

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 IF-AT (*Immediate Feedback Assessment Technique*)

Siswa pada umumnya pasti sangat familiar pada soal pilihan ganda yang biasanya mereka kerjakan pada saat menghadapi tes atau ujian. Namun saat mengerjakan lembar jawaban pilihan ganda tersebut siswa terkadang kurang begitu serius dalam memilih jawaban yang dianggap tepat karena siswa bisa memperbaiki jawabannya. Hal itu juga yang menjadi sebab siswa untuk menyontek jawaban terhadap temannya. Peneliti bermaksud menggunakan rubrik asesmen IF-AT (*Immediate Feedback Assessment Tehnique*) atau rubrik asesmen teknik penilaian umpan balik langsung . Teknik penilaian ini masih tergolong baru di Indonesia, karena masih banyak orang yang belum mengetahui teknik ini. IF-AT merupakan sebuah sistem pengujian yang menarik dan baru yang revolusioner yang mengubah soal pilihan ganda konvensional menjadi kesempatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan juga memberi kesempatan penilaian yang lebih informatif bagi para guru.

The Immediate Feedback Assessment Technique, juga dikenal sebagai IF-AT, atau dalam Bahasa Indonesia teknik penilaian umpan balik langsung yang diciptakan oleh Dr. Michael Epstein seorang profesor psikologi di Universitas Rider Amerika Serikat. IF-AT adalah sistem pengujian yang menarik dan baru yang revolusioner yang mengubah soal pilihan ganda konvensional menjadi kesempatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan juga memberi kesempatan penilaian yang lebih informatif bagi para guru.

Menurut Epstein (2001: 3): *The Immediate Feedback Assessment Technique, also known as the IF-AT, is an exciting and revolutionary new testing system that transforms traditional multiple-choice testing into an interactive learning opportunity for students and a more informative assessment opportunity for teacher.* Teknik penilaian umpan balik secara segera, yang dikenal sebagai istilah IF-AT merupakan sistem pengujian baru yang menarik dan revolusioner. IF-AT mengubah pengujian tes pilihan berganda secara tradisional ke dalam sebuah kesempatan pembelajaran interaktif bagi siswa dan kesempatan penilaian yang lebih informatif bagi para guru.

Selanjutnya menurut Kim (2005: 15): *IF-AT is a new type of multiple-choice procedure who provides immediate informational feedback to students for each question and permits the allocation of partial credit when used in classroom assessment exercises. Then IF-AT is based on solid psychological principles, immediate feedback is beneficial for learning.* IF-AT merupakan sebuah tipe baru dari prosedur pilihan berganda yang menyediakan umpan balik informasi secara segera kepada siswa untuk masing-masing pertanyaan dan memberikan alokasi kredit parsial ketika digunakan latihan penilaian kelas. IF-AT merupakan dasar prinsip psikologi yang kokoh, artinya umpan balik secara segera bermanfaat untuk pembelajaran.

Penggunaan sistem pengujian IF-AT memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung tentang akurasi jawaban mereka.

Sistem IF-AT menyediakan umpan balik afirmatif langsung (jika pilihan jawaban siswa benar) dan memberikan umpan balik korektif (jika pilihan jawaban siswa tidak benar). Menggunakan IF-AT memungkinkan siswa

untuk terus menjawab pertanyaan sampai mereka menemukan jawaban yang benar. Hal ini memastikan bahwa respon siswa terakhir adalah yang benar. IF-AT mengajarkan sekaligus menilai, memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan retensi siswa dari informasi yang sedang diuji. Selain semua manfaat ini, mungkin yang paling penting, siswa senang menggunakan IF-AT itu membuat penilaian yang menyenangkan bagi mereka. Karena guru dapat menentukan berapa banyak upaya jawaban yang dibutuhkan bagi siswa untuk menemukan jawaban yang benar, guru yang menggunakan IF-AT mampu memberikan kredit parsial (skor) untuk siswanya.

