

## **II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMECAHAN MASALAH**

### **2.1. Kajian Pustaka**

#### **2.1.1. Teori Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Sardiman (2011:22) “Belajar suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi adalah: Proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar dan dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Lebih lanjut Oemar Hamalik (2001:27) mengemukakan “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Sedangkan menurut Thorndike dalam Yatim Riyanto (2010:7) “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus (berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons (berupa pikiran, perasaan, atau gerakan)”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai, pengalaman, dan mendapatkan informasi.

### **2.1.1.1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget**

Piaget menyatakan bahwa anak membangun sendiri skemanya serta membangun konsep-konsep melalui pengalamannya. Piaget membedakan perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap yaitu :

1. Periode sensorimotorik (usia 0–2 tahun): persepsi, pengenalan, koordinasi.
2. Periode praoperasional (usia 2–7 tahun): pemahaman hubungan fungsional, bermain simbolik.
3. Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun): struktur invariant kelas, hubungan, angka-angka.
4. Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa): berpikir proporsional dan hipotesis.

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) berada pada periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa) memerlukan benda nyata pada saat pembelajaran, agar siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata dalam pembelajaran tersebut. Prinsip Piaget dalam pembelajaran diterapkan dalam program yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman nyata serta adanya guru sebagai fasilitator. Melalui pembelajaran kooperatif Model TGT, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata melalui kegiatan turnamen antar kelompok dengan menjawab kartu soal sebagai media belajar yang menarik bagi siswa. Peran guru sebagai fasilitator pada saat pembelajaran mempersiapkan lingkungan belajar yang terencana, menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui

penggunaan media belajar dapat membantu perkembangan kognitif siswa menjadi lebih cepat.

Menurut Budiningsih (2005:35) guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa-siswanya dan membantu siswa menghubungkan antara apa yang sudah diketahui siswa dengan apa yang sedang dan akan dipelajari.

Implikasi teori Piaget pada pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Memusatkan perhatian berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif.
2. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) tidak mendapat tekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuannya melalui interaksi spontan dengan lingkungan.
3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, upaya yang dilakukan mengatur aktivitas di dalam kelas dengan membentuk kelompok siswa menerapkan pembelajaran kooperatif.

### **2.1.1.2. Teori Perkembangan Fungsi Mental Vygotsky**

Vygotsky berpendapat bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri melalui bahasa. Selanjutnya Budiningsih (2005:100) mengemukakan, Piaget lebih memberikan tekanan pada proses mental anak, sedangkan Vygotsky lebih menekankan pada peran pengajaran dan interaksi sosial pada perkembangan kognitif seseorang. Menurut teori Vygotsky siswa perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan diperlukan bantuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif Model TGT lebih bersifat kognitivisme, karena pembelajaran tersebut menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif untuk memudahkan keberhasilan tujuan pembelajaran. Berdasarkan aplikasi teori kognitif dalam pembelajaran guru perlu mengarahkan siswa untuk meningkatkan keinginan belajar, penggunaan kemampuan awal dalam pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa agar memperoleh pengalaman optimal, dan pemberian *reward*, hal ini sesuai dengan strategi pembelajaran kooperatif.

## **2.1.2. Motivasi Belajar**

### **2.1.2.1. Pengertian Motivasi Belajar**

Kata motivasi berdasarkan dari kata dasar motif. Kamus Besar Bahasa Indonesia memberikan pengertian motif dan motivasi, motif adalah kata benda yang artinya pendorong, sedangkan motivasi adalah kata kerjaya yang artinya mendorong.

Syaoidih (dalam Riduwan, 2005: 200) membedakan pengertian motif dan motivasi adalah sebagai berikut:

Motif merupakan tenaga yang mendorong atau menggerakkan individu untuk bertindak mencapai tujuan dan motivasi merupakan suatu kondisi yang tercipta sehingga membangkitkan atau memperbesar motif pada diri seseorang.

Sardiman (dalam Riduwan, 2005: 200) mengemukakan:

Motif adalah upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Sedangkan motivasi diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

Menurut Mc.Donald (dalam Sardiman, 2011:73) motivasi adalah: perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan, mengandung tiga elemen penting:

1. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa “feeling”, afeksi seseorang.
3. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan.

Selanjutnya pendapat Oemar Hamalik (2001:158) “Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Selanjutnya menurut Uno (2011:1) “motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya”. Motivasi

adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005: 55).

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah: keinginan atau dorongan untuk belajar yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan kebutuhan yang dirasakannya sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Selanjutnya setelah memahami pengertian, berikut ini diuraikan pengertian motivasi belajar. Menurut Sardiman (2011:75) motivasi belajar adalah : sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai.

Selanjutnya W.S. Winkel (dalam Riduwan, 2005:200) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan penggerak di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu, maka tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan alam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki siswa.

### **2.1.2.2. Jenis-jenis motivasi**

Menurut Oemar Hamalik (2001:162) motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis :

1. Motivasi instrinsik adalah: motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan murid-murid. Motivasi ini sering disebut motivasi murni yaitu motivasi yang timbul dalam diri, memperoleh informasi dan pengertian, siswa sendiri, misalnya: keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok, keinginan diterima oleh orang lain, dan lain-lain.
2. Motivasi ekstrinsik adalah : motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali, dan lain-lain.

