

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN PARADIGMA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Pengaruh

WJS.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardarminta, 1987:731).Menurut Surakhmad, pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa yang ada di sekelilingnya (Surakhmad, 1989:7).

Pengertian pengaruh menurut Badudu dan Zain yaitu, “Pengaruh adalah 1) daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, 2) sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, 3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain” (Badudu & Zain, 2001: 1031). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Pengaruh merupakan daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah, jadi pengaruh adalah daya yang dapat memicu orang maupun benda yang dapat memberikan suatu perubahan.

Pengaruh yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah daya yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *Group to Group Exchange* dalam proses pembelajaran Sejarah sehingga dapat mempengaruhi atau memberi perubahan pada hasil belajar siswa, ketika terlihat perubahan pada hasil belajar siswa sesuai dengan kelebihan model pembelajaran tersebut, maka dapat dinyatakan ada pengaruh dari model pembelajaran *Group to Group Exchange*.

2. Konsep Model *Group to Group Exchange*

Menurut Silberman dalam bukunya *Active Learning*, pembelajaran *Group to Group Exchange* yaitu model belajar dimana tugas yang berbeda diberikan pada kelompok yang berbeda, kemudian masing-masing kelompok 'mengajarkan' apa yang mereka pelajari kepada kelompok yang lain (Silberman, 2009: 178).

Group To Group Exchange adalah salah satu metode belajar aktif yang menuntut siswa untuk berfikir tentang apa yang dipelajari, berkesempatan untuk berdiskusi dengan teman, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada yang lainnya (Harjito, 2010: 28-29).

Group to Group Exchange adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif (*active learning*) yang termasuk dalam pembelajaran sesama siswa. Pengajaran sesama siswa memberi siswa kesempatan untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan sekaligus menjadi sumber informasi bagi siswa lainnya. Sebagian pakar percaya bahwa sebuah mata pelajaran baru benar-benar dikuasai ketika si pembelajar mampu mengajarkannya kepada orang lain (Budimansyah, 2009: 177).

Group to Group Exchange adalah suatu model pembelajaran aktif yang menuntut siswa untuk menguasai materi yang dipelajari agar siswa dapat mengajarkan kembali kepada teman lainnya, sehingga siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari.

2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Model *Group to Group Exchange*

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran *Group to Group Exchange*.

1. Pilihlah sebuah topik yang mencakup perbedaan ide, kejadian, posisi, konsep dan pendekatan untuk ditugaskan. Topik haruslah sesuatu yang mengembangkan sebuah pertukaran pandangan atau informasi (kebalikan teknik aktif debat).
2. Bagilah kelas ke dalam kelompok sesuai jumlah tugas. 2 sampai 4 kelompok cocok untuk aktivitas ini. Berikan cukup waktu untuk mempersiapkan penyajian topik yang telah mereka kerjakan.
3. Ketika fase persiapan selesai, mintalah kelompok memilih seorang juru bicara menyampaikan kepada kelompok lain.
4. Setelah presentasi singkat, doronglah peserta didik bertanya pada presenter atau tawarkan pandangan mereka sendiri.
5. Lanjutkan sisa presentasi agar setiap kelompok memberikan informasi dan merespon pertanyaan serta komentar peserta. Bandingkan dan bedakan pandangan serta informasi yang saling ditukar. Setelah itu presentasi kelompok diarahkan untuk menganalisis mengapa terjadi perbedaan
(Hosnan, 2014:222).

2.2 Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *Group to Group Exchange*

Kelebihan Model Pembelajaran *Group to Group Exchange*:

1. Siswa menjadi lebih aktif karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan kelompok, bertanya dan membagi pengetahuan yang diperoleh kepada yang lainnya melalui presentasi dan tanya jawab antar kelompok.
2. Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
3. Siswa lebih memahami materi karena dijelaskan oleh teman sebayanya dengan cara mereka masing-masing lewat presentasi kelompok.
4. Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan kepada siswa lain saat presentasi.
5. Meningkatkan kerjasama kelompok.