Selain itu, menurut Stephen L. MacNeil (2010: 5): IF-AT adalah sebuah “Goresan dan pembelajaran” atau “jawaban sampai benar” dan kartu jawaban untuk pertanyaan pilihan jamak.

IF-AT dikembangkan oleh seorang profesor psikologi yang spesialisasinya adalah belajar manusia dan memori. IF-AT didasarkan pada prinsip-prinsip psikologis yang solid:

- a) Umpan balik langsung bermanfaat untuk belajar (dan lebih unggul daripada umpan balik yang tertunda)
- b) Tugas test / kuis / pekerjaan terbaik, dll tidak hanya menilai, tetapi juga mengajarkan
- c) Tanggapan terakhir yang diberikan oleh siswa pada item tes adalah orang-orang yang mereka pelajari (yaitu siswa meninggalkan soal tes percaya mereka telah memilih jawaban yang benar)

IF-AT menggunakan bentuk jawaban pilihan ganda dengan film buram tipis yang menutupi pilihan jawaban. Seakan menggunakan pensil untuk mengisi

lingkaran, setiap siswa menggores jawabannya seolah menggores tiket lotere. Goresan siswa dari lapisan dari persegi panjang yang sesuai dengan pilihan pertama jawabannya. Jika jawabannya benar, simbol bintang atau lainnya muncul di suatu tempat di dalam persegi panjang menunjukkan bahwa dia menemukan jawaban yang benar. Belajar siswa segera diperkuat, siswa menerima nilai penuh untuk jawabannya, dan pindah ke pertanyaan berikutnya. Jika tidak benar, siswa harus membaca kembali pertanyaan dan pilihan jawaban yang tersisa dan menggores pilihan kedua atau bahkan ketiga sampai jawaban yang benar diidentifikasi. Siswa akan mendapatkan kredit parsial untuk beberapa upaya dan mempelajari respon yang benar untuk setiap pertanyaan saat melaksanakan ujian. Salah satu kunci untuk IF-AT adalah bahwa siswa tidak pernah meninggalkan pertanyaan tanpa mengetahui jawaban yang benar.

IF-AT memungkinkan siswa untuk menerima langsung umpan balik yang menilai pengetahuan mereka. Siswa mempertimbangkan jawaban pertanyaan pilihan ganda dan kemudian menggosok penutup buram tipis untuk mengungkapkan jawaban yang diinginkan mereka pilihan (A, B, C, D, atau E). Pada pilihan jawaban yang benar terdapat sebuah bintang di bawah pilihan yang tergores sedangkan jawaban yang salah yang kosong (tidak terdapat bintang). Lihat Gambar 2.1.

IMMEDIATE FEEDBACK ASSESSMENT TECHNIQUE (IF AT®)					
Name _____		Test # _____			
Subject _____		Total _____			
SCRATCH OFF COVERING TO EXPOSE ANSWER					
	A	B	C	D	Score
1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	_____
2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

Gambar 2.1 Letak bintang pada pilihan jawaban yang benar di dalam lembar IF-AT

Siswa menerima kredit parsial atau skor untuk jawaban yang benar, yang mendorong mereka untuk membaca kembali mempertanyakan dan pilih jawaban yang benar. Umpan balik secara langsung ini memotivasi siswa untuk terus menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah sampai mereka mengidentifikasi jawaban yang benar. Guru dapat menentukan sendiri skor pada tiap soal, pada tabel 2.1 adalah beberapa contoh jumlah skor pada tiap soal.

Tabel 2.1 Jumlah skor tiap butir soal

10 poin - pilihan pertama	5 poin - pilihan pertama
5 poin - mencoba kedua	3 poin - mencoba kedua
2 poin - mencoba ketiga	2 poin - mencoba ketiga
1 poin - mencoba keempat	1 poin - mencoba keempat
0 poin - lima cobalah	0 poin - mencoba kelima

Sebelum memulai menggunakan IF-AT, kita harus melakukan hal-hal sebagai berikut :

1. Beritahu siswa bahwa mereka akan menerima skor untuk jawaban yang salah. Terlepas dari berapa banyak skor yang diberikan, penelitian menunjukkan bahwa jumlah berapapun memotivasi siswa.
2. Jika Anda khawatir tentang inflasi kelas, Anda mungkin memilih untuk mengubah skala penilaian atau mencakup lebih pertanyaan menantang.

