

## II. KERANGKA TEORETIS

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

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

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

Menurut As'ari (2003: 5):

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

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

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

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

Keterampilan keterampilan kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut:

### **Keterampilan kooperatif tingkat awal**

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

### **Keterampilan kooperatif tingkat menengah**

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

### **Keterampilan kooperatif tingkat mahir**

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

(Ranita, 2011: 3)

Meskipun model pembelajaran kooperatif dalam pelaksanaannya siswa belajar dalam kelompok kecil, namun tidak ada kesempatan bagi siswa untuk hanya mengandalkan teman yang berkemampuan tinggi dalam penyelesaian tugas kelompok. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran kooperatif harus

menerapkan lima unsur menurut Lie (2008: 31) yaitu “(1) Saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, (5) evaluasi proses kelompok”. Jika kelima unsur tersebut dilaksanakan dengan baik, maka akan tercipta suasana kerja kelompok yang maksimal dan dapat memberikan semangat belajar yang tinggi, sehingga kemungkinan hasil belajar pun akan meningkat.

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

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

Ibrahim (2000: 10) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif yang terdiri atas 6 langkah, yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- 5) Evaluasi
- 6) Memberikan penghargaan

Langkah-langkah di atas menunjukkan bahwa pelajaran dimulai yaitu guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. langkah ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan daripada secara verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini

diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Langkah terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu agar siswa dapat termotivasi dalam mengikuti model pembelajaran kooperatif atau kerja kelompok. Jadi pembelajaran kooperatif sangat positif dalam menumbuhkan kebersamaan dalam belajar pada setiap siswa sekaligus menuntut kesadaran dari siswa untuk aktif dalam kelompok, karena jika ada siswa yang pasif dalam kelompok maka hal itu dapat mempengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran kooperatif khususnya berkaitan dengan rendahnya kerjasama dalam kelompok.

## **2. Pengertian Belajar**

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Bruner inti belajar adalah cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif. Pendekatannya

terhadap belajar ada dua asumsi, yaitu: (1) perolehan, pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, artinya orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif; (2) orang mengkonstruksikan pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya.

Gagne dalam Dahar (1989: 28), mengemukakan bahwa dalam suatu tindakan belajar terdapat fase belajar, yaitu fase motivasi, fase pengenalan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, dan fase umpan balik. Dari beragam pengertian atau teori belajar di atas pada intinya adalah sama, yaitu adanya proses perubahan perilaku terhadap seseorang, perubahan itu dilakukan melalui suatu proses yang beragam pula. Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang siswa, pelajar atau mahasiswa untuk mengerti tentang suatu hal yang sebelumnya tidak diketahuinya atau diketahuinya tetapi belum menyeluruh tentang sesuatu hal. Melalui belajar seseorang dapat meningkatkan kualitas dan kemampuannya seperti yang dikemukakan di atas. Apabila dalam proses belajar seseorang tidak memperoleh peningkatan kualitas dan kuantitas tentang kemampuannya maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar, atau orang tersebut dikatakan mengalami kegagalan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diartikan bahwa selain belajar merupakan suatu proses perubahan secara sadar, bersifat kontinu dan positif baik dalam hal tingkah laku, ataupun pengetahuan sebagai hasil dari interaksi dengan

lingkungannya. Belajar jg merupakan suatu proses kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman, maka siswa perlu diberi waktu yang memadai untuk melakukan proses itu. Artinya memberikan waktu yang cukup untuk berpikir ketika siswa menghadapi masalah sehingga siswa memiliki kesempatan untuk membangun sendiri gagasannya. Tidak membantu siswa terlalu dini, akan menghargai usaha siswa walaupun hasilnya belum begitu memuaskan, dan menantang siswa sehingga berbuat dan berpikir merupakan strategi guru yang membuat siswa menjadi orang yang belajar seumur hidup. Belajar akan membawa perubahan dan akan menghasilkan hasil belajar pada individu yang belajar.

### **3. Pengertian Pembelajaran**

Proses pembelajaran dialami setiap orang sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pada dasarnya Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas.

Menurut Gagne dan Briggs (1979: 3) mengartikan:

pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran selama kurun waktu tertentu yang relatif menetap. Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2002: 155):

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 107):

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan akhir atau puncak dari proses belajar. Akhir dari kegiatan inilah yang menjadi tolak ukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah melakukan proses pembelajaran, maka akan diperoleh hasil belajar hasil belajar yang menjadi akhir dari proses belajar.

Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) mengatakan bahwa

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya proses belajar sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut (Slameto 2003: 131) hasil belajar itu sendiri meliputi 3 aspek yaitu :

- (1) Keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif), (2) Kepribadian atau sikap (afektif), dan (3) Keterampilan atau penampilan (psikomotor). Sedangkan Hasil Belajar dalam kecakapan kognitif memiliki beberapa tingkatan yaitu: (1) Informasi non verbal, (2) Informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) Konsep dan prinsip, (4) Pemecahan masalah dan kreatifitas.

Hasil belajar menurut Anni (2004: 4) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.

Hasil belajar menurut Sudjana (1990: 22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni : informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang



merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar, yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik

(Sudjana, 1990: 22)

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :

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

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

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

Hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah tersedianya bahan ajar yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajarinya, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Aspek-aspek yang mempengaruhi hasil belajar dapat diketahui dari perkembangan aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa.

Anderson dan Krathwohl (2002: 4) merevisi Taksonomi Bloom prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga kawasan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Aspek kognitif

1) Mengingat (*remembering*)

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali (*recall*) atau mengenali (*recognizing*). Kata operasional mengetahui, yaitu: mengutip, menjelaskan, membilang, mengidentifikasi, memasangkan, menandai, menamai.

2) Memahami (*understanding*)

Adalah kemampuan seseorang yang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Kata operational memahami, yaitu: menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan.

3) Menerapkan (*applying*)

Kata operasionalnya, yaitu: melaksanakan, melakukan, mempraktekkan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi.

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Kata operasionalnya, yaitu: menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, membedakan, menyamakan, mengintegrasikan

5) Mengevaluasi (*evaluating*)

Merupakan suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kata operasionalnya, yaitu: menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.

6) Mencipta (*Creating*)

Kata operasionalnya, yaitu: merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.

b. Aspek afektif

1) *Receiving* (penerimaan)

Indikator kecakapan yaitu: mempercaya (sesuatu atau seseorang untuk di ikuti), memilih (seseorang atau sesuatu untuk di ikuti), mengikuti, bertanya, (untuk di ikuti dan mengalokasikan).

2) *Responding* (tanggapan)

Indikator kecakapan yaitu: mengonfirmasi, memberi jawaban, membaca (pesan-pesan), membantu, melaksanakan, melaporkan dan menampilkan.

3) *Valuing* (penanaman nilai)

Indikator kecakapan yaitu: menginisiasi, mengundang (orang untuk terlibat), mengusulkan dan melakukan.

4) *Organization* (pengorganisasian nilai-nilai)

Indikator kecakapan yaitu: memverifikasi nilai-nilai, meenetapkan beberapa pilihan nilai, mensintetiskan (antar nilai), mengintegrasikan (antar nilai), mempengaruhi (kehidupan dengan nilai-nilai).

5) *Characterization by evaluate or calue complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau komplek nilai), yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Aspek Psikomotorik

1) peniruan

Indikator kecakapan yaitu: melatih, mengubah sebuah bentuk, membongkar sebuah struktur, dan menggunakan sebuah konstruk atau model.

2) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan.

## 3) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan.

## 4) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat

## 5) Pengalamiahan

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis.

## 5. Pengertian Teknik Pembelajaran *Talking Stick*

### a. *Talking stick*

*Talking stick* adalah teknik yang pada mulanya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku), sebagaimana dikemukakan *Carol Locust* berikut ini.

*Talking stick* telah digunakan selama berabad-abad oleh suku-suku Indian sebagai alat menyimak secara adil dan tidak memihak. *Talking stick* sering digunakan kalangan dewan untuk memutuskan siapa yang mempunyai hak berbicara. Pada saat pemimpin rapat mulai berdiskusi dan membahas masalah, ia harus memegang tongkat berbicara. Tongkat akan pindah ke orang lain apabila ia ingin berbicara atau menanggapi. Dengan cara ini tongkat berbicara akan berpindah dari satu orang ke orang lain jika orang ingin mengemukakan pendapatnya. Apabila semua mendapatkan giliran berbicara, tongkat itu lalu dikembalikan lagi ke pimpinan. Dapat disimpulkan bahwa *talking stick* dipakai sebagai tanda seseorang mempunyai hak suara (berbicara) yang diberikan secara bergiliran/bergantian.

