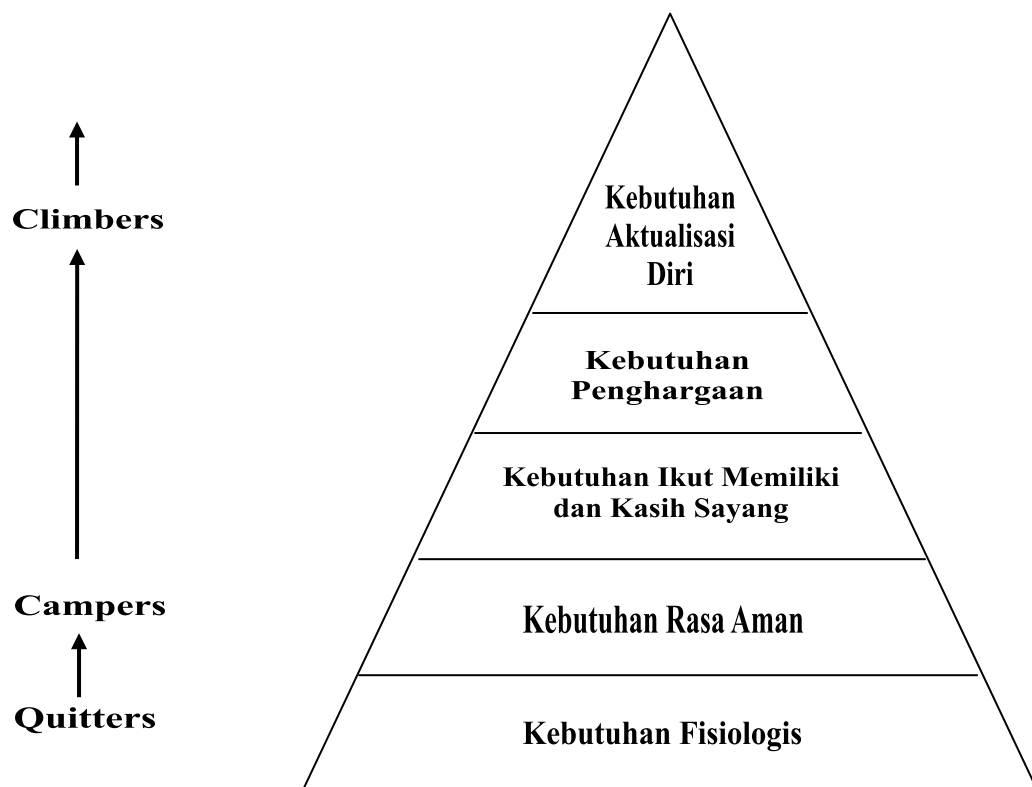
- |                  |   |
|------------------|---|
| a) Kinerja       | i) Kebahagiaan, vitalitas dan kegembiraan |
| b) Motivasi      | j) Kesehatan emosional                    |
| c) Pemberdayaan  | k) Kesehatan jasmani                      |
| d) Kreativitas   | l) Ketekunan                              |
| e) Produktivitas | m) Daya tahan                             |
| f) Pengetahuan   | n) Perbaikan sedikit demi sedikit         |
| g) Energi        | o) Tingkah laku                           |
| h) Pengharapan   |   |

p) Umur panjang

q) Respons terhadap perubahan

Menurut Stoltz AQ dapat ditingkatkan. Untuk mengukur tingkat AQ seseorang siswa khususnya dapat menggunakan angket/kuesiner dengan menggunakan skala Likert. Melalui pengukuran menggunakan skala Likert, tingkat AQ seseorang dapat diketahui untuk kemudian dapat di tingkatkan.