### **2.1.2.3. Fungsi Motivasi**

Menurut Sardiman (dalam Riduwan, 2005: 201) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat member arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Kurniasih (dalam Riduwan, 2005:201) menyatakan fungsi dari motivasi adalah:

1. Mendorong anak dalam melaksanakan sesuatu aktivitas dan tindakan.
2. Dapat menentukan arah perbuatan seseorang
3. Memotivasi berfungsi dalam menyeleksi jenis-jenis perbuatan dan aktivitas seseorang.

Selanjutnya Hamalik (2001:175) menyatakan fungsi motivasi adalah:

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan pada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak, artinya menggerakkan perilaku seseorang. Kuat lemahnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka fungsi motivasi adalah pendorong siswa untuk belajar lebih baik, sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

#### **2.1.2.4. Prinsip-Prinsip Motivasi.**

Kenneth H. Hover (dalam Oemar Hamalik, 2001:163) mengemukakan prinsip motivasi sebagai berikut: “Pujian lebih efektif dari pada hukuman. Hukuman bersifat menghentikan sesuatu perbuatan, sedangkan pujian bersifat menghargai apa yang telah dilakukan. Untuk itu, pujian lebih besar nilainya bagi motivasi belajar murid”.

#### **2.1.3. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman (2011:98) aktivitas belajar adalah: aktivitas yang bersifat fisik (jasmani) maupun mental (rohani). Dalam proses pembelajaran, kedua aktivitas tersebut selalu berkaitan sehingga membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Adanya aktivitas belajar yang baik tentunya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pendapat Sudjana (2002:105) “Kegiatan belajar atau aktivitas belajar sebagai proses terdiri dari enam unsur yaitu: Tujuan belajar, Siswa yang termotivasi, Tingkat kesulitan belajar, Stimulus dari lingkungan, Siswa yang memahami situasi dan Pola respons siswa.

Ada macam-macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Menurut Diedrich ( dalam

Sardiman, 2011:16), menggolongkan aktivitas dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities* seperti; menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi dan sebagainya.
3. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola dan sebagainya.
6. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, Model , mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa. Selanjutnya menurut Sardiman (2011:49) “Suatu proses pembelajaran dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif”.

Adapun hasil pembelajaran dikatakan baik, apabila tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa, dan hasil itu merupakan pengetahuan “asli” atau “otentik”. Oemar Hamalik (2001:31) mengemukakan “Proses belajar adalah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah: rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa.

#### **2.1.4. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar dapat diketahui berdasarkan evaluasi yang telah ditempuh oleh siswa. Menurut Sudjana (2002:22) “Prestasi belajar adalah: kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hasil yang diperoleh dari tes hasil belajar digambarkan dengan nilai (angka) untuk menentukan tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan.

Selanjutnya Sudjana (2002:122) mengemukakan “untuk mengetahui dan memperoleh ukuran dan hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis indikator sebagai petunjuk adanya prestasi tertentu dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur”. Oleh karena, itu indikator yang menjadi acuan diperlukan batasan minimal prestasi belajar agar mudah diukur. Batasan minimal prestasi belajar disebut KKM.

Penetapan KKM dilakukan oleh guru pada awal tahun pelajaran melalui proses penetapan KKM setiap indikator, Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi (SK) menjadi KKM pada mata pelajaran dengan mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1. Tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) setiap KD yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata siswa pada sekolah yang bersangkutan.
3. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.

Batas KKM pada penelitian ini adalah 78 untuk mata pelajaran Ekonomi. Siswa dikatakan berhasil atau tuntas dalam belajar apabila memperoleh nilai minimal 78. Ketuntasan belajar siswa merupakan tolok ukur keberhasilan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini. Apabila jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat artinya terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada kawasan kognitif (pengetahuan).

Pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proses tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan (kognitif) yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom.

Pada tahun 2000 proses kognitif Bloom mengalami revisi yang dilakukan oleh Anderson & Krathwolf. Proses kognitif tersebut dikenal dengan istilah dimensi proses kognitif.

Menurut Anderson (2001:63) dimensi proses kognitif merupakan proses berpikir dalam mengkonstruksikan pengetahuan meliputi:

- 1. Mengingat (C1):** merupakan proses perolehan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
- 2. Mengerti (C2):** merupakan proses membangun makna dari informasi yang diberikan melalui komunikasi lisan, tertulis dan gambar grafik.
- 3. Menerapkan (C3):** merupakan kemampuan menggunakan konsep atau prosedur yang dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari atau pemecahan masalah. Kemampuan menerapkan berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang telah dijabarkan pada sub unit sebelumnya.
- 4. Menganalisis (C4):** merupakan kemampuan menguraikan suatu materi atau konsep ke dalam bagian-bagian yang lebih rinci.
- 5. Mengevaluasi (C5):** sebagai pembuatan keputusan berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditetapkan. Kriteria yang sering digunakan adalah kriteria berdasarkan kualitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria tersebut berlaku untuk guru dan siswa. Proses kognitif pada mengevaluasi terdiri dari pengecekan dan peninjauan.
- 6. Mengkreasi (C6):** merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan mewujudkan suatu konsep ke dalam suatu produk. Siswa dikatakan memiliki kemampuan proses kognitif mengkreasi jika siswa tersebut membuat suatu produk baru yang merupakan re-organisasi dari beberapa konsep.

