II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini senada dikemukakan oleh Slameto (2010:2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Hamalik (2011:27) meyatakan bahwa belajar adalah sebagai berikut:

> "Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar merupakan perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman adalah sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan disekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinyu dan interaktif serta membantu integrasi pribadi".

Kemudian Hamalik (2011:28) menyatakan kembali bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Sedangkan Gagne dalam Dimyati dan Mudjiono (2006:10) berpendapat bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengelolaan informasi, menjadi kapabilitas baru. Sudjana dalam Rusman (2010:1)

menyatakan bahwa belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan tersebut bersifat relatif konstan dan berbekas (Winkel, 2004:59).

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar sangat berkaitan erat dengan perubahan tingkah laku individu yang melakukannya berkat pengalaman yang berlaku sebagai sumber pengetahuan dan keterampilan namun bersifat pendidikan dan latihan untuk memberikan dampak perubahan pada lingkungannya.

2. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran adalah terjemahan dari *"instruction"*, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gagne dalam Sanjaya (2009:27) yang menyatakan bahwa:*instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated.* Oleh karena itu menurut Gagne, mengajar merupakan bagian dari pembelajaran, dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.

Menurut Zainal Aqib (2013:66) proses belajar mengajar (pembelajaran) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaann dan evaluasi.

Brown dalam (M.Thobroni dan Arif Mustofa, 2011:18) merinci karakteristik pembelajaran sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses menguasai atau "memperoleh".
2. Belajar adalah mengingat-ingat informasi atau keterampilan.
3. Proses mengingat-ingat melibatkan sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif.
4. Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta didalam organisme.
5. Belajar itu bersifat permanen, tetapi tunduk pada lupa.
6. Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang ditopang dengan imbalan dan hukum.
7. Belajar adalah suatu perubahan dalam perilaku.

3. Pembelajaran Geografi

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar maupun di tingkat sekolah menengah. Menurut pakar geografi pada seminar dan lokakarya tahun 1988, definisi geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan (Sumaatmadja, 2001:11).

Berdasarkan pendapat di atas objek kajian dalam ilmu geografi adalah seluruh permukaan bumi yang terdiri dari lapisan udara (atmosfer), lapisan kulit bumi (litosfer), lapisan air dan perairan (hidrosfer), dan segala macam bentuk kehidupan yang ada di dalamnya (biosfer) yang dapat menunjukkan persamaan dan perbedaan jika ditinjau dari sudut pandang kewilayahan atau kelingkungan .

Menurut Sumaatmadja (2001:12-13) ruang lingkup pelajaran geografi meliputi sebagai berikut:

a) alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia.
b) penyebaran umat manusia dengan vasriasi kehidupannya.

c) interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadapa ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
d) kesatuan regional yang merupakan perpaduan matra darat, perairan, dan udara di atasnya.

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

4. Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*)

Model Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu model "*Student Centered Learning*" (SCL). Pada model ini, peserta didik dituntut untuk berperan secara aktif dalam bentuk belajar bersama atau berkelompok. Pada esensinya model pembelajaran kolaboratif dapat diterapkan dalam berbagai bidang studi, terutama dalam mata pelajaran yang bertujuan membentuk kemampuan interpersonal siswa untuk belajar secara berkelompok atau sesi perkuliahan yang membutuhkan belajar bersama atau berkelompok yang tidak dapat diselesaikan secara individual (LKPP Univ. Hasanuddin, 2011:25).

Belajar kolaboratif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari sekedar penyampaian informasi *(transfer of information)* menjadi konstruksi pengetahuan *(construction of knowledge)* oleh individu mahasiswa melalui belajar

kelompok.Model kolaboratif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja bersama sebagai aliansi strategis (perhargaan atas perbedaan intelektual), yang berfokus pada berbagai kelebihan yang bersifat kognitif yang muncul karena adanya interaksi yang akrab pada saat belajar bersama secara berkelompok.