Gambar 2.2 Lembar Jawaban IF-AT

4. Kumpulkan semua lembar IF-AT dari siswa di akhir kelas.
5. Bintang dapat muncul di mana saja dalam kotak, sehingga siswa tidak pernah bisa tahu persis di mana bintang berada. Beritahu siswa bahwa bahkan jumlah goresan kecilpun dapat dipilih sebagai jawaban.
6. Siswa dapat menggunakan kolom skor untuk mencatat poin yang mereka peroleh berdasarkan skala penilaian yang Anda tentukan

(Gambar 2.2). Anda dapat dengan mudah memeriksa akurasi nilai mereka, karena sekali kotak adalah tergores, tidak bisa "dibatalkan."

7. Alat penggosok dapat mencakup tusuk gigi (sebaiknya tidak terpakai), koin, kartu tanda mahasiswa, ujung pena, kuku, kunci, maxed-out kartu kredit, dll

2.1.2 Prestasi Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Menurut Gagne dalam Dimiyati (2002:10) belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.

Menurut Muhibbin Syah (2003:213) prestasi belajar adalah pengungkapan hasil belajar yang berdimensi cipta (kognitif), rasa (afektif), maupun karsa (psikomotor) yang dinyatakan kedalam ukuran dan data hasil belajar. Selanjutnya S. Nasution (2004: 54) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Dengan demikian, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi belajar kurang memuaskan jika seseorang belum memenuhi target dalam kriteria tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut, prestasi belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku atau proses dari tidak tahu menjadi tahu. Dari tidak mengerti menjadi mengerti setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa akan terlihat dalam bentuk nilai yang diperoleh melalui suatu tes. Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, faktor tersebut bisa dari luar diri siswa maupun dari dalam diri siswa itu sendiri.

Seperti yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah (2002: 141) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat di klasifikasikan menjadi dua yaitu :

1. Faktor Luar

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkungannya anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem.

- 1) Lingkungan alami
- 2) Lingkungan sosial budaya

b. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melicinkan kearah itu di perlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenis.

- a) Kurikulum
- b) Program
- c) Sarana dan fasilitas
- d) Guru

2. Faktor Dalam

a. Kondisi Fisisologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan

gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

b. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakekatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, terlepas dari faktor lain, seperti faktor luar dan faktor dari dalam.

- Minat
- Kecerdasan
- Bakat
- Motivasi
- Kemampuan kognitif

2.1.3 Penilaian (*Assesment*)

Guru melaksanakan penilaian proses pada saat pembelajaran dan penilaian hasil setelah selesai proses pembelajaran untuk satu kompetensi dasar, tetapi baru hanya sekedar untuk mengambil nilai siswa. Belum banyak guru yang melakukan analisis hasil penilaian tersebut dan melakukan tindak lanjut berdasarkan hasil yang diperoleh. Guru telah memberikan latihan serta pekerjaan rumah (PR) atau tugas-tugas lainnya, tetapi belum tertata dengan baik. Begitu juga dengan pemberian penugasan yang belum tepat mencapai sasarannya dan masih sangat sedikit guru yang melakukannya dengan baik. Bagaimana menyiasati agar jawaban yang ditulis siswa betul-betul dari hasil pemikirannya sehingga hasil ujian yang diperoleh dapat menggambarkan kemampuan siswa yang sesungguhnya. Karena masih banyak siswa hanya sekedar menyalin saja dari pekerjaan teman yang lain sehingga tidak menambah pemahamannya terhadap materi tersebut.