Prestasi belajar ekonomi siswa menurut Permendiknas Nomor: 22 Tahun 2006 harus memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dipenuhi oleh siswa kelas X adalah sebagai berikut

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas X Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia, kelangkaan dan sistem ekonomi	1.1 Mengidentifikasi kebutuhan manusia 1.2 Mendeskripsikan berbagai sumber ekonomi yang langka dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas 1.3 Mengidentifikasi masalah pokok ekonomi, yaitu tentang apa, bagaimana dan untuk siapa barang diproduksi 1.4 Mengidentifikasi hilangnya kesempatan padatenaga kerja bila melakukan produksi di bidang lain 1.5 Mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah ekonomi
2. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi konsumen dan produsen	2.1 Mendeskripsikan pola perilaku konsumen dan produsen dalam kegiatan ekonomi 2.2 Mendeskripsikan Circular Flow Diagram 2.3 Mendeskripsikan peran konsumen dan produsen
3. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, dan pasar	3.1 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran 3.2 Menjelaskan hukum permintaan dan hukum penawaran serta asumsi yang mendasarinya 3.3 Mendeskripsikan pengertian harga dan jumlah keseimbangan 3.4 Mendeskripsikan berbagai bentuk pasar barang 3.5 Mendeskripsikan pasar input
4. Memahami kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi	4.1 Mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro 4.2 Mendeskripsikan masalah-masalah yang dihadapi pemerintah di bidang ekonomi
5. Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN)	5.1 Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, PN 5.2 Menjelaskan manfaat perhitungan pendapatannasional 5.3 Membandingkan PDB dan pendapatan perkapita Indonesia dengan negara lain 5.4 Mendeskripsikan indeks harga dan inflasi
6. Memahami konsumsi dan investasi	6.1 Mendeskripsikan fungsi konsumsi dan fungsi tabungan 6.2 Mendeskripsikan kurva permintaan investasi
7. Memahami uang dan perbankan	7.1 Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang 7.2 Membedakan peran bank umum dan bank sentral 7.3 Mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter

### 2.1.5. Sistem Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom (dalam Sudijono Anas, 2011:49) berpendapat bahwa “taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik yaitu: Ranah proses berpikir (*cognitive domain*), Ranah nilai atau sikap (*affective domain*), dan Ranah keterampilan (*psychomotor domain*)”.

Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga ranah itulah yang harus dijadikan sasaran, yaitu:

1. Apakah peserta didik sudah dapat memahami semua materi pelajaran yang telah diberikan kepada mereka?
2. Apakah peserta didik sudah dapat menghayatinya?
3. Apakah materi pelajaran yang telah diberikan itu sudah dapat diamalkan secara kongkret dalam kehidupannya sehari-hari?

Kegiatan evaluasi dapat mengukur penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa “penganalisisan terhadap butir-butir item tes hasil belajar dapat dilakukan dari tiga segi, yaitu: (1). dari segi kesukaran itemnya, (2). dari segi daya pembeda itemnya, (3) dari fungsi distraktornya.” Anas Sudijono (2011:370). Dalam proses penilaian diperlukan alat ukur yang standar, baik dalam tes maupun non tes. Alat ukur penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dalam bentuk pilihan

jamak. Tes yang baik dapat dijadikan alat ukur guru dalam menilai kemampuan siswanya supaya berpikir objektif dan dapat mengembangkan kemampuannya.

Berdasarkan kajian teori di atas, sistem evaluasi pembelajaran ditekankan pada penilaian alat ukur tes prestasi belajar dalam bentuk jamak dengan persyaratan terjadi peningkatan nilai validitas dan reliabilitas tes dengan nilai daya beda soal “baik” dan tingkat kesukaran soal sedang.

#### **2.1.6. Model Desain Pembelajaran**

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, Model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam Model berorientasi kelas, Model berorientasi sistem, Model berorientasi produk, Model prosedural dan Model melingkar. Salah satu model desain pembelajaran yang berorientasi kelas adalah Model ASSURE.

Model ASSURE merupakan suatu Model Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) atau disebut juga model berorientasi kelas. Model ASSURE ini dicetuskan oleh Heinich, dkk. sejak tahun 1980-an dan dan dikembangkan oleh Smaldino, dkk (Prawira Dilaga, 2008: 47).