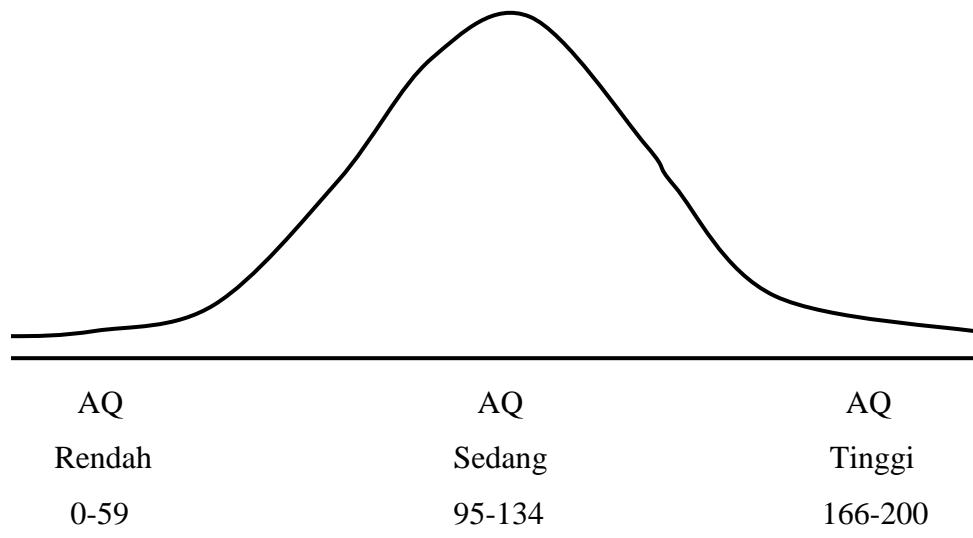
**Gambar.2 Hirarki Kebutuhan Molow**



---

*Stoltz, 2000;23*

**Gambar.3 Distribusi Normal Skor Adversity Quotient Berdasarkan Basis Norma Lebih dari 7.500 Responden.**



Ketika AQ di analisis maka AQ tidak hanya sekadar dikategorikan tinggi ataupun rendah, sebab AQ terletak dalam suatu rangkaian. Apabila AQ semakin tinggi maka semakin besar pula kemungkinan individu menikmati manfaat AQ yang tinggi. AQ menafsirkan keseluruhan individu berupa derajat seperti pada gambar. 3.

Kisaran distribusi nilai perolehan AQ sebagai berikut,

- a. 166-200 Apabila keseluruhan AQ anda berada dalam kisaran ini, anda mungkin mempunyai kemampuan untuk menghadapi kesulitan yang berat dan terus melaju ke atas dalam hidup anda.
- b. 135-165 Apabila AQ anda dalam kisaran ini, anda mungkin sudah cukup bertahan menembus tantangan-tantangan dan memanfaatkan sebagian besar potensi anda yang berkembang setiap harinya.
- c. 95-134 Biasanya anda lumayan baik dalam menempuh liku-liku hidup sepanjang segala sesuatunya yang tidak perlu akibat kemunduran-

kemunduran atau mungkin lebih menjadi kecil hati dengan menumpuknya beban frustrasi dan tantangan hidup.

- d. 60-94 Anda cenderung kurang memanfaatkan potensi yang anda miliki. Kesulitan dapat menimbulkan kerugian yang besar yang tidak perlu dan membuat anda menjadi semakin sulit melakukan pendakian. Anda bisa berjuang melawan keputus-asaan dan ketidakberdayaan.
- e. 59 ke bawah Apabila AQ anda dalam kisaran ini kemungkinan anda mengalami penderitaan yang tidak perlu dalam sejumlah hal. (Stoltz: 2000, 139)

## B. Penelitian yang relevan

Studi atau penelitian yang sejenis dengan pokok masalah yang dihadapkan dalam skripsi ini telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Oleh karena itu pada bagian ini dilengkapi beberapa hasil penelitian yang ada kaitanyadengan pokok masalah ini, antara lain:

**Tabel 4. Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Nama	Judul Skripsi	Kesimpulan
1	Mahfud	“Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi antara Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> (GI) dan Tipe <i>Numberhead Together</i> (NHT) Ditinjau dari Jumlah Indikator yang Belum Tuntas” (Studi pada siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Gunung Agung Kabupaten Tulang Bawang Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010)	Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Group Investigation</i> (GI) dan lebih baik jika dibandingkan dengan yang menggunakan tipe <i>Number Head Together</i> (NHT). Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa dengan jumlah indikator yang belum tuntas $\leq 2$ dan lebih baik jika dibandingkan dengan siswa dengan jumlah indikator yang belum tuntas $\geq 2$ .