Menurut (Eggen and Kauchak, 1996: 279) Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Dengan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa sebuah teknik penguasaan haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan di atas, yaitu partisipasi murid untuk membangun kemandirian dalam memahami materi pelajaran. Begitu pula dengan teknik *talking stick*, bagaimanapun juga harus sesuai dengan tujuan pendidikan di atas. Adapun tujuan dari dirumuskannya teknik *talking stick* bila dilihat dari rumusan konsep teknik tersebut, yang didalamnya memperhatikan partisipasi siswa dalam memperoleh dan memahami pengetahuan serta mengembangkannya, karena teknik *talking stick* merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran kooperatif, maka tujuan pada teknik *talking stick* adalah untuk mewujudkan tujuan pembelajaran kooperatif.

Jadi, teknik *talking stick* ini adalah sebuah teknik pendidikan yang dilaksanakan dengan cara memberi kebebasan kepada peserta didik untuk dapat bergerak dan bertindak dengan leluasa sejauh mungkin menghindari unsur-unsur perintah dan

keharusan sepanjang tidak merugikan bagi peserta didik dengan maksud untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa percaya diri.

Langkah-langkah model pembelajaran *talking stick* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pegangannya.
- b. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, peserta didik dipersilahkan untuk menutup bukunya.
- c. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik, setelah itu , guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya, sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- d. Guru memberikan kesimpulan.
- e. Evaluasi
- f. Penutup.

Setiap teknik pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan Kekurangan dibanding dengan teknik pembelajaran lainnya. Begitu juga halnya dengan teknik pembelajaran *talking stick*, diantara kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :

Kelebihannya:

- a. Menguji kesiapan siswa,
- b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat,

c. Agar lebih giat belajar.

Kekurangannya :

Membuat siswa yang tidak siap gugup ketika mendapat bagian tongkat dan menjawab pertanyaan dari guru. Penggunaan teknik pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Oleh karena itu teknik pembelajaran harus memperhatikan kondisi siswa, sifat materi, bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

(Wina Sanjaya, 2007: 3)

## **6. Teknik Pembelajaran *Make a Match***

Teknik *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan teknik ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Teknik pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik pembelajaran ini lahir sebagai alternatif lain untuk mengaktifkan proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya, teknik pembelajaran ini melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar



materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemonitor dan fasilitator. Teknik pembelajaran *make a match* ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan.

Langkah-langkah penerapan teknik *make a match* sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi yang telah disampaikan.
- b. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, peserta didik dipersilahkan untuk menutup bukunya.
- c. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- d. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- e. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- f. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- g. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- h. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- i. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

- j. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pada penerapan teknik *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa teknik *make a match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Lie (2002:30) bahwa, “Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.”

Keunggulan dari teknik ini adalah:

- a. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let them move*)
- b. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.
- d. Siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

Kelemahan dari teknik ini adalah :

- a. Jika kelas termasuk kelas gemuk (lebih dari 30 Orang/kelas) apabila guru kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya. Apalagi jika gedung kelas tidak kedap suara.

Tapi hal ini dapat diantisipasi dengan menyepakati beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum kegiatan belajar-mengajar dimulai. Pada dasarnya menendalikan kelas itu tergantung bagaimana guru memotivasinya pada langkah pembukaan.

- b. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.

## **7. Konsep Gaya**

### **a. Pengertian Gaya**

Doronglah daun pintu sehingga terbuka. Tariklah sebuah pita karet. Tekanlah segumpal tanah liat. Angkatlah bukumu. Pada setiap kegiatan itu kamu mengerahkan sebuah gaya. Gaya adalah suatu tarikan atau dorongan yang dikerahkan sebuah benda terhadap benda lain. Kadang kadang, akibat suatu gaya tampak demikian jelas, seperti saat sebuah mobil sedang melaju dan menabrak sebatang pohon. Akan tetapi, akibat gaya-gaya lain tidak sejelas pohon yang ditabrak itu. Dapatkah kamu merasakan gaya dari lantai yang bekerja pada kakimu? Catatlah semua gaya yang mungkin kamu lakukan atau alami pada suatu hari tertentu. Bayangkan tindakan-tindakan seperti mendorong, menarik, merenggankan, meremas, membengkokkan, dan menjatuhkan benda.