Menurut Heinich Model ASSURE terdiri enam langkah kegiatan yaitu:

1. *Analyze Learners* (menganalisis peserta didik)
2. *States Objectives* (merumuskan tujuan pembelajaran)
3. *Select Methods, Media, and Material* (memilih metode, media, dan bahan ajar)

4. *Utilize Media and materials* (memanfaatkan media dan bahan ajar)
5. *Require Learner Participation* (mengembangkan peran serta peserta didik)
6. *Evaluate and Revise* (menilai dan memperbaiki)

Rincian Model ASSURE dikembangkan dalam suatu modifikasi, yaitu model PROGRAM. Model PROGRAM adalah modifikasi dari model ASSURE, yang merupakan singkatan terdiri atas istilah:

1. Pantau pebelajar atau peserta didik
2. Rumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi
3. Olah materi atau isi dari mata pelajaran
4. Gunakan media, sumber belajar, dan metode yang sesuai
5. Renungkan sejenak
6. Atur kegiatan peserta didik atau pebelajar
7. Menilai hasil

### **1. Pantau pebelajar atau peserta didik**

Pemantauan pebelajar atau peserta didik dianalisis berdasarkan:

- a. Karakteristik umum: latar belakang sosial budaya, kemampuan membaca, atau ciri-ciri umum terkait dengan konteks materi seperti minat atau kesulitan lain yang sekiranya timbul di kelas.
- b. Kompetensi awal: kemampuan intelektual yang menjadi modal dasar pebelajar untuk menguasai materi ajar. Kompetensi awal berpengaruh terhadap topik dan pencapaian tujuan pembelajaran.

- c. Gaya belajar: gaya belajar seorang pebelajar dikaitkan dengan persepsi dan indranya. Cara melihat, mendengarkan, memperhatikan, menyimak, melakukan dan meniru gerakan tubuh selama belajar berpengaruh terhadap penguasaan kompetensi.

## 2. Rumuskan tujuan pembelajaran atau kompetensi

Setiap rumusan tujuan pembelajaram harus jelas dan lengkap. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar. Rumusan klasik tujuan pembelajaran yang sejak dahulu diterapkan adalah singkatan ABCD sebagai berikut:

A = *Audience*

Pebelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapapun peserta didik, apapun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci. Penjelasan juga menyangkut triwulan, semester atau program pendidikan dan pelatihan yang diikuti.

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. 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 bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam persentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan tertentu yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

### **3. Olah isi atau mata pelajaran**

Langkah-langkah analisis yang dilakukan adalah:

a. Ragam pengetahuan

Pengetahuan atau topik terkait dikategorikan berdasarkan karakteristiknya. Sebagai contoh, ragam prosedur dapat disajikan dengan menggunakan metode demonstrasi. Jika metode demonstrasi tidak dapat diterapkan, maka alternatif penyajiannya adalah memutar video yang berisi tentang topik yang sama.

b. Sifat pengetahuan

Pengetahuan yang menjadi prasyarat disampaikan terlebih dahulu kepada peserta didik. Untuk itu, pengetahuan prasyarat harus benar-benar sudah dikuasai sebelum peserta didik menerima pengetahuan selanjutnya.

c. Alternatif penyajian

KBM adalah salah satu model pembelajaran. Jika KBM mengalami kendala, maka pikirkan salah satu alternatif penyajian. Dalam hal ini

pengajar dapat mengembangkan paket belajar atau modul dengan topik terkait.

#### **4. Gunakan Media, Sumber Belajar, dan Metode yang Sesuai**

##### **a. Memilik format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik**

Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang.

Perana media pembelajaran diantaranya:

- 1) Pengaturan pengajar
- 2) Pengaturan peserta didik
- 3) Belajar jarak jauh

Media pembelajaran sering dikaitkan dengan sumber belajar. Hal ini terlihat dari kategorisasi media pembelajaran yang tercakup dalam rumusan sumber belajar, seperti yang diusulkan organisasi tertua teknologi pendidikan EACT yaitu:

- 1) Sumber belajar: orang, peralatan, teknologi, dan bahan ajar untuk membantu peserta didik.
- 2) Sumber belajar: ICT, sumber yang terdapat di masyarakat seperti perpustakaan, museum, kebun binatang, dan pakar
- 3) Sumber belajar: media digital seperti *CD Room*, *Website*, *Webquests*, dan EPSS (*Elektronic, performance, support systems*)
- 4) Sumber belajar: media analog seperti buku dan bahan cetak, rekaman video, dan media audio visual tradisional.

**b. Menentukan metode yang tepat**

Metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dipilih dan diterapkan seiring dengan pemanfaatan media dan sumber belajar. Selain itu metode sering diterapkan secara kombinasi sehingga keterbatasan satu metode dapat diatasi dengan metode yang lainnya. Metode yang dianggap inovatif terhadap perkembangan kemampuan kognitif yang dianjurkan untuk digunakan adalah:

- 1) Belajar berbasis masalah
- 2) Belajar proyek
- 3) belajar kolaboratif

**5. Renungkan Sejenak****a. Refleksi diri**

Refleksi diri adalah upaya pengajar yang mendesain sendiri KBM-nya untuk melakukan perbaikan atas apa yang telah dikerjakan. Perbaikan ini berdasarkan masukan dari peserta didik dan mitra pengajar lainnya.

**b. Diskusi dengan mitra pengajar**

Setiap pengajar mempunyai pengalaman yang berbeda dengan pengajar lainnya. diskusi sangat dianjurkan agar masing-masing pengajar dapat memberi masukan kepada mitra pengajar lain berkaitan dengan desain, atau KBM.