Penilaian dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah “*Assessment*” yang berarti menilai sesuatu. Menilai itu sendiri berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mengacu pada ukuran tertentu seperti menilai baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, tinggi atau rendah, dan sebagainya (Muljono, 2007).

Istilah asesmen (*assessment*) diartikan oleh Stiggins (1994) sebagai penilaian proses, kemajuan, dan hasil belajar siswa (*outcomes*). Sementara itu asesmen diartikan oleh Kumano (2001) sebagai “*The process of Collecting data which shows the development of learning*”.

Poerwanti, (2008: 3) menyatakan bahwa secara umum asesmen dapat diartikan sebagai proses untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk dasar pengambilan keputusan tentang siswa. Pendapat serupa disampaikan oleh Sudrajat (2008) yaitu penilaian atau asesmen adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar peserta didik atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) peserta didik. Penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi belajar seorang peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif.

Penilaian menurut Depdiknas (2008: 5) adalah proses sistematis meliputi pengumpulan informasi (angka atau deskripsi verbal), analisis, dan interpretasi untuk mengambil keputusan. BSNP (2007: 9), juga menjelaskan bahwa penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta

didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Jadi penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh informasi untuk dijadikan sebagai pengambil keputusan tentang hasil belajar peserta didik.

Dari beberapa pengertian menurut para ahli di atas dapat diartikan bahwa penilaian adalah suatu kegiatan membandingkan atau menerapkan hasil pengukuran untuk memberikan nilai terhadap objek penilaian.

Fungsi dari penilaian menurut Sudjana, (1995: 4) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional.
Dengan demikian penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan intruksional.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar.
Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan intruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru dan lain-lain.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tua.
Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Penilaian dalam hal ini berfungsi sebagai alat untuk mengetahui seberapa berhasilnya proses belajar mengajar yang terjadi. Selain itu, juga sebagai perbaikan dalam melakukan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa, dan juga sebagai laporan kemajuan belajar siswa yang diberikan kepada orang tua agar orang tuanya mengetahui hasil belajar anaknya dalam bentuk raport yang biasanya diberikan pada akhir semester.

Fungsi penilaian bagi guru dan siswa secara lebih spesifik disampaikan oleh Cronbach dalam Hamalik, (2002: 204) yang menyatakan bahwa.

- 1) Penilaian membantu siswa merealisasikan dirinya untuk mengubah atau mengembangkan perilakunya.
- 2) Penilaian membantu siswa mendapat kepuasan atas apa yang telah dikerjakannya.
- 3) Penilaian membantu guru untuk menetapkan apakah metode mengajar yang digunakannya telah memadai.
- 4) Penilaian membantu guru membuat pertimbangan administrasi.

Kegunaan penilaian berdasarkan Depdiknas (2008) antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahan dirinya dalam proses pencapaian kompetensi.
- 2) Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan dan remedial.
- 3) Untuk umpan balik bagi pendidik/guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
- 4) Memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang efektivitas pendidikan.
- 5) Memberi umpan balik bagi pengambil kebijakan dalam meningkatkan kualitas penilaian yang digunakan.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu, dalam belajar siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar saja melainkan berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Uno (2012:54) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan pengajar/instruktur dan/atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu.

Komalasari (2013:3) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau

didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Secara keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat dapat berlangsung secara efektif.

Istilah model pembelajaran dikenal dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Menurut Komalasari (2013:57) menyatakan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran terbentuk dari pendekatan, strategi, metode, teknik serta taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan secara utuh yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Slavin dalam Siregar dan Nara (2011: 114) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam mendefinisikan