Model kolaboratif bertujuan untuk melatih keterampilan belajar mahasiswa secara berkelompok untuk menghasilkan sesuatu dalam konstruksi pengetahuan, membangun rasa saling percaya melalui komunikasi terbuka antaranggota, dan keadilan untuk semua dalam mencapai tujuan yang ditetapkan bersama (LKPP Univ. Hasanuddin, 2011).

Pembelajaran kolaboratif menurut Sato (2007) adalah pembelajaran yang dilaksanakandalam kelompok, namun tujuannya bukan untuk mencapai kesatuan yang didapatmelalui kegiatan kelompok, namun, para siswa dalam kelompok didorong untukmenemukan beragam pendapat atau pemikiran yang dikeluarkan oleh tiap individudalam kelompok. Pembelajaran tidak terjadi dalam kesatuan, namun pembelajaran merupakan hasil dari keragaman atau perbedaan.

Gerlach yangdikutip oleh Dennen (2000) menyatakan bahwa "*Collaborative learning is a processthat involves interaction among individuals in a learning situation. It is rooted in atheory of learning the focuses on social interaction as a way to building knowledge*".Pengertian pembelajaran kolaboratif yang demikian menekankan pentingnya interaksi sosial antar individu dalam kelompok untuk membangun pemahaman atau pengetahuan setiap anggota kelompok, senada

dengan pendapat Sato dalam hal pentingnya setiap individu dalam kelompok mengajukan pertanyaan kepada temannya.

Gokhale (dalam Bandono, 2008) mengemukakan bahwa pembelajaran berkolaborasi merujuk pada sebuah metode pembelajaran dimana pembelajar dari berbagai tingkat kemampuan saling bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai suatu tujuan. Masing-masing pembelajar ini mempunyai tanggung jawab pribadi dan sosial. Keberhasilan pembelajar dianggap sebagai keberhasilan pembelajar yang lain.

Pembelajaran kolaboratif padasiswa yaitu dapat bertanggung jawab dalam mengorganisasi dan mengevaluasi sendiri kelompok mereka. Aktivitas pembelajaran kolaboratif melibatkan proses rerakulturasi oleh pengajar dan peserta didik. Hal ini disebabkan pembelajaran kolaboratif memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan sendiri yang dalam pengajaran tradisional wewenang ini biasanya dimiliki oleh pengajar. Bahkan, para pendukung pembelajaran kolaboratif menyarankan adanya proses yang lebih demokratis, dengan memberikan peserta didik lebih banyak wewenang, tidak seperti dalam pengajaran tradisional pada umumnya (Huda, 2013).

Elizabert (2012:61) berpendapat pembelajaran kolaboratif bisa berlangsung apabila pelajar dan pengajar bekerja sama menciptakan pengetahuan, karena pembelajaran kolaboratif adalah sebuah pedagogi yang pusatnya terletak dalam asumsi bahwa manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut selalu memperkaya dan memperluas wawasan mereka.

Menurut Matthews dalam Elizabert (2012:74) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif bisa berlangsung apabila pelajar dan pengajar bekerja sama menciptakan pengetahuan, pembelajaran kolaboratif adalah sebuah pedagogi yang pusatnya terletak dalam asumsi bahwa manusia selalu menciptakan makna bersama dan proses tersebut selalu memperkaya dan memperluas wawasan mereka.

Bruffee dalam Elizabert (2012:83) menyatakan yaitu pendukung yang sangat getol terhadap pembelajaran kolaboratif ingin sekali menghindari ketergantungan pelajar terhadap pengajar yang berperan sebagai pemegang otoritas, baik atas subyek yang diajarkan maupun proses belajar.Pengajar tidak boleh hanya menjadi pemantau proses belajar, sebaliknya pengajar harus mampu menjadi anggota, seperti halnya para pelajar, dari sebuah komunitas yang tengah mencari pengetahuan.