**c. Mengkaji ulang dan menyiapkan bahan ajar serta lingkungan**

Sebelum memutuskan bahan ajar yang akan digunakan, terlebih dahulu mengkaji bahan ajar tersebut. Kemudian menyiapkan bahan ajar yang

akan digunakan agar bahan ajar sudah tersedia pada waktu pembahasan topik pelajaran. Selanjutnya menyiapkan ruangan yang akan digunakan.

## **6. Atur Kegiatan Peserta Didik**

Untuk mempermudah pengelolaan kegiatan peserta didik, buatlah jadwal bersama-sama dengan peserta didik. Libatkan mereka dalam pengelolaan. Keterlibatan ini akan memupuk rasa tanggung jawab peserta didik akan keberhasilan mereka sendiri.

## **7. Menilai dan Memperbaiki**

### **a. Hasil belajar**

Salah satu tujuan penilaian adalah mengukur tingkat pemahaman atas materi yang diberikan. Penilaian dapat bersifat kognitif, dalam bentuk pertanyaan yang harus mereka jawab atau mereka harus melakukan sesuatu hal.

### **b. Penilaian portofolio**

Portofolio dianggap penilaian yang asli karena tidak hanya guru saja yang menilai proses belajar, tetapi pebelajar berkesempatan menilai proses belajarnya. Penilaian diri dan upaya perbaikan proses belajar dicantumkan dalam portofolio.

### **c. Penilaian KBM**

Tujuan penilaian ini adalah untuk meningkatkan mutu KBM. Penilaian KBM dapat diterapkan terhadap seluruh komponen yang ada seperti media dan sumber belajar, metode, bahan ajar, dan penyajian guru. Penilaian

merupakan masukan bagi perbaikan penyelenggaraan KBM selanjutnya atau digunakan untuk menentukan program pengayaan yang sesuai.

Terdapat beberapa manfaat Model ASSURE yaitu:

1. Sederhana, relatif mudah untuk diterapkan
2. Dapat dikembangkan sendiri oleh pengajar
3. Komponen KBM lengkap
4. Peserta didik dapat dilibatkan dalam persiapan untuk KBM

(Prawira Dilaga, 2008: 48)

### **2.1.7. Tinjauan tentang Pembelajaran Kooperatif**

#### **2.1.7.1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Lie Anita (2002:12) mengemukakan, pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur yang disebut dengan sistem.

Selanjutnya menurut Robert E. Slavin (2005:4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Rusman (2011:20) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran siswa melalui belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya

terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dari beberapa definisi pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah bekerja sama dalam satu kelompok dengan tugas terstruktur dan keberhasilan yang akan diraih ditentukan oleh semua usaha anggota kelompok untuk mencapai kepentingan bersama.

#### **2.1.7.2. Strategi Pendekatan Kooperatif**

Ada empat unsur dalam strategi pembelajaran kooperatif yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan dalam kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai.

Menurut Slavin (2008:26) salah satu strategi dari Model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif (*Cooperative Learning*). Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Menurut Slavin (2008:28) ada dua alasan penggunaan *Cooperative Learning*, yaitu:

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

2. Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar, berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari alasan tersebut, pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan Model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif, yang akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif mempunyai dua komponen, yaitu : komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang

membangkitkan motivasi individu untuk bekerjasama mencapai tujuan kelompok. Struktur intensif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur intensif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain untuk menguasai materi pelajaran sehingga tujuan kelompok dapat tercapai.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dalam strategi pembelajaran kooperatif sangat berperan khususnya bagi siswa yang berprestasi rendah, karena dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tersebut, siswa yang prestasinya rendah akan termotivasi dan sikap positif pada diri siswa akan cenderung meningkat dengan adanya belajar kelompok akan mempengaruhi prestasi siswa menjadi lebih baik.

#### **2.1.8. Pembelajaran Kooperatif Model TGT**

Menurut Lie (2002:14) TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Robert E. Slavin (2005:163) “TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Dalam penerapan pembelajaran

Kooperatif Model TGT ada beberapa tahapan yaitu: presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, penghargaan kelompok.

Menurut Rusman (2011:224) “ TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing”.

Menurut Trianto (2010:83) “Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, (SD,SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

### **2.1.8.1 Langkah-langkah Pembelajaran TGT**

Langkah TGT terdiri dari 4 komponen utama, yaitu:

#### **1. Presentasi Guru.**

Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

#### **2. Kelompok Belajar.**

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau suku yang berbeda.

Setelah guru menginformasikan materi dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah menjawab.

### 3. Turnamen atau permainan.

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

### 4. Penghargaan Kelompok.

Pemberian penghargaan (*reward*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh kelompok dari permainan. Penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut :

Tabel 2.2. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata poin kelompok).	Predikat
30 sampai 39.	Tim kurang baik.
40 sampai 44.	Tim baik.
45 sampai 49.	Tim baik sekali.
50 ke atas.	Tim istimewa.

(Sumber Slavin, 1995:90).

Dalam penelitian ini digunakan teknik TGT siswa saling bekerja sama dalam belajar serta saling berlomba dalam turnamen.