2	Lina Nuraeni	“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Pendekatan Kooperatif Tipe <i>Group Investigation</i> pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.”	<p>Penerapan pendekatan kooperatif tipe <i>group investigation</i> dapat meningkatkan pengetahuan siswa pada pelajaran IPS di kelas V SDN Cigadog II Kecamatan Cislak Kabupaten Subang.</p> <p>Penerapan pendekatan kooperatif tipe <i>group investigation</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V SDN Cigadog II Kecamatan Cislak Kabupaten Subang.</p>
3	Masriah	”Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Structured Dyadic Methods</i> (SDM) terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Peserta Didik “ (Penelitian terhadap Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2012/2013)	<p>Terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe <i>structured dyadic methods</i> terhadap kemampuan pemahaman peserta didik.</p> <p>Kualitas interaksi proses pembelajaran kooperatif tipe <i>structured dyadic methods</i> berkriteria baik.</p>

### C. Kerangka Pikir

Penelitian ini menggunakan 3 variabel dalam pelaksanaannya yang terdiri dari variabel independen (bebas), variabel dependen (terikat) dan variabel moderator. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) dan tipe *Group Investigation* (GI). Hasil belajar IPS Terpadu siswa menjadi variabel terikat, dan *Adversity Quotient* (AQ) merupakan variabel moderator

**a) Terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) dan tipe *Investigation* (GI) terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.**

Model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan suatu cara belajar yang memungkinkan siswa bekerja sama dalam suatu tim untuk mengerjakan tugas-tugas secara terstruktur. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa varian tipe model yang penerapannya dapat disesuaikan dengan tujuan dan jenis mata pelajaran. Dalam kelas kooperatif, siswa di stimulasi untuk aktif partisipatif dalam pembelajaran dalam hal berdiskusi, mengeluarkan pendapat, bekerja sama sebagai tim yang saling melengkapi keberagaman baik karakter, sikap, kemampuan intelegensi untuk mengasah dan mengeksplorasi kemampuan mereka.

Dewasa ini, penerapan model pembelajaran kooperatif menjadi bagian penting dalam pendidikan. Beberapa peneliti terus melakukan penelitian guna mengembangkan model pembelajaran tersebut. Berubahnya paradigma masyarakat umumnya dan pihak pengembang pendidikan khususnya yaitu siswa yang menjadi pusat pembelajarn menjadi salah satu penyebab model perlu terus dikembangkan. Tidak hanya hal tersebut, pencapaian prestasi belajar menjadi bagian penting dalam tujuan penggunaan model pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe *Group Investigation* (GI) dan tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM). Kedua model pembelajaran tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda dalam pelaksanaannya, namun tetap dalam satu ranah yaitu pembelajaran sebagai tim dalam kelompok yang berpusat pada siswa (*student centre*) dan guru