Dari beberapa pendapat mengenai pembelajaran berkolaborasi diatas,dapat ditarik kesimpulan bahwa*collaborative learning*merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa-siswa tersebut dibagi dalam kelompok kecil dandi dalam kelompok tersebut siswa saling bekerja sama dan saling membantu dalam belajar sehingga tercipta proses pembelajaran yang dapat memanfaatkan semua potensi akademik dan komunikasi dan kerja sama, saling menghormati dan menghargai antar anggota kelompok hingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

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

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Dalam model ini, siswa dapat dikondisikan untuk terampil dlam bekerja sama dan berkompetisi melalui turnament akademik. Turnament akademik merupakan suatu permainan yang dirancang dalam model TGT, sehingga menimbulkan suasana belajar yang lebih menyenangkan disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan keterlibatan belajar.

Menurut Komalasari (2010:97) "model *team games tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*".

Menurut Huda (2013:71) menyatakan bahwa TGT dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biaanya berganti menjadi game akademik.

Suyatno (2009:54)bahwa"*Team Games Tournament* (TGT) merupakan metode yang berkaitan dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka".

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat diadaptasi untuk digunakan berdasarkan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dan dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur & Wikandari, 2007:27).

Menurut Slavin (2009:39) terdapat dua langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yaitu penjabaran dan persiapan.

a. Penjabaran

Padalangkah penjabaran ini terdiri dari lima komponen utama, yaitu presentasi atau penyajian kelas, tim, games, turnament, dan rekognisi tim.

1) Presentasi atau penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat presentasi/penyajian ini guru dapat memasukkan media pembelajaran visual berupa gambar, sehingga siswa dapat menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan selama presentasi kelas karena akan sangat membantu mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis tersebut akan menentukan skor tim.

2) Tim (kelompok)

Tim (kelompok) ini biasanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim (kelompok) ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan untuk mempersiapkan anggotanya

mengerjakan turnament dengan baik. Tim (kelompok) ini merupakan fitur yang paling penting dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pada setiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim dan timpun harus melakukan yang terbaik untuk anggotanya.

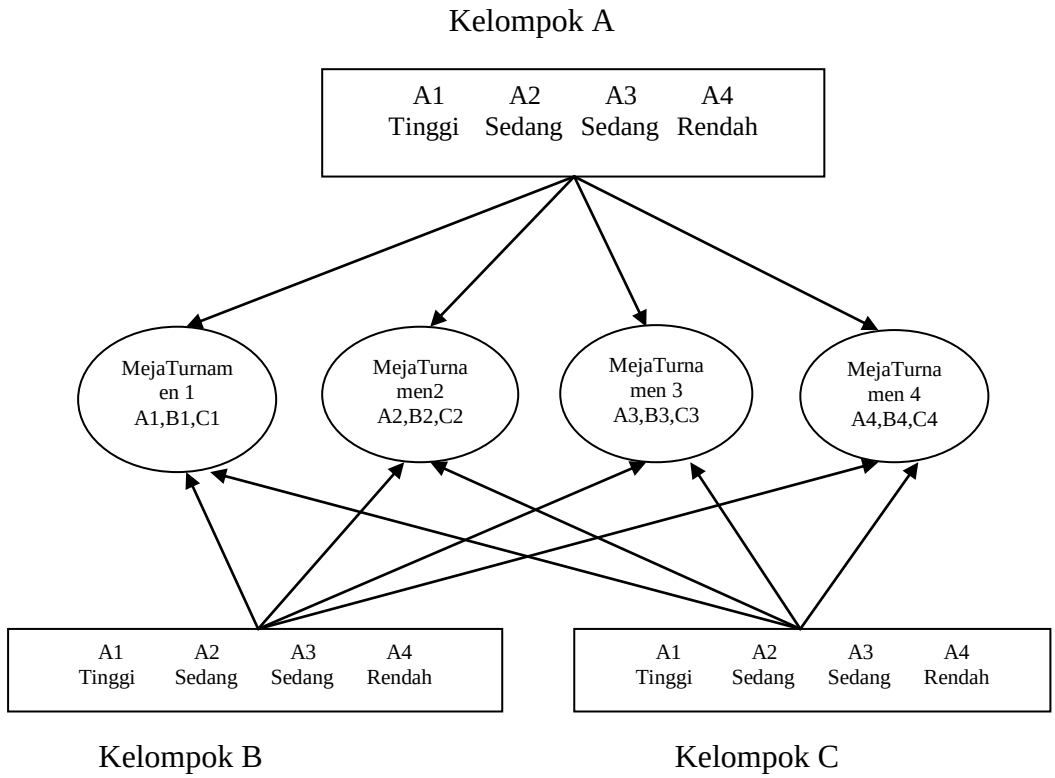
3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari presentasi/penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* ini dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang terdiri dariperwakilan masing-masing kelompok. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama dan seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor kemudian harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing kelompok.