### **b. Macam-macam Gaya**

Gaya yang menyebabkan terjadinya perubahan pada benda dapat dikelompokkan berdasarkan penyebabnya dan berdasarkan pada sifatnya. Macam-macam gaya berdasarkan penyebabnya adalah:

- 1) Gaya listrik, yaitu gaya yang timbul karena adanya muatan listrik.
- 2) Gaya magnet, yaitu gaya yang berasal dari kutub-kutub magnet, berupa tarikan atau tolakan.
- 3) Gaya pegas, yaitu gaya yang ditimbulkan oleh pegas.
- 4) Gaya gravitasi, yaitu gaya tarik yang berasal dari pusat bumi.
- 5) Gaya mesin, yaitu gaya yang berasal dari mesin.
- 6) Gaya gesekan, yaitu gaya yang ditimbulkan akibat pergeseran antara dua permukaan yang bersentuhan.

### **c. Gaya Sentuh dan Gaya Tak Sentuh**

Pada saat kamu mendorong meja, kamu harus menyentuh meja itu untuk mengerahkan gaya kepada meja itu. Demikian pula jika kamu hendak melontarkan batu dengan menggunakan ketapel. Gaya otot pada saat kamu mendorong meja dan gaya pegas pada saat kamu melontarkan batu dengan ketapel termasuk gaya sentuh. Disebut gaya sentuh karena sebuah benda yang memberikan gaya harus menyentuh benda lain yang dikenai gaya tersebut. Contoh lain gaya sentuh adalah gaya gesekan, yang akan kita bahas nanti. Jika kamu melepaskan kapur dari ketinggian tertentu, maka kapur itu akan jatuh ke bawah, ditarik oleh gaya gravitasi Bumi. Gaya gravitasi termasuk gaya tak sentuh, karena tanpa harus melalui sentuhan kapur dan Bumi. Gaya listrik dan gaya magnet adalah contoh lain gaya tak sentuh.

#### **d. Akibat Gaya terhadap Benda**

Apa yang terjadi pada sebuah benda saat gaya dikenakan pada benda tersebut? Apabila sebuah benda sedang bergerak, apakah gaya tersebut mengubah kecepatan benda itu? Coba bayangkan anak yang sedang menendang bola. Kecepatan bola tersebut tentunya berubah begitu benturan terjadi. Jadi gaya dapat mengubah kecepatan benda. Bayangkan pula plastisin yang ditekan. Pada saat menekan plastisin, tangan itu memberikan gaya kepada plastisin itu. Bagaimana bentuk plastisin setelah ditekan? Ternyata gaya juga dapat menyebabkan bentuk benda berubah.

#### **e. Resultan Gaya**

##### **1) Gaya-Gaya Setimbang**

Gaya-gaya tidak selalu mengubah kecepatan. Bayangkan dua tim yang sedang tarik tambang. Kedua tim tersebut sama-sama mengerahkan gaya dengan arah berlawanan. Bila kedua tim tersebut tidak bergerak, maka gaya yang dilakukan kedua tim pada tali tersebut sama besar. Gaya yang menarik tali ke kiri diimbangi dengan gaya yang menarik tali ke kanan. Gaya-gaya yang besarnya sama dan arahnya berlawanan yang bekerja pada sebuah benda disebut gaya-gaya setimbang.

##### **2) Gaya-gaya Tak Setimbang**

Pernahkah kamu menarik sebuah gerobak yang bermuatan? Untuk membuat gerobak bergerak, kamu harus menarik gerobak tersebut. Jika gaya yang kamu

kerahkan tidak cukup besar, kamu mungkin meminta bantuan temanmu. Temanmu mungkin akan menarik gerobak itu bersamamu atau mendorongnya dari belakang. Dua gaya tersebut, yaitu gaya dari kamu dan temanmu akan bekerja pada arah yang sama. Jika dua gaya bekerja pada arah yang sama, maka kedua gaya itu dijumlahkan.