bertindak sebagai fasilitator. Model pembelajaran akan efektif diterapkan pada setiap tingkatan kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam mata pelajaran. Mulai dari mata pelajaran matematika, membaca, menulis sampai pada mata pelajaran IPS Terpadu. IPS Terpadu terdiri dari berbagai disiplin ilmu yaitu ekonomi, sosiologi, geografi dan sejarah dengan tujuan pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satunya adalah mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Tujuan yang lain adalah untuk mengembangkan kemampuandasar berfikir logis dan kritis; rasa ingin tahu; inkuiri; memecahkan masalah; dan keterampilan dalam kehidupan sosial. Selain itu, tujuan lain diharapkan agar siswa memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Model pembelajaran tipe GI merupakan sebuah strategi pembelajaran yang memungkinkan kemampuan siswa dieksplorasi melalui kegiatan tim dalam kelompok belajar. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Guru yang bertindak sebagai fasilitator, menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan utama memberikan gambaran awal mengenai materi pembelajaran yang selanjutnya menstimulasi siswa untuk berpikir dan mengembangkan materi tersebut. Siswa bekerja dalam tim sesuai pembagian kelompok dan guru memastikan bahwa semua anggota dalam tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya, guru memberikan beberapa tema yang

kemudian akan di investigasi dan di analisis oleh setiap kelompok. setiap kelompok memaksimalkan segala media dan peralatan yang ada untuk mensimulasikan tema yang telah didiskusikan yang kemudian dilakukan presentasi dan penilaian. Pada model kooperatif tipe SDM, guru menjelaskan materi pembelajaran dan menginstruksikan siswa membentuk kelompok dengan anggota 2 orang (berpasangan) yang bertindak sebagai tutor dan tutee. Sebelum kompetisi, setiap siswa menyiapkan 5 pertanyaan beserta jawaban terkait materi, dan pada saat kompetisi dimulai siswa yang bertindak sebagai tutor memberikan pertanyaan kepada siswa dan berganti peran setiap 5-10 menit. Siswa masih dapat bekerjasama dengan mengarahkan tutee untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Aktivitas belajar siswa pada model pembelajaran tipe SDM lebih tinggi dibandingkan tipe GI. Perbedaan mendasar pada kedua model pembelajaran kooperatif tersebut terletak pada jumlah partisipan. Pada model GI siswa diarahkan untuk menganalisis dan menginvestigasi tema yang diperoleh dari pembagian oleh guru yang dikerjakan secara kelompok sebagai tim. Masing-masing anggota kelompok dengan kemampuan yang berbeda menyelesaikan tema melalui investigasi dan analisis yang kemudian dipresentasikan oleh masing-masing kelompok. Sedangkan pada model pembelajaran tipe SDM anggota kelompok hanya terdiri dari 2 orang. Intensitas dan kedekatan antar anggota lebih tinggi dikarenakan jumlah partisipan dalam kelompok. pada model pembelajaran ini, siswa dituntut untuk mandiri dan harus sungguh-sungguh menguasai materi pembelajaran dikarenakan tanggung jawab siswa sebagai tutee dan tutor secara bergantian.

Model pembelajaran tipe GI unggul dalam hal pengerjaan tugas kelompok yang berupa investigasi, diskusi dan analisis terhadap tema sesuai materi pembelajaran yang diperoleh. Selain itu, bentuk kerjasama siswa yang aktif dan saling bersinergis pada model pembelajaran tipe GI dibutuhkan dalam mendiskusikan, mengolah, menyelesaikan dan menarik kesimpulan sesuai tema serta penarikan kesimpulan aplikatif. Namun, pada model ini siswa kurang secara penuh dalam hal pemahaman materi pembelajaran secara detail.

Perbedaan tersebut dapat diduga akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI dan SDM.

**b) Rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) lebih tinggi daripada *Group Investigation* (GI) pada siswa yang memiliki *Adversity Quotient* (AQ) tinggi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014**

*Adversity Quotient* (AQ) merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran khususnya dalam hal sikap siswa menghadapi berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi, dan terutama sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai siswa. Bekerja sebagai sebuah tim seperti model pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa secara bersama menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Setiap siswa memiliki tingkat AQ yang berbeda. AQ yang tinggi maupun yang rendah dalam menghadapi hambatan pengerjaan tugas kelompok.