4) Tournament

Tournament adalah sebuah struktur pada berlangsungnya *game,* biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi/penyajian di kelas dan tim (kelompok) telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada tournament pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja tournament. Tiga siswa berprestasi tinggi ditempatkan pada meja satu, tiga siswa berikutnya pada meja dua, dan seterusnya. Setelah tournament pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada tournament terakhir. Pemenang pada setiap meja akan “naik

tingkat" ke meja berikutnya. Skor kedua akan tetap tinggal pada meja yang sama, sedangkan skor yang terendah akan "diturunkan". Penempatan siswa dalam meja tournament menurut Slavin (2009) pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Penempatan Meja Turnament

5) Rekognisi tim (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim (kelompok) akan mendapatkan sertifikt atau hadiah apabila nilai rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Menurut Johnson (2002), penghargaan kelompok ini dilakukan untuk memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

b. Persiapan

Pada langkah persiapan ini terdiri atas lima komponen utama, yaitu :

1) Menempatkan para siswa ke dalam tim (kelompok)

Jika di dalam sebuah kelas terdapat separuh laki-laki, sparuh perempuan, tiga perempat berkulit putih, dan seperempat minoritas boleh saja membentuk tim (kelompok) sebanyak empat orang yang terdiri dari dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa yang berkulit putih, serta satu minoritas. Tim (kelompok) ini juga harus terdiri dari seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah, dan dua orang lainnya berprestasi sedang.

2) Menempatkan para siswa ke dalam meja turnament

Pada lembar penempatan meja tournament, ditulis daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai dengan urutan kinerja sebelumnya, gunakan peringkat yang sama untuk membentuk tim (kelompok). Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas, jika habis dibagi tiga semu meja turnamen akan mempunyai tiga peserta. Tunjuklah tiga siswa pertama pertama dari daftar peserta tadi untuk menempati meja satu, berikutnya ke meja dua, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta.

3) Menentukan skor tim (kelompok)

Untuk menentukan skor tim (kelompok), pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Setelah itu, pindahkan poin-pon turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari tim (kelompok)

masing-masing. Menurut Sacco (2002), format penskoran yang digunakan dalam TGT adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Format Penskoran Permainan TGT.

Tahapan Turnamen :..... Tanggal :.....						
Pemain	Kelompok	Skor Permainan Ke			Skor Total	Skor Turnamen
		1	2	3		

Skor tim dihitung dari banyaknya kartu soal yang diperoleh masing-masing siswa pada setiap meja turnamen dan dicatat pada lembar pencatatan skor untuk setiap meja turnamen. Misalnya, dalam turnamen ketiga, meja turnamen satu yang terdiri dari empat orang siswa dan tidak seri, maka siswa yang paling banyak mengumpulkan kartu mendapatkan skor 60, siswa yang berada pada posisi kedua memperoleh skor 40, posisi ketiga mendapatkan skor 30, dan posisi keempat sebagai posisi yang paling sedikit mengumpulkan kartu soal memperoleh skor 20. Pedoman penskoran menurut Slavin (2009:72) dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2Perhitungan Skor Turnamen Akademik dengan Empat Pemain

Pemain	Tanpa seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3-macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Skor tertinggi	60 poin	50 poin	60 poin	60 poin	50 poin	60 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah teratas	40 poin	50 poin	40 poin	40 poin	50 poin	30 poin	40 poin	50 poin
Skor menengah terendah	30 poin	30 poin	40 poin	30 poin	50 poin	30 poin	40 poin	30 poin
Skor terendah	20 poin	20 poin	20 poin	30 poin	20 poin	30 poin	40 poin	30 poin

Sumber:Slavin, 2009:72

4) Merekognisi tim (kelompok) yang berprestasi

Menurut Slavin (2009:81), terdapat tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim (kelompok) dapat dilihat pada tabel 2.4 sebagai berikut.