struktur motivasi dan organisasi untuk menumbuhkan kemitraan yang bersifat kolaboratif (*collaborative partnership*). Adanya penghargaan atau rekognisi kelompok akan membangkitkan motivasi siswa untuk melakukan kerjasama dalam rangka mencapai tujuan kelompok yang nantinya berdampak positif terhadap pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Komalasari (2013:62) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Menurut pandangan teori belajar konstruktivisme Piaget dan Vigotsky dalam Rusman (2012: 202) adanya hakikat sosial dari sebuah proses belajar dan juga tentang penggunaan kelompok – kelompok belajar dengan kemampuan anggotanya yang beragam, sehingga terjadi perubahan konseptual. Pandangan konstruktivisme Piaget dan Vigotsky dapat berjalan dalam proses belajar konstruktivisme Piaget yang menekankan pada kegiatan internal individu terhadap objek yang dihadapi dan pengalaman yang dimiliki orang tersebut. Sedangkan konstruktivisme Vigotsky menekankan pada interaksi sosial dan melakukan kontruksi pengetahuan dari lingkungan sosialnya.

Pembelajaran kooperatif mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Menurut Trianto (2014: 14) menyatakan bahwa di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar.

Menurut Huda (2013: 29) pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok – kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain. Model pembelajaran kooperatif dilakukan melalui enam langkah atau tahap, seperti yang terdapat dalam Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan memberikan bahan bacaan.

Tahap 3 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok – kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap 6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber : Rusman (2012: 211)

Pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Hal ini sama dengan yang diungkapkan oleh Piaget dalam Rusman (2012: 202) bahwa belajar adalah sebuah proses aktif dan pengetahuan disusun di dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, belajar adalah tindakan kreatif dimana konsep dan kesan dibentuk dengan memikirkan objek dan bereaksi pada peristiwa tersebut.

Menurut Rusman (2012: 212) prosedur atau langkah – langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri dari empat tahap, yaitu sebagai berikut.

a. Penjelasan Materi

Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok – pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok.

b. Belajar Kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

c. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat artikan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar siswa yang aktif dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok – kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam dan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model ini pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards. Menurut Komalasari (2013:67) model TGT adalah 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* atau penguatan.

Menurut Rusman (2012:224) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan

siswa 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. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok ada yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Hal ini selaras dengan yang disebutkan oleh Slavin (2005:14) bahwa dalam model pembelajaran TGT, teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain.

Saco dalam Rusman (2012:224) juga menjelaskan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran. Kadang-kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Menurut Slavin (2005:166) menyebutkan komponen-komponen TGT berikut ini.

a. Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator.

b. Kelompok (Team)

Kelompok terdiri dari empat sampai lima orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok ini adalah meyakinkan siswa bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti *games* dan *turnament* dengan sebaik-baiknya.

c. Permainan (*Games*)

Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok.

d. Kompetisi (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswa dengan kemampuan tertinggi dimeja 1, meja 2 dan seterusnya.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Siswa yang memiliki kemampuan sama ditempatkan dalam satu meja pertandingan (anak berprestasi tinggi dari setiap kelompok disatukan di meja 1, anak yang berprestasi sedang ditempatkan dimeja 2 dan tiga, anak yang berprestasi rendah dimeja 4). Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak menjadi pemenang dalam pertandingan. Peserta yang mendapatkan nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*top scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle scorer*), siswa yang memperoleh terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*low middle scorer*), dan siswa yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*).

f. Materi

Dalam Pembelajaran TGT materi-materi dapat diadaptasi dari buku teks atau sumber-sumber bacaan terbitan lainnya atau bisa juga dengan materi yang dibuat oleh guru.

Aktivitas dan kreativitas merupakan sesuatu yang diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya interaksi yang seimbang antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Slavin (2005:170) menjelaskan dalam pembelajaran TGT terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pengajaran sebagai berikut.

a. Pengajaran. Menyampaikan Pelajaran.