Kelemahan Model Pembelajaran *Group to Group Exchange*

1. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran relatif lama.
2. Membutuhkan keberanian dan kesiapan siswa untuk menjadi juru bicara.
(Gumilar, 2013:9)

Dari uraian di atas, model pembelajaran *Group to Group Exchange* merupakan perencanaan dan tindakan kegiatan pembelajaran yang tepat karena melalui kegiatan diskusi dalam kelompok siswa dapat bertukar pikiran serta saling membantu dalam proses pembelajaran siswa dapat meningkatkan pemahaman pada materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

3. Konsep Pembelajaran Sejarah

Moh. Yamin mengatakan Sejarah ialah ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan cerita bertarikh , tentang kejadian dalam masyarakat manusia yang telah lampau, sebagai susunan hasil penyelidikan bahan tulisan atau tanda-tanda yang lain (Tamburaka, 2002: 15).

Mata Pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban Bangsa Indonesia dimasa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya Bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari Bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.
(Sapriya, 2009: 209-210)

Dari pendapat para ahli tersebut, dijelaskan bahwa pembelajaran Sejarah mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami proses perubahan dan perkembangan yang dialami bangsanya, serta keragaman sosial budaya

masyarakat sejak masa lampau hingga masa sekarang serta dapat menumbuhkan sikap nasionalisme siswa.

4. Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Oemar menyatakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2006:30). Jadi, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengalami pembelajaran.

A.J. Romizowski menyatakan hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu *system* pemrosesan pemasukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan kinerja (*performance*) (Asep Jihad & Abdul Haris, 2012:14). Menurut Benjamin S. Bloom tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Asep Jihad & Abdul Haris, 2012: 14).

Usman (2001) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor.

1. Domain Kognitif :
Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru, Analisa, Sintesa, Evaluasi.
2. Domain Afektif :
Menerima atau memperhatikan, Merespon, Penghargaan, Mengorganisasikan, Mempribadi (watak).
3. Domain Psikomotorik :
Menirukan, Manipulasi, Keseksamaan, Artikulasi, Naturalisasi.
(Asep Jihad & Abdul Haris, 2012:16)

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan pembelajaran melalui model pembelajaran *Group to Group Exchange* pada kelas eksperimen. Domain kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (*recall*), pengetahuan, dan kemampuan intelektual (Usman, 2002: 34). Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah.

Tujuan dalam hasil belajar kognitif yaitu:

1. Kemampuan kognitif tingkat kemampuan (C1) adalah kemampuan kognitif untuk mengingat informasi yang telah diberikan.
2. Kemampuan kognitif tingkat pemahaman (C2) adalah kemampuan mental untuk menjelaskan informasi yang telah diketahui dengan bahasa atau ungkapannya sendiri.
3. Kemampuan kognitif tingkat penerapan (C3) adalah kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahui ke dalam situasi atau konteks baru.
4. Kemampuan kognitif tingkat analisis (C4) adalah kemampuan menguraikan suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, sehingga dapat menentukan hubungan masing-masing elemen.
5. Kemampuan kognitif tingkat sintesis (C5) adalah kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen ke dalam satuan struktur.
6. Kemampuan kognitif tingkat evaluasi (C6) adalah kemampuan menilai suatu pendapat, gagasan, produk, metode dengan suatu kriteria tertentu.
(Hosnan, 2014: 10)

Ranah kognitif menurut *Taksonomi Bloom* dalam buku dasar-dasar evaluasi pendidikan Suharsimi Arikunto yaitu :

1. Mengetahui (*Recognition*)
Dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban.
2. Pemahaman (*Comprehension*)
Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
3. Penerapan atau Aplikasi (*Application*)
Untuk penerapan atau aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
4. Analisis (*Analysis*)
Dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.
5. Sintesis (*Synthesis*)
Penyusun soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa dengan soal sintesis ini siswa diminta untuk melakukan generalisasi.
6. Evaluasi (*evaluation*)
Penyusun soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.
(Arikunto 2013:131)

Tabel 2. Daftar kata Operasional Ranah Kognitif (C1 - C6)

No	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menyatakan, Mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, dan mereproduksi
2	Pemahaman (C2)	Menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan.
3	Aplikasi (C3)	Mengoperasikan, menemukan, menunjukan, menghubungkan, memecahkan, menggunakan, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, meramalkan, menyiapkan dan menghasilkan.