Gaya total atau gaya resultan pada gerobak tersebut sama dengan jumlah kedua gaya itu. Jika gaya total pada suatu benda menuju ke arah tertentu, gaya tersebut disebut gaya-gaya tak setimbang. Gaya-gaya tak setimbang selalu mengubah kecepatan sebuah benda. Apabila temanmu mendorong gerobak dengan arah yang berlawanan dengan arah gaya dorongmu, gaya-gaya itu digabung dengan cara yang berbeda. Jika dua gaya berlawanan arah, maka gaya total kedua gaya tersebut merupakan selisih kedua gaya. Jika satu gaya lebih besar daripada gaya yang lain, gerobak itu akan bergerak ke arah gaya yang lebih besar. Dalam hal ini temanmu jelas tidak membantu kamu. Menurut pendapatmu apa yang terjadi jika gaya dorongmu dan gaya dorong temanmu sama dan berlawanan arah.

(Arisusilowati, 2012:03)

## **B. Kerangka Pemikiran**

Keberhasilan siswa dalam mencapai suatu hasil belajar sangat ditentukan oleh pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran tersebut tentu saja harus ada interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Interaksi yang baik juga menghendaki suasana pembelajaran yang

tidak membosankan dan memicu motivasi yang terus-menerus sehingga hasil belajarnya baik pula.

Penggunaan teknik pembelajaran yang baik diharapkan dapat meningkatkan penguasaan materi siswa. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya adalah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik pembelajaran *talking stick* dengan teknik pembelajaran *make a match* di SMA Gajah Mada Bandar Lampung. Dari hasil penelitian akan dibahas tentang hasil belajar siswa dengan kemampuan yang berbeda menggunakan teknik pembelajaran *talking stick* dan teknik pembelajaran *make a match*.

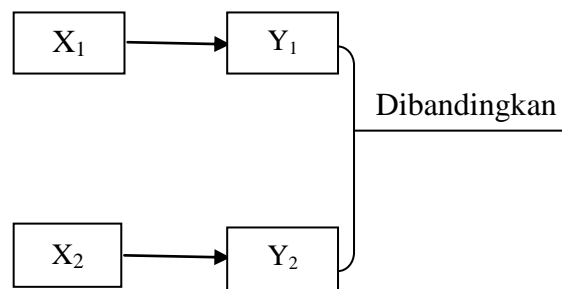
Teknik pembelajaran *talking stick* adalah salah satu teknik pembelajaran yang mudah digunakan, menguji kesiapan siswa, melatih membaca dan memahami dengan cepat, agar lebih giat dalam belajar. Jadi, dengan kelebihan yang dimilikinya maka model pembelajaran *talking stick* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif perantara pembelajaran yang efektif. Sebab, *talking stick* suatu model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat, kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya, selanjutnya kegiatan tersebut diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, karena siswa telah mempunyai gambaran yang jelas

dan takut mendapatkan giliran memegang tongkat, sehingga konsep yang ada dapat tertanam dengan baik dalam ingatan siswa dan hal ini mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Teknik pembelajaran lain yang digunakan adalah *make a match* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang sangat menarik. Tujuan dari teknik ini dapat memberikan motivasi belajar, guru juga harus dapat memperhatikan kemampuan dan aktivitas siswa yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran khususnya yang telah dirumuskan oleh guru. Dengan teknik ini, maka proses pembelajaran pun menjadi menarik. Siswa dapat lebih tanggap dan lebih cepat memahami pembelajaran yang berlangsung, sehingga tingkat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan semakin meningkat.

Dengan menggunakan teknik pembelajaran *talking stick* dan teknik pembelajaran *make a match* diharapkan siswa dapat tertarik untuk belajar serta lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknik ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran fisika. Hasil belajar yang akan dinilai berdasarkan tes awal yang diberikan kepada siswa sebelum proses belajar mengajar dimulai dan tes akhir diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran mengenai materi yang akan disampaikan dengan teknik pembelajaran *talking stick* dan teknik pembelajaran *make a match*.





Keterangan :

X<sub>1</sub> : Teknik Pembelajaran *Talking Stick*

X<sub>2</sub> : Teknik Pembelajaran *Make a Match*

Y<sub>1</sub> : Hasil belajar teknik *Talking Stick*

Y<sub>2</sub> : Hasil belajar teknik *Make a Match*

### C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu :

H<sub>0</sub> : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa dengan penggunaan teknik pembelajaran *talking stick* dengan *make a match*.

H<sub>1</sub> : Ada perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa dengan penggunaan teknik pembelajaran *talking stick* dengan *make a match*.