Dengan demikian teknik ini akan lebih menarik bagi siswa karena dikemas dalam bentuk permainan turnamen sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam

belajar. Selain itu, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif Model TGT apabila diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini.

Tabel 2.3 Perbandingan Strategi Pembelajaran Kooperatif Model TGT dengan Pembelajaran Umum

<b>Pembelajaran Kooperatif Model TGT</b>	<b>Pembelajaran Umum.</b>
Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan anggota kelompok, memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya.	Siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kurang melaksanakan kegiatan dalam kerja sama kelompok.
Adanya turnamen dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri sendiri maupun kelompoknya.	Tidak adanya turnamen yang diharapkan dapat membangkitkan motivasi.
Adanya unsur permainan, menyebabkan suasana kelas tidak membosankan.	Terkadang suasana kelas membosankan.
Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.	Penggunaan waktu yang relatif lebih singkat dan biaya yang tidak terlalu besar.

### 2.1. 8.2 Aturan (Skenario) Permainan

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

Kelompok pembaca, bertugas: (1). mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, (2). membaca pertanyaan keras-keras, (3). memberi jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1).

Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, (2). mengecek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).

### **2.1.8.3 Sistem Penghitungan Poin Turnamen**

Trianto (2009:84) mengemukakan, Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang dilaluinya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat (*reward*) yang lain.

### **2.1.8.4 Keterkaitan Pembelajaran Kooperatif Model TGT dengan Teknologi Pendidikan**

#### **a. Pengertian Teknologi Pendidikan**

Teknologi pendidikan dalam arti sempit bisa merupakan media pendidikan yaitu hasil teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan agar berhasil guna, efisien dan efektif. Sedangkan teknologi dalam arti luas menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan evaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar. Dari pengertian teknologi pendidikan tersebut dapat dipahami bahwa ruang lingkungannya sangat luas, mencakup semua faktor yang terkait dan terlibat dalam proses pendidikan. *Association for Educational Communications*

*Technology* (AECT) mendefinisikan “teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar.” Dari pengertian definisi inilah timbulnya kawasan teknologi pendidikan.

## **b. Kawasan Teknologi Pendidikan**

Definisi 1994, dirumuskan berlandaskan lima bidang garapan dari Teknologi Pembelajaran, yaitu : Desain, Pengembangan, Pemanfaatan, Pengelolaan dan Penilaian. Kelima hal ini merupakan kawasan (domain) dari bidang Teknologi Pembelajaran. Di bawah ini akan diuraikan kelima kawasan tersebut, dengan sub kategori dan konsep yang terkait :

### **1. Kawasan Desain**

Kawasan desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Kawasan Desain paling tidak meliputi empat cakupan utama dari teori dan praktek, yaitu : (1) Desain Sistem Pembelajaran; (2) Desain Pesan; (3) Strategi Pembelajaran; (4) Karakteristik Pembelajar.

Desain Sistem Pembelajaran; yaitu prosedur yang terorganisasi, meliputi : langkah-langkah : (a) penganalisaan (proses perumusan apa yang akan dipelajari); (b) perancangan (proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya); (c) pengembangan (proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan

pelajaran); (d) pelaksanaan/aplikasi (pemanfaatan bahan dan strategi) dan (e) penilaian (proses penentuan ketepatan pembelajaran).

Desain Sistem Pembelajaran biasanya merupakan prosedur linier dan interaktif yang menuntut kecermatan dan kemantapan. Agar dapat berfungsi sebagai alat untuk saling mengontrol, semua langkah –langkah tersebut harus tuntas. Dalam desain sistem pembelajaran, proses sama pentingnya dengan produk, sebab kepercayaan atas produk berlandaskan pada proses.

Desain Pesan; yaitu perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap.

Strategi Pembelajaran; yaitu spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan belajar dalam suatu pelajaran. Teori tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar dan komponen belajar/mengajar. Seorang desainer menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip teknologi pembelajaran. Dalam mengaplikasikan suatu strategi pembelajaran bergantung pada situasi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang dikehendaki.

Karakteristik Pembelajar, yaitu segi-segi latar belakang pengalaman pembelajar yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Karakteristik pembelajar mencakup keadaan sosio-psiko-fisik pembelajar. Secara psikologis, yang perlu mendapat perhatian dari karakteristik pembelajar yaitu berkaitan

dengan dengan kemampuannya (*ability*), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan nyata — dan kepribadiannya, seperti, sikap, emosi, motivasi serta aspek-aspek kepribadian lainnya.

## **2. Kawasan Pengembangan**

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, di dalamnya meliputi : (1) teknologi cetak; (2) teknologi audio-visual; (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) teknologi terpadu.

Kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong terhadap desain pesan maupun strategi pembelajarannya . Pada dasarnya kawasan pengembangan terjadi karena : (1) pesan yang didorong oleh isi; (2) strategi pembelajaran yang didorong oleh teori; dan (3) Manifestasi fisik dari teknologi – perangkat keras, perangkat lunak, dan bahan pembelajaran

**Teknologi Cetak;** adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti : buku-buku, bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menjadi dasar untuk pengembangan dan pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks dalam penampilan komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi komputer untuk produksi. Apabila teks tersebut dicetak dalam bentuk “cetakan” guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak.