Model pembelajaran SDM mendorong kemandirian siswa dalam belajar bila dikaitkan dengan tingkat AQ masing-masing siswa. Interaksi antar anggota

dalam kelompok berpasangan ini menyebabkan adanya penguatan masing-masing anggota saat menghadapi hambatan. Dikarenakan pada saat kompetisi, apabila siswa yang bertindak seperti tutee tidak mampu menjawab pertanyaan maka siswa yang bertindak sebagai tutor akan terus mengarahkan dengan menstimulasi, analogi, dan sebagainya agar supaya tutee mampu menjawab pertanyaan sesuai waktu yang ditentukan. SDM menstimulasi siswa untuk menjawab pertanyaan yang di analogikan sebagai suatu kesulitan atau hambatan. Dengan mengeksplere kemampuannya dalam menjawab pertanyaan, siswa di arahkan untuk melihat kesulitan sebagai tantangan dan bagaimana siswa mengatasi tantangan tersebut. Sehingga setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjawab semua pertanyaan dengan tepat dan cepat. Sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe GI siswa berdiskusi, menganalisis, mengolah, menarik kesimpulan dan mempresentasikan hasil investigasinya didepan kelas. Kelompok lain memberikan pertanyaan terkait presentasi yang ditampilkan dan guru memberikan verifikasi berupa informasi.

Pembelajaran kooperatif tipe GI memberi kewempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan secara kelompok (tim). Dengan demikian, kemandirian masing-masing siswa lebih rendah dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe SDM. Model pembelajaran SDM akan tepat apabila diterapkan pada kelas dengan tingkat AQ siswa yang tinggi.

- c) **Rata-rata hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) lebih tinggi daripada *Group Investigation* (GI) pada siswa yang memiliki *AdversityQuotient* (AQ) rendah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.**

Pembelajaran kooperatif tipe SDM menuntut siswa untuk selalu siap dalam pembelajaran dan mampu memahami materi secara mendetail. Tetapi untuk siswa dengan tingkat AQ yang rendah- enggan untuk berkompetisi dan lebih memilih untuk tidak mengikuti kompetisi membuat mereka malas untuk belajar. Meskipun dalam model pembelajaran kooperatif tipe SDM terdapat kompetisi memperebutkan skor untuk mendapatkan *reward* yang mengharuskan siswa untuk bersungguh-sungguh dalam memahami materi pembelajaran, siswa dengan tingkat AQ rendah cenderung akan mengabaikannya, tidak menyelesaikan rangkaian pertanyaan atau bahkan mundur sebelum kompetisi berlangsung.

Sedangkan pada pembelajaran kooperatif tipe GI, siswa dengan tingkat AQ rendah cenderung dapat berdiskusi dengan temannya dalam mengerjakan *project*, mempresentasikan hasil *project* dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Karena pada setiap tahap pengerjaan *project* siswa bekerja sama sebagai suatu tim. Sehingga apabila ada siswa yang tidak mengetahui sesuatu dalam setiap tahap pengerjaan *project*, mempresentasikan hasil *project* dan menjawab pertanyaan dapat didiskusikan terlebih dahulu pada kelompok. oleh karena itu, siswa dengan tingkat AQ yang rendah terpacu untuk memahami materi dan bersungguh-sungguh dalam belajar.

Siswa dengan tingkat AQ rendah , semakin baik pengetahuannya dengan belajar bersama-sama dalam kelompok pada tipe GI. Berbeda dengan penerapan model kooperatif tipe SDM, siswa yang memiliki AQ rendah cenderung tidak menyukai jika harus berpikir sendiri tanpa ada bantuan dari temannya. Sehingga siswa dengan tingkat AQ rendah hasil belajarnya lebih rendah apabila pada tipe SDM. Hal ini dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar, siswa dengan tingkat AQ rendah hasil belajarnya lebih baik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut.