Tabel 2 (lanjutan)

4	Analisis (C4)	Merinci, Mengidentifikasi, mengilustrasikan, menunjukkan, menghubungkan, memilih, memisah, menyusun, membagi, membedakan dan menyimpulkan
5	Sintetis (C5)	Mengategorikan, Menyusun, menghubungkan, mengkombinasi, mencipta, menjelaskan, memodifikasi, mengorganisasikan, membuat rencana, menyusun kembali, merekonstruksikan, merevisi, menuliskan, dan menceritakan
6	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, memutuskan, menerangkan, membandingkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menafsirkan, menghubungkan dan membuktikan.

Sumber: Arikunto, 2013: 150

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah

1. Penelitian oleh Harjito Muriel Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan MIPA, FKIP Universitas Islam Riau, tentang Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe *Group To Group Exchange* (GGE) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 SMP Negeri 4 Kuantan Hilir. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VIII2 melalui penerapan metode belajar aktif GGE. Hasil penelitian yang didapat adalah jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari skor dasar, pada skor dasar jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 45,1%, pada Ulangan Harian 1 didapat hasil 70,96% siswa yang telah mencapai KKM dan pada Ulangan Harian 2 didapat jumlah 54,83%. Kesimpulannya metode *Group to Group Exchange* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas VIII2 SMP Negeri 4 Kuantan Hilir.

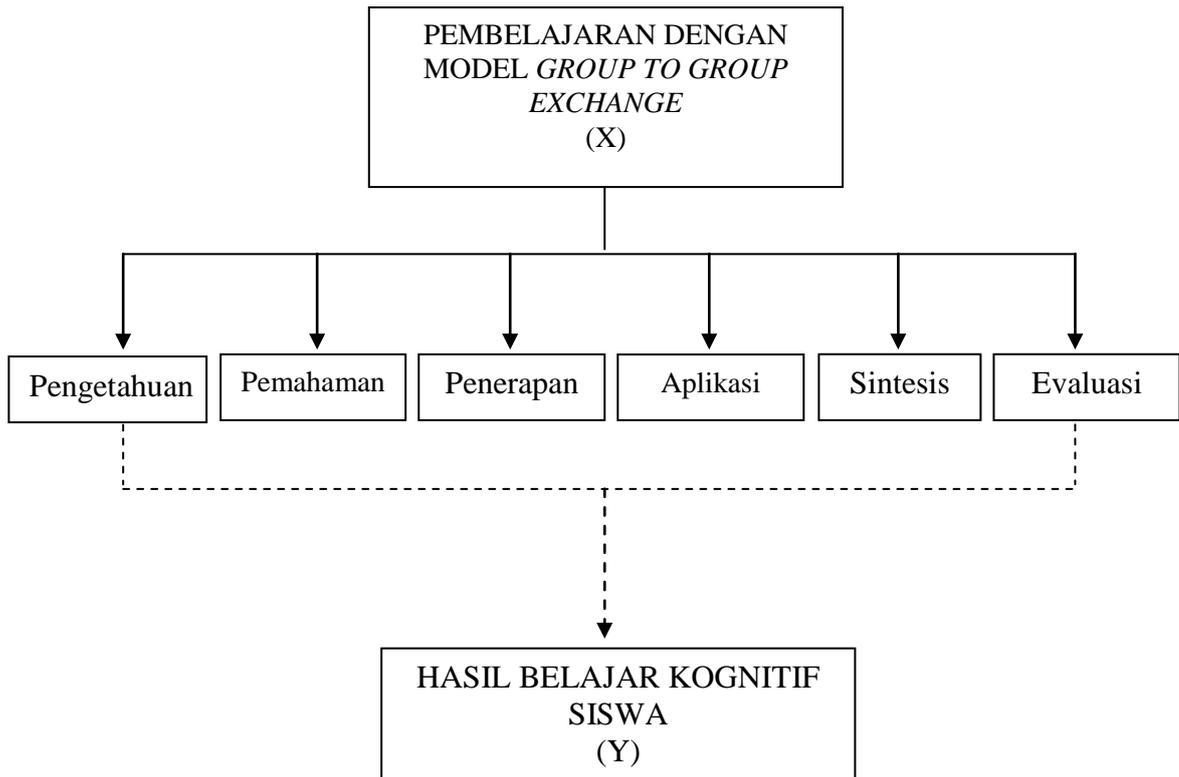
2. Penelitian oleh Hendi Senja Gumilar, Program Studi S2 Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, dengan judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Group To Group Exchange* (GGE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematis Siswa SMK. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis siswa SMK yang mendapat pembelajaran kooperatif GGE, dan mengetahui korelasi antara peningkatan kemampuan penalaran dan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas peningkatan kemampuan yaitu pada kategori sedang untuk peningkatan kemampuan penalaran dan komunikasi matematis, kemampuan penalaran dan komunikasi matematis kelas eksperimen secara signifikan lebih baik daripada kelas kontrol.