- b. Belajar Tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan-kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Turnamen. Para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.
- d. Rekognisi Tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

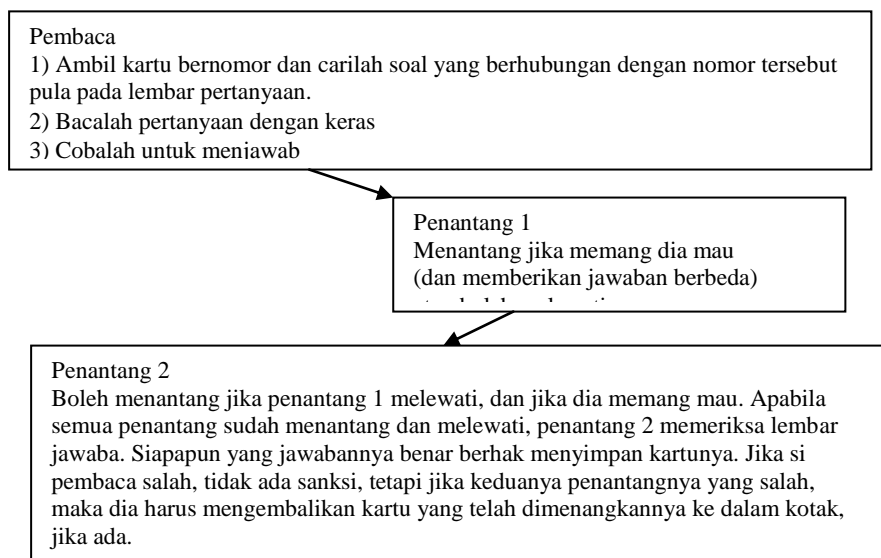
Menurut Slavin (2005: 149-179) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

A. Persiapan

1. Menyiapkan materi
Materi berupa materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.
2. Menempatkan siswa ke dalam tim
Langkah-langkah membagi siswa ke dalam tim:
 - a) Guru menentukan jumlah tim, tiap tim terdiri dari 3-6 siswa.
 - b) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen.
 - c) Siswa dikelompokkan ke dalam tim, seimbangkan tim dengan akademik kinerjanya (anggota dalam setiap tim memiliki kemampuan akademik yang berbeda).
3. Menetapkan siswa ke dalam meja turnamen
Buatlah lembar penempatan meja turnamen. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa. Tempatkan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja turnamen akan memiliki empat peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari daftar yang telah dibuat untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.
4. Menyusun jadwal kegiatan TGT yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen, dan penghargaan tim.

B. Turnamen

- 1) Tempatkan siswa pada meja turnamen. masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.
- 2) Bagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.
- 3) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2 dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama siswa yang ada disebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya. Mekanisme permainan terlihat pada alur berikut ini:



- 4) Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam : penantang 1 menjadi pembaca, penantang 2 menjadi penantang 1, dan pembaca menjadi penantang 2. **Gambar 2.3. Mekanisme Permainan** at seperti demikian sampai waktu habis atau kartu soal telah habis.
- 5) Setelah permainan selesai, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.
- 6) Siswa mengumpulkan lembar skor permainan yang telah dihitung poin turnamennya kepada guru.

C. Rekognisi Tim

Guru telah mempersiapkan bentuk penghargaan lainnya untuk diberikan kepada setiap tim yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. Untuk menentukan penghargaan langkah-langkahnya yaitu:

- a) Menentukan skor tim
Setelah turnamen selesai, tentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.
- b) Merekognisi tim berprestasi
Penghargaan diberikan berdasarkan tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.
- c) Bergeser Tempat
Bergeser tempat adalah menempatkan siswa pada meja turnamen baru. Penempatan disesuaikan dengan perolehan skor pada turnamen sebelumnya. Siswa yang memperoleh skor tertinggi atau pemenang dalam setiap meja turnamen akan meningkat ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat, kecuali pemenang pada meja turnamen 1 akan tetap pada meja turnamen 1. Sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah dalam setiap meja turnamen akan turun satu tingkat ke meja turnamen yang lebih rendah, kecuali siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen terendah.

D. Penilaian

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Maka penilaian individual dalam TGT dapat berupa kuis, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Akan tetapi, poin-poin turnamen para siswa dan/atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jika memberikan kuis, sebaiknya dilaksanakan setelah turnamen.