**Gambar 4. Bagan Kerangka Pikir**

Model Pembelajaran AQ Siswa	Pembelajaran Tipe SDM	Pembelajaran Tipe GI
<i>Adversity Quotient</i> (AQ) Tinggi	Hasil Belajar IPS Terpadu > Hasil Belajar IPS Terpadu	
<i>Adversity Quotient</i> (AQ) Rendah	Hasil Belajar IPS Terpadu < Hasil Belajar IPS Terpadu	

- d) Terdapat interaksi hasil belajar antara model pembelajaran dengan tingkat *Adversity Quotient* (AQ) terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barattahun pelajaran 2013/2014.**

Hasil belajar menjadi hal penting dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah, yang menjadi tolak ukur dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah



kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar bisa diartikan sebagai balas jasa terhadap proses belajar yang telah berlangsung dalam rentang waktu tertentu. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal perlu strategi dalam kegiatan pengajaran tersebut yang berupa penerapan model pembelajaran dengan berbagai tipe yang dapat digunakan sesuai mata pelajaran dan tujuan belajar itu sendiri. Penerapan model pembelajaran sudah bukan merupakan barang langka dalam dunia pendidikan dewasa ini, yang memungkinkan guru bertindak sebagai fasilitator guna mengarahkan siswa menjadi mandiri sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Penerapan model pembelajaran tidak hanya disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan di berikan tetapi juga dengan kemampuan, kondisi, keadaan siswa dan fasilitas yang tersedia. Hal tersebut menjadi penting apabila dikaitkan dengan kemampuan belajar tiap siswa. Heterogen nya keadaan siswa dalam kelas dengan tingkat IQ, SQ, EQ, dan juga AQ yang berbeda-beda menjadi perhatian pengajar dalam penerapan model pembelajaran. Seperti pada siswa dengan tingkat AQ tinggi akan lebih sesuai dengan penerapan model pembelajaran dibandingkan dengan siswa dengan tingkat AQ rendah. Siswa dengan tingkat AQ tinggi cenderung lebih kuat, optimis, dan selalu mencari peluang. Sedangkan siswa dengan tingkat AQ rendah cenderung lebih pasif. Hal tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Apabila siswa dengan tingkat AQ rendah di terapkan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menguasai materi dan kemampuan pemahaman individu serta berbentuk kompetisi/turnamen seperti tipe SDM, siswa akan bersikap pasif dan bahkan

mundur dalam kegiatan pengajaran yang akan mengakibatkan prestasi belajar rendah. Namun, apabila siswa dengan tingkat AQ rendah diterapkan model pembelajaran yang memungkinkan untuk bekerjasama dan diberikan stimulasi untuk belajar tanpa ada rasa tekanan persaingan/kompetisi seperti pengerjaan tugas berkelompok dengan berdiskusi dan tanya jawab dalam kelompok, siswa cenderung mau belajar dan akan berpengaruh pada prestasi belajar.

Jadi, dalam penerapan model pembelajaran, guru tidak hanya memperhatikan model pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran, namun juga harus memperhatikan kemampuan siswa yaitu AQ siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

#### **D. Anggapan Dasar Hipotesis**

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

- a. Seluruh siswa kelas VIII semester ganjil 2013/2014 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
- b. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe SDM dan kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe GI, diajar oleh guru yang sama.
- c. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS Terpadu siswa selain AQ siswa dalam memahami konsep IPS Terpadu dan model pembelajaran tipe SDM dan tipe GI, diabaikan.

## E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir dan anggapan dasar yang telah diuraikan terlebih dahulu, maka rumusan hipotesis penelitian ini adalah:

- a. Terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) dan tipe *Investigation* (GI) terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.
- b. Rata-rata hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) lebih tinggi daripada *Group Investigation* (GI) apabila *AdversityQuotient* (AQ) tinggi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.
- c. Rata-rata hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Structured Dyadic Methods* (SDM) lebih tinggi daripada *Group Investigation* (GI) apabila *AdversityQuotient* (AQ) rendah pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.
- d. Terdapat interaksi hasil belajar antara model pembelajaran dengan tingkat *Adversity Quotient* (AQ) terhadap hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sukau Lampung Barat tahun pelajaran 2013/2014.