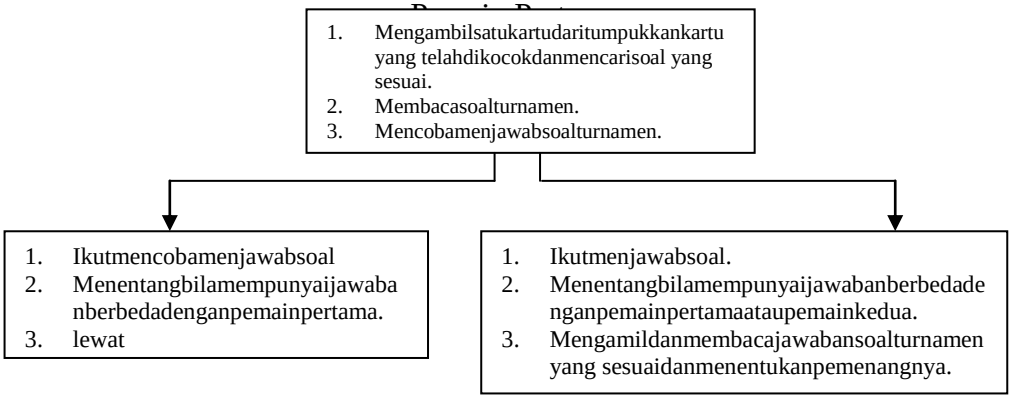
Tabel 2.3 Tingkatan Penghargaan yang Didasarkanpada Skor Rata-rata Tim

Kriteria (Rata-Rata Tim)	**Penghargaan**
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
46	Tim super

Sertifikat dapat diberikan kepada tim-tim yang memenuhi kriteria. Apapun yang dilakukan untuk merekognisi tim berprestasi, sangat penting untuk mengkomunikasikan bahwa kesuksesan tim merupakan sesuatu yang penting, karena akan memotivasi para siswa untuk membantu teman satu timnya belajar.

5) Pergeseran (*Bumping*)

Bumping adalah pergeseran posisi setiap siswa setelah melakukan turnamen akademik berdasarkan skor yang diperoleh siswa pada setiap meja turnamen. Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru, harus dilakukan persiapan pada turnamen berikutnya terdapat dalam gambar 2.2.



Pemain Kedua Pemain Ketiga

Gambar 2.2Perputaran/Pergeseran Pemain dalam Turnamen Akademik

6) Kelebihan dan Kelemahan (TGT)

Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut teori Slavin (2009:41) melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara inplisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
f) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa.

Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kekurangan dan kelebihan.

6. Model Pembelajaran *Make A Match*(Mencari Pasangan)

Menurut Komalasari (2010:85) menyatakan bahwa "*Make A Match*(Mencari Pasangan) merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu berpasangan".

Suprijono dalam Komalasari(2010:95) "hal-hal yang harus dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match*adalah kartu-kartu". Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match*(Mencari Pasangan) menurut Anita (2010:55), yaitu sebagai berikut:

a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian, yang satu berisi pertanyaan dan yang ke dua berisi jawaban.
b) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, dimana ada yang memegang kartu pertanyaan dan kelompok lainnya memegang kartu yang berisikan jawaban.

c) Setiap siswa dari masing-masing kelompok mendapatkan sebuah kartu pertanyaan untuk kelompok yang memegang kartu pertanyaan, dan sebuah kartu jawaban untuk kelompok yang memegang kartu jawaban.
d) Setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang dipegangnya.
e) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan yang dipegangnya (pertanyaan-jawaban).
f) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin.
g) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
h) Setelah tahap itu selesai, guru memberikan pembahasan yang ada pada kartu pertanyaan-jawaban.