C. Kerangka Pikir

Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Utama 2 Bandar Lampung masih banyak yang belum mencapai KKM, ini membuat guru harus mampu memilih model yang dapat membuat siswa semangat untuk belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran *Group to Group Exchange* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif, dengan model pembelajaran *Group to Group Exchange* siswa mampu memecahkan masalah, menganalisis, mengungkapkan ide-ide, dan berkomunikasi karena dalam proses pembelajarannya terdapat pertukaran siswa antar kelompok yang membuat siswa saling memberikan informasi dan saling mengajarkan satu sama lain,

sehingga siswa lebih paham pada materi yang dipelajari. Hal tersebut dapat dilihat melalui peningkatan kemampuan siswa pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

D. Paradigma



Keterangan:

- = Garis Kegiatan
- - - - -→ = Garis Pengaruh

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2013: 64).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan hipotesis adalah dugaan sementara dalam suatu penelitian dan harus dibuktikan kebenarannya dengan penelitian dan mengumpulkan data-data yang mendukung.

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Group to Group Exchange* terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X.2 di SMA Utama 2 Bandar Lampung.

H_1 : Ada pengaruh model pembelajaran *Group to Group Exchange* terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X.2 di SMA Utama 2 Bandar Lampung.

Sedangkan untuk menguji hipotesis kedua sebagai berikut:

H_0 : Taraf signifikan dari pengaruh model pembelajaran *Group To Group Echange* terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X.2 di SMA Utama 2 Bandar Lampung adalah rendah.

H_1 : Taraf signifikan dari pengaruh model pembelajaran *Group To Group Echangeterhadap* meningkatnya hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X.2 di SMA Utama 2 Bandar Lampung adalah cukup.

REFERENSI

- Poerwadarminta. 1987. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta. Halaman 731.
- Surakhmad, Winarno. 1989. *Pengantar Penelitian Ilmiah Dasar, Metode dan Teknik*. Bandung: Tarsito. Halaman 7
- Badudu, J. S, Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Halaman 1031
- Sudjana, N. 2009. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: PT. Tarsito. Halaman 367
- Melvin, Siberman. 2009. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. Halaman 178
- Muriel, Harjito. Penerapan Metode Belajar Aktif Tipe Group To Group Exchange (GGE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.2 SMP Kuantan Hilir. (Skripsi). Universitas Islam Riau, Pekanbaru. digilib.uir.ac.id. Halaman 28-29
- Budimansyah, Dasim. 2009. *PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Bandung: PT. Ganesindo. Halaman 177
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Ghalia Indonesia. Halaman 222
- Gumilar, Hendi Senja. 2013. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Group To Group Exchange (GGE) Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Komunikasi Matematis Siswa SMK. (Thesis). Universitas Pendidikan Indonesia. Halaman 9
- Tamburaka, Rustam E. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat, dan Iptek*. Jakarta: Rineka Cipta. Halaman 15
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya. Halaman 209-210

Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
Halaman 30

Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi
Presindo. Halaman 14

Ibid. Halaman 14

Ibid. Halaman 16

Asnawir, dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat.
Pers. Halaman 34

Hosnan, M. 2014. *Op. Cit.* Halaman 10

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi
Aksara. Halaman 131

Ibid. Halaman 150

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:
Alfabeta. Halaman 64