**Teknologi Audio-Visual;** merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Peralatan audio-visual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar. Pembelajaran audio-visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

**Teknologi Berbasis Komputer;** merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Pada dasarnya, teknologi berbasis komputer menampilkan informasi kepada pembelajar melalui tayangan di layar monitor. Berbagai aplikasi komputer biasanya disebut “computer-based instruction (CBI)”, “computer assisted instruction (CAI)”, atau “computer-managed instruction (CMI)”.

**Teknologi Terpadu;** merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Keistimewaan yang ditampilkan oleh teknologi ini, khususnya dengan menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi, yakni adanya interaktivitas pembelajar yang tinggi dengan berbagai macam sumber belajar.

### **3. Kawasan Pemanfaatan**

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Fungsi pemanfaatan sangat penting karena membicarakan kaitan antara pembelajar dengan bahan atau sistem pembelajaran. Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pembelajar, serta memasukannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

**Pemanfaatan Media;** yaitu penggunaan yang sistematis dari sumber belajar. Proses pemanfaatan media merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan pada spesifikasi desain pembelajaran. Misalnya bagaimana suatu film diperkenalkan atau ditindaklanjuti dan dipolakan sesuai dengan bentuk belajar yang diinginkan. Prinsip-prinsip pemanfaatan juga dikaitkan dengan karakteristik pembelajar. Seseorang yang belajar mungkin memerlukan bantuan keterampilan visual atau verbal agar dapat menarik keuntungan dari praktek atau sumber belajar.

**Difusi Inovasi** adalah proses berkomunikasi melalui strategi yang terencana dengan tujuan untuk diadopsi. Tujuan akhir yang ingin dicapai ialah untuk terjadinya perubahan. Selama bertahun-tahun, kawasan pemanfaatan dipusatkan pada aktivitas guru dan ahli media yang membantu guru. Model dan teori pemanfaatan dalam kawasan pemanfaatan cenderung terpusat pada perpektif

pengguna. Akan tetapi, dengan diperkenalkannya konsep difusi inovasi pada akhir tahun 1960-an yang mengacu pada proses komunikasi dan melibatkan pengguna dalam mempermudah proses adopsi gagasan, perhatian kemudian berpaling ke perspektif penyelenggara.

**Implementasi dan Institusionalisasi;** yaitu penggunaan bahan dan strategi pembelajaran dalam keadaan yang sesungguhnya (bukan tersimulasikan). Sedangkan institusionalisasi penggunaan yang rutin dan pelestarian dari inovasi pembelajaran dalam suatu struktur atau budaya organisasi. Begitu produk inovasi telah diadopsi, proses implementasi dan pemanfaatan dimulai. Untuk menilai pemanfaatan harus ada implementasi. Bidang implementasi dan institusionalisasi (pelembagaan) yang didasarkan pada penelitian, belum berkembang sebaik-bidang-bidang yang lain. Tujuan dari implementasi dan institusionalisasi adalah menjamin penggunaan yang benar oleh individu dalam organisasi. Sedangkan tujuan dari institusionalisasi adalah untuk mengintegrasikan inovasi dalam struktur kehidupan organisasi. Keduanya tergantung pada perubahan individu maupun organisasi.

**Kebijakan dan Regulasi;** adalah aturan dan tindakan yang mempengaruhi difusi dan pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kebijakan dan peraturan pemerintah mempengaruhi pemanfaatan teknologi. Kebijakan dan regulasi biasanya dihambat oleh permasalahan etika dan ekonomi. Misalnya, hukum hak cipta yang dikenakan pada pengguna teknologi, baik untuk teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi berbasis komputer, maupun teknologi terpadu.

#### **4. Kawasan Pengelolaan**

Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui : perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Kawasan pengelolaan bermula dari administrasi pusat media, program media dan pelayanan media. Pembauran perpustakaan dengan program media membuahkan pusat dan ahli media sekolah. Program-program media sekolah ini menggabungkan bahan cetak dan non cetak sehingga timbul peningkatan penggunaan sumber-sumber teknologikal dalam kurikulum.

Pengelolaan proyek; meliputi : perencanaan, monitoring, dan pengendalian proyek desain dan pengembangan. Pengelolaan proyek berbeda dengan pengelolaan tradisional (line and staff management) karena : (a) staf proyek mungkin baru, yaitu anggota tim untuk jangka pendek; (b) pengelola proyek biasanya tidak memiliki wewenang jangka panjang atas orang karena sifat tugas mereka yang sementara, dan (c) pengelola proyek memiliki kendali dan fleksibilitas yang lebih luas dari yang biasa terdapat pada organisasi garis dan staf.

**Pengelolaan sumber;** mencakup perencanaan, pemantauan dan pengendalian sistem pendukung dan pelayanan sumber. Pengelolaan sumber memiliki arti penting karena mengatur pengendalian akses. Pengertian sumber dapat mencakup, personil keuangan, bahan baku, waktu, fasilitas dan sumber pembelajaran. Sumber pembelajaran mencakup semua teknologi yang telah dijelaskan pada kawasan pengembangan. Efektivitas biaya dan justifikasi belajar yang efektif merupakan dua karakteristik penting dari pengelolaan sumber.