Model pembelajaran *Make A Match* menurut Suprijono (didalam Komalasari 2010:90) memiliki Kelebihan dan kekurangan adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match*sebagai berikut:

a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik;
b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan;
c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari;
d) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama jika;
e) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi;
f) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar;

Kekurangan Metode *Make A Match.*

a) Banyak waktu terbuang;
b) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya;
c) Jika Anda tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan;
d) Anda harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu;
e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

7. Penerapan Model Pembelajaran Kolaborasi(*Collaborative Learning*)

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa model pembelajaran *collaborative learning* (pembelajaran berkolaborasi) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan dua model pembelajaran secara tepat menjadi satu untuk tercapainya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi khususnya, dalam penerapan ini diperlukan peran serta dari media pembelajaran seperti kartu bergambar sebagai sarana penunjangnya.

a. Langkah-LangkahModel Pembelajaran Kolaborasi

Adapun langkahnya sebagai berikut:

1) Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam bentuk penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Pada saat presentasi/penyajian ini guru dapat memasukkan media pembelajaran

visual berupa gambar atau sebagainya agar menarik minat siswa untuk memperhatikan.

2) Setelah guru menyampaikan materi, buatlah tim (kelompok) yang terdiri dari empat sampai lima orang siswa yang anggotanya heterogen dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas.
3) Kemudian guru menyiapkan beberapa kartu yang telah berisi beberapa konsep atau topik yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan. Kartu tersebut terdiri dari dua bagian, yang satu berisi pertanyaan dan yang ke dua berisi jawaban.
4) Guru membagikan kartu-kartu tersebut dengan membaginya menjadi dua kategori, satu kategori berisikan beberapa kelompok yang memegang kartu pertanyaan dan kategori yang kedua merupakan kelompok lainnya yang memegang kartu berisikan jawaban.
5) Setiap siswa dari masing-masing kelompok mendapatkan sebuah kartu pertanyaan untuk kelompok yang memegang kartu pertanyaan, dan sebuah kartu jawaban untuk kelompok yang memegang kartu jawaban.
6) Setiap siswa memikirkan pertanyaan dan jawaban dari kartu yang dipegangnya, kemudian mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan yang dipegangnya (pertanyaan-jawaban).
7) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin, poin ini yang akan digunakan dalam turnamen nanti dan akan diakumulasikan dalam pemberian skor tim.
8) Didalam tunamen pada saat berlangsungnya *game,* waktu yang digunakan biasanya pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan

presentasi/penyajian di kelas dan tim (kelompok) telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada tournament pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja tournament. Tiga siswa berprestasi tinggi ditempatkan pada meja satu, tiga siswa berikutnya pada meja dua, dan seterusnya. Setelah tournament pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada tournament terakhir. Pemenang pada setiap meja akan "naik tingkat" ke meja berikutnya. Skor kedua akan tetap tinggal pada meja yang sama, sedangkan skor yang terendah akan "diturunkan".

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Cooperative Learning*

Setiap segala sesuatu pasti ada kelebihan dan juga kekurangan. Termasuk model pembelajaran, seperti model pembelajaran dengan metode pembelajaran cooperative learning ini, mempunyai kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan cooperative learning:

1) Kelebihan *Cooperative Learning*

Jarolimek & Parker dalam Isjoni (2011:84) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

a) Saling ketergantungan yang positif,
b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu,
c) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas,
d) Suasana kelas rileks dan menyenangkan,
e) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa denganguru,
f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman serta emosi yang menyenangkan.