Dalam penerapan model pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Guru juga harus bisa menerapkan sistem model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas. Model pembelajaran yang seharusnya bisa lebih memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran jangan sampai malah menyusahakan guru karna kelasnya tidak kondusif.

Beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72-73):

1. Kelebihan :
 - a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
 - b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
 - c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
 - d. Motivasi belajar siswa bertambah.
 - e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
 - f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
 - g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
2. Kekurangan :
 - a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
 - b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
 - c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan kelebihan model TGT adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa dan interaksi siswa secara aktif, serta mengembangkan karakter tanggung jawab dan toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Sedangkan kelemahan TGT adalah

membutuhkan waktu yang lama, dapat menimbulkan kegaduhan, dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi efektif dan efisien, manajemen kelas dikelola dengan benar, dan guru mengaktifkan siswa agar semua terlibat dalam pembelajaran ini.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mengambil pokok permasalahan yang hampir sama dengan penelitian ini dirujuk guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini. Beberapa judul dan hasil penelitian yang pernah dilakukan antara lain sebagai berikut.

Tabel 2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sofyan Pramono (2013)	Efektifitas Penggunaan teknik Asesmen IF-AT (<i>Immediate Feedback Assessment Technique</i>) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Hukum Archimedes.	Penerapan rubrik asesmen IF-AT secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar, dimana rata-rata hasil belajar dengan menerapkan rubrik asesmen IF-AT lebih tinggi sebesar 72,28 dengan standar deviasi 15,6 sedangkan kelas non IF-AT rata-rata nilainya 64,5 dengan standar deviasi 18,0.

2	Asep Surahman (2013)	Pengaruh <i>Ongoing Assessment</i> Teknik IF-AT (<i>Immediate Feedback Assessment Technique</i>) terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Model <i>Team Based Learning</i> .	Terdapat pengaruh positif dan signifikan pada penerapan <i>ongoing assessment</i> teknik IF-AT (<i>Immediate Feedback Assessment Technique</i>) melalui model <i>team based learning</i> terhadap hasil belajar siswa sebesar 17,64 % yang merupakan nilai koefisien determinasi dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,420 yang termasuk dalam kategori sedang pada materi pokok gerak melingkar.
3	Albet Maydiantoro (2011)	Pengaruh Persepsi siswa Tentang Kompetensi Guru, Aktivitas Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada materi Pelajaran Ekonomi.	Ada pengaruh persepsi siswa tentang Kompetensi Guru , aktivitas belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa. Semakin tinggi aktivitas belajar dan minat belajar siswa maka hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Sumber : Jurnal Penelitian Universitas Lampung

2.3 Kerangka Pikir

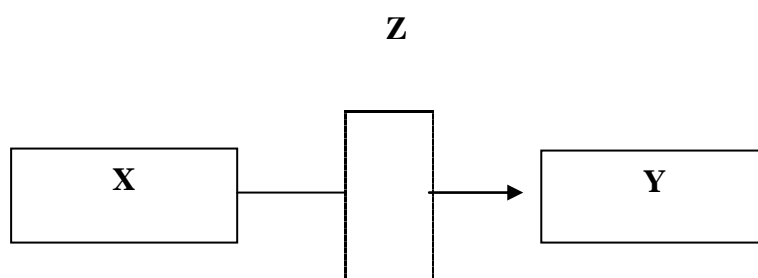
Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah, baik itu di dalam kelas ataupun di luar kelas merupakan suatu proses bagi siswa untuk mendapatkan ilmu. Kemudian untuk menentukan apakah siswa dapat memahami materi tersebut perlu diadakan sebuah tes atau pengambilan nilai kepada siswa sebagai parameter yang dapat dilihat untuk menentukan apakah siswa tersebut dapat memahami materi dengan baik atau tidak. Pengambilan nilai yang dilakukan oleh guru biasanya menggunakan tes pilihan ganda biasa atau konvensional, dengan menggunakan cara ini siswa memilih jawaban yang dia pilih dan dituliskan pada lembar jawaban, kemudian jika siswa ragu dan ingin mengganti siswa bisa menghapusnya. Ini membuat siswa tidak sungguh-sungguh dalam memilih jawabannya dan dapat memberi kesempatan pada siswa berbuat curang misalnya mencontek. Kemudian setelah siswa selesai melaksanakan tes dan selesai mengisi jawaban soal pada lembar jawaban, lalu guru harus melakukan pengoreksian jawaban siswa untuk mengetahui nilai siswa tersebut. Karena itu diperlukan suatu teknik penilaian yang dapat membuat siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal dan dapat mengefisienkan waktu terhadap guru untuk mengetahui nilai siswa.