**Pengelolaan sistem penyampaian;** meliputi perencanaan, pemantauan pengendalian “cara bagaimana distribusi bahan pembelajaran diorganisasikan” Hal tersebut merupakan suatu gabungan antara medium dan cara penggunaan yang dipakai dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada pembelajar.

Pengelolaan sistem penyampaian memberikan perhatian pada permasalahan produk seperti persyaratan perangkat keras/lunak dan dukungan teknis terhadap pengguna maupun operator. Pengelolaan ini juga memperhatikan permasalahan proses seperti pedoman bagi desainer dan instruktur dan pelatih. Keputusan pengelolaan penyampaian sering bergantung pada sistem pengelolaan sumber.

**Pengelolaan informasi;** meliputi perencanaan, pemantauan, dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman/pemindahan atau pemrosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar. Pentingnya pengelolaan informasi terletak pada potensinya untuk mengadakan revolusi kurikulum dan aplikasi desain pembelajaran

## **5. Kawasan Penilaian**

Penilaian merupakan proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar, mencakup : (1) analisis masalah; (2) pengukuran acuan patokan; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif .

Dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, proyek, produk. Penilaian program evaluasi yang menaksir kegiatan pendidikan yang memberikan pelayanan secara berkesinambungan dan sering terlibat dalam

penyusunan kurikulum. Sebagai contoh misalnya penilaian untuk program membaca dalam suatu wilayah persekolahan, program pendidikan khusus dari pemerintah daerah, atau suatu program pendidikan berkelanjutan dari suatu universitas.

Penilaian proyek evaluasi untuk menaksir kegiatan yang dibiayai secara khusus guna melakukan suatu tugas tertentu dalam suatu kurun waktu. Contoh, suatu lokakarya 3 hari mengenai tujuan perilaku. Kunci perbedaan antara program dan proyek ialah bahwa program diharapkan berlangsung dalam yang tidak terbatas, sedangkan proyek biasanya diharapkan berjangka pendek. Proyek yang dilembagakan dalam kenyataannya menjadi program.

[\(http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/20/teknologi-pembelajaran/\)](http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/20/teknologi-pembelajaran/)

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa Model penerapan pembelajaran kooperatif Model TGT pada penelitian ini masuk dalam kawasan desain dan pengembangan. Pada Model penerapan pembelajaran kooperatif Model TGT ,langkah pertama mendasaian sistem pelajaran yang akan digunakan. Desain sistem pembelajaran merupakan bagi dari kawasan desain dalam teknologi pendidikan.

Pada kawasan pengembangan ciri utamanya adalah pemanfaatan media dan difusi inovasi. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media komputer dan menyampaikan mteri. Sedangkan pembelajaran kooperatif Model TGT merupakan inovasi baru dalam pembelajaran.

## 2.2. Penelitian yang Relevan

1. Charisma Ganda Mega Sari (2011), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Seputih Raman.  
  
Kesimpulan: Model Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar siswa
2. Nuril Milati (2009) Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TGT (*Teams Games Turnament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang  
  
Kesimpulan: Model Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika
3. Galuh Ikasari Yulianti (2008), Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Game Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Semester 2 Di SMA Negeri 3 Klaten Tahun Ajaran 2007/2008
4. Divita Sary (2011), Peningkatan Prestasi Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri I Tulang Bawang Tengah.  
  
Kesimpulan: Model Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi dan aktivitas belajar.

### **2.3. Kerangka Pemecahan Masalah**

Usaha meningkatkan hasil pembelajaran terus dilakukan oleh guru. Namun kenyataannya metode pembelajaran yang umum dilakukan saat ini yaitu pembelajaran individu (konvensional) belum mampu menghasilkan hasil belajar yang belum optimal. Lebih kompleks lagi hasil belajar tidak hanya aspek kognitif, namun juga afektif dan psikomotorik. Selain itu, pembelajaran individu yang lebih menitik beratkan pada guru belum dapat mendorong meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berbagai kelemahan yang dimiliki model pembelajaran individu (konvensional) ini dapat di atasi mencari alternatif lain model pembelajaran. Saat ini telah berkembang Model pembelajaran kooperatif dan salah satunya adalah pembelajaran kooperatif Model TGT. Pada Model pembelajaran ini siswa sebagai subjek pembelajaran. Peran siswa sangat dominan dalam setiap proses belajar.

Selain itu, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, karena di desain dalam bentuk permainan dan perlombaan. Selanjutnya dilatih untuk bekerja sama osial untuk membantu temannya bekerja sama dalam satu permainan agar mampu dan bisa mandiri dalam menyelesaikan soal-soal pada materi yang telah ditentukan. Kondisi ini mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa.

Pembelajaran TGT dapat berjalan dengan baik apabila RPP disusun dengan tepat. Selain tahap perencanaan, pada tahap pelaksanaan pembelajaran juga harus

dilaksanakan dengan baik. Selanjutnya perlu adanya evaluasi pembelajaran sehingga dapat menentukan langkah pembelajaran yang lebih baik.