2) Kekurangan *Cooperative Learning*

Menurut Isjoni (2011:85) kelemahan atau kekurangan cooperative learning bersumber dari dua faktor yaitu dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar(*ekstern*). Adapun dalam teori Isjoni hanya menyebutkan faktor dari dalam saja. Berikut keterangannya:

a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan,
d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

8. Hasil Belajar

Menurut Suprijono dalam Thobroni (2011:22) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Hasil belajar dan prestasi belajar adalah dua hal yang saling berkaitan, namun memiliki makna yang berbeda. Menurut Poerwodarminto dalam Isnaini (2010:64)

yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah.

Winkel (2004:110) berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan suatu kemampuan internal (*capability*) siswa yang telah dimiliki secara pribadi dan memungkinkan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu.

Menurut Gagne dalam Thobroni (2011:23) menyatakan bahwa hasil belajar terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif. Berikut uraiannya:

a. *Informasi verbal* adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merenspon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol. Pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
b. *Keterampilan intelektual* adalah kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektualterdiri atas kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip kelimuan.
c. *Strategi kognitif* adalah kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
d. *Keterampilan motorik* adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

e. *Sikap* adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai.

Menurut Hamalik(2011:30) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan padaaspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha konkrit dari kegiatan pembelajaran di sekolah pada jangka waktu tertentu yang telah dicapai oleh siswa dan direkam pada setiap akhir semester dalam bentuk buku rapor.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi tujuan pembelajaran. Hal ini di dukung oleh Djamarah (2010:105) yang mengatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila terjadi hal-hal sebagai berikut:

a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran yang telah dicapai, baik secara individual maupun kelompok.

Untuk menilai sebuah pembelajaran dapat digunakan latihan atau evaluasi dari materi yang diajarkan dalam bentuk tes. Penilaian ini digunakan untuk memperoleh informasi keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar siswa dalam

mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan. Dari proses penilaian yang telah dilakukan ini berfungsi untuk mengetahui kualitas pembelajaran dari apa yang telah disampaikan.

Jenis-jenis tes yang biasa digunakan dapat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Beberapa contoh tes yang sering digunakan oleh guru seperti uji blok, pre-test dan post test ketika pembelajaran sedang berlangsung atau setelahnya, formatif tes, dan sumatif tes. Evaluasi yang digunakan adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif diberikan pada akhir setiap program. Tes dapat berupa *post-tes*t atau tes akhir proses pembelajaran (Arikunto, 2007:36). Hasil dari tes digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan program pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar geografi adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dengan munculnya perubahan perilaku siswa setelahmengikuti pembelajaran geografi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin direncanakan yang diukur dengan tes.