IF-AT adalah sistem pengujian yang menarik dan baru yang revolusioner yang mengubah soal pilihan ganda konvensional menjadi kesempatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan juga memberi kesempatan penilaian yang lebih informatif bagi para guru. IF-AT memungkinkan siswa untuk berfikir serius dan tidak akan main-main dalam memilih jawaban

yang dia pilih, karena di dalam penilaian ini siswa hanya diberi kesempatan satu kali dan tidak bisa mengganti jawabannya lagi. Penilaian IF-AT mempunyai perbedaan dengan pilihan jamak konvensional, yakni kalau dalam pilihan ganda konvensional jika jawabannya salah maka salah, akan tetapi kalau di dalam IF-AT ini jika pilihan pertama siswa salah, maka dia bisa memilih lagi jawaban yang dia anggap benar dan jika pilihan selanjutnya benar maka dia tetap mendapatkan skor namun skornya lebih kecil dari skor apabila dia menjawab pertanyaan benar pada pilihan yang pertama. IF-AT membuat siswa sudah mengetahui jawaban soal yang dia baca dan siswa mengumpulkan lembar IF-AT ke guru dengan hasil yang dia kerjakan. Bagi siswa, di saat mengerjakan soal dengan penilaian IF-AT membuat mereka serius dalam mengerjakan soal dan menentukan pilihan jawaban, karena siswa tidak bisa merubahnya jika dia sudah memilih. Siswa akan terpacu untuk belajar dan menyelesaikan semua soal dengan benar. Kemudian, bagi guru juga tentu saja sangat membantu, karena disaat siswa mengumpulkan lembar jawaban siswa sudah menilai sendiri jawaban mereka dan guru bisa langsung mengetahui hasil dari tes yang telah dilakukan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelas yaitu kelas VIII D di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Pada penelitian ini terdapat tiga bentuk variabel yaitu variabel bebas, variabel terikat dan variabel moderator. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah rubrik asesmen IF-AT (X), variabel terikatnya adalah prestasi belajar siswa (Y), sedangkan variabel moderatonya adalah model pembelajaran

kooperatif tipe *team games tournament* (Z). Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.4 Diagram Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X = Rubrik *assessment* IF-AT

Z = Model Pembelajaran TGT

Y = Prestasi belajar siswa

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif jika terdapat interaksi timbal balik yang baik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Melalui interaksi yang baik, mampu menghendaki adanya kegiatan umpan balik yang baik pula dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang suatu topik atau konsep tertentu di dalam pembelajaran yang berbasis soal. Pembelajaran dengan menerapkan teknik *assessment* IF-AT mampu mengajarkan siswa untuk menilai, memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan retensi dari informasi yang sedang diuji secara berkelanjutan. Selain itu, teknik *assessment* IF-AT juga mampu mendorong siswa untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus pada proses pengerjaan soal sampai menemukan jawaban akhir yang benar sehingga hal ini akan berpengaruh baik nantinya terhadap prestasi belajar IPS Terpadu yang akan diperolehnya.

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiono (2012: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara dan perlu dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta yang ada dan terjadi di lapangan.

Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan teknik asesmen IF-AT (*Immediate Feedback Assessment Technique*) terhadap prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).
2. Ada efektivitas dalam penerapan teknik asesmen IF-AT (*Immediate Feedback Assessment Technique*) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).