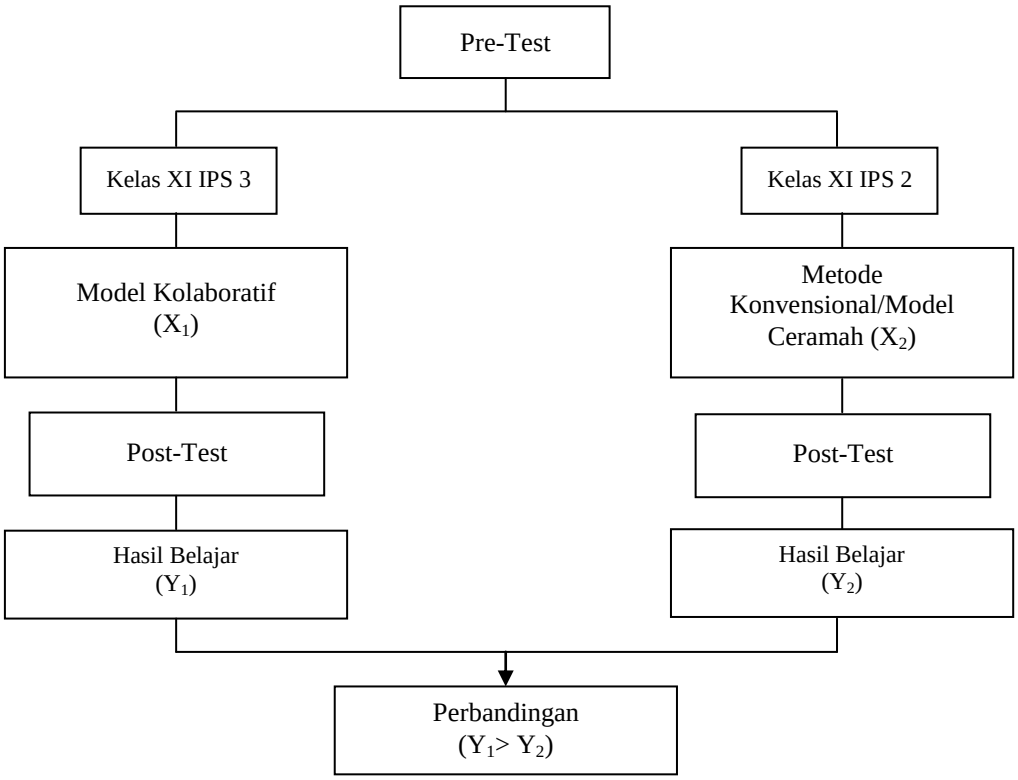
B. Kerangka Pikir

Pembelajaran geografi yang selama ini dilakukan dikelas, belum sepenuhnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Sedangkan mata pelajaran geografi merupakan termasuk dalam mata pelajaran pokok, yang harus dapat dikuasai siswa dan perolehan nilai hasil belajar geografi tersebut harus memuaskan sehingga siswa dituntut untuk memiliki nilai hasil belajar geografi di atas nilai KKM yaitu kriteria ketuntasan minimaldi atas standar rata-rata yang sudah ditetapkan pada masing-masing institusi pendidikan.

Kegiatan belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan yang dicapai. Belajar merupakan perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihandarimasing-masingpesertayang mengikuti prosesbelajar, denganbelajarmakaakanterbentuk pengalaman sebagai sumber pengetahuan dan keterampilanbersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan disekitar tujuan anak didik, pengalaman pendidikan bersifat kontinyu dan interaktif serta membantu integrasi pribadisiswa.

Terdapatbanyak model pembelajarandalammenyampaikanmateri yang diajarkan, denganmaksudyaitumateri yang disampaikanbisadimengertidenganbaikolehanakdidik.Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang relevan yang akan menjadi salah satu komponen penentu keberhasilan belajar yang dicapai, dalampenelitianinipenelitimencobamemadukanantaradua model pembelajaranyaitu*team games tournament* (TGT) dan*makeamatch* yang dikemasmenjadisatu model pembelajaranuntukmenyampaikanmatapelajarangeografidansetelahitupenelitimembandingkandenganhasilbelajarmenggunakanmetodeceramah.Model pembelajaran berkolaborasi (*Collaborative Learning*) ini mengutamakan kerja sama kelompok dimana siswa bekerja sama dalam satu kelompok untuk menyelesaikan masalah dan mengerjakan sesuatu secara bersama-sama untuk mencapai hasil pembelajaran yang baik.Jika penggunaanmodel tersebut tepat maka akan menarik minat siswadalam belajar dan kemungkinan hasil belajar siswa juga akan naik, namun jika penggunaan model pembelajaran tidak tepat dan tidak menarik minat

siswa kemungkinan besar hasil belajar siswa juga tidak maksimal.Berdasarkan uraian yang telahdisampaikan di atas, maka dapatdisimpulkankerangka fikir dalam penelitian sebagaimana pada gambar dibawah:



Gambar 2.3. Kerangka Pikir.

C. Hipotesis Penelitian

Nasution (2008:38) mengatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikirdi atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan rerata hasil belajar geografi dengan sebelum dikenai perlakuan (*pretest*) model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

2. Adaperbedaan rerata hasil belajar geografi, pada siswa yang dikenai perlakuan (*posttest*)model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna dan menggunakan metode ceramah.
3. Ada perbedaan selisih peningkatan hasil belajar geografi menggunakan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara*Team Games Tournament* dan *Make A Match* dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna.
4. Penggunaan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna lebih efektif daripada model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.