

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab II ini akan difokuskan pada beberapa sub bab yang berupa tinjauan pustaka, kerangka pikir dan hipotesis. Lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Belajar membuat manusia dari tidak mengetahui menjadi tahu. Belajar dapat mengubah tingkah laku yang membawa perubahan bagi individu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku De Cecco & Crawford, 1977 dalam Ali (2000: 14).

Belajar adalah salah satu proses perubahan kegiatan melalui reaksi terhadap lingkungan, tidak dapat disebut belajar bila disebabkan oleh suatu keadaan seperti kelelahan atau disebabkan oleh hal-hal lain. Berkaitan dengan belajar Gagne dalam Herpratiwi (2009:27) berpendapat bahwa proses belajar merupakan suatu

proses dimana peserta didik terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang dimiliki sebelumnya. Pembelajaran diberikan untuk memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan keterlibatan siswa dalam memahami pengetahuan.

Menurut Soedijarto (1993:94), proses belajar dalam pendidikan formal, merupakan proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh peserta didik pada saat mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang direncanakan atau disajikan di sekolah, baik yang terjadi di kelas maupun di luar kelas. Proses belajar yang baik tidak dapat terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu proses perencanaan oleh guru. Belajar merupakan kegiatan aktif dalam membangun makna atau pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada peserta didik dalam membangun gagasan (Depdiknas, 2002). Sehingga, diperlukan diterapkan lingkungan yang mendorong motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh peserta didik dengan memotivasi serta bertanggung jawab dalam belajar

2.1.2 Teori belajar

A. Teori belajar Konstruktivisme

Menurut pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran yang paling penting adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya.

Menurut Nur (2002:8) Guru dapat memberikan siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut. Kontrukvis memberikan pandangan tentang pembelajaran peserta didik diberikan kesempatan memilih dan menggunakan model belajar sendiri dalam belajar dan guru membimbing peserta didik ke tingkat pengetahuan yang tinggi. Selain itu peserta didik diberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan dalam belajar. Pieget dalam Depdiknas (2004:5) menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan intelektual manusia terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi, sebagai berikut.

- a. Kematangan (*maturation*)
- b. Pengalaman (*experience*) yang meliputi:
 1. Pengalaman fisik
 2. Pengalaman logika matematis
 3. Transmisi social
 4. Penyeimbangan

Salah satu teori yang berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan Pieget yang merupakan bagian dari teori kognitif. Teori Pieget berkenaan dengan kesiapan anak dalam belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Piaget dikenal sebagai konstruktivis pertama Dahar (1989:159) menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menentukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realita lapangan.

Teori Piaget memandang perkembangan kognitif sebagai suatu proses di mana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman dan interaksi mereka.

Menurut Piaget dalam Sagala (2005:24) terdapat dua proses yang terjadi dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak yaitu (1) proses *assimilation* dimana dalam proses ini menyesuaikan atau mencocokkan informasi yang baru dengan apa yang telah ia ketahui dengan mengubahnya bila perlu, siswa dengan pembelajaran inkuiri terbimbing dengan multimedia dan lingkungan riil menerima informasi dari proses pembelajaran yang bisa berupa dari teman dalam satu kelompok maupun dari buku pelajaran; (2) proses *akomodasi* yaitu anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah apa yang telah diketahui sebelumnya sehingga informasi yang baru itu dapat disesuaikan dengan lebih baik.

Perkembangan kognitif Peaget mempunyai empat tingkatan. Tingkatan tersebut dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mangarah kepada tujuan
Praoperasional	2 - 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol untuk menyatakan objek-objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
Operasi Konkret	7 - 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasi Formal	11-14 tahun	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Sumber: Nur (1998: 11)

Berdasarkan uraian di atas, teori konstruktivisme sangat mendukung pada pembelajaran model pembelajaran *probing prompting*. Teori konstruktivisme memandang penting pembentukan kelompok dalam belajar, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan kendali belajar sepenuhnya dilakukan oleh siswa.

B. Teori belajar Bruner

Menurut Bruner dalam Budiningsih (2005:41) belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya. Jika seseorang mempelajari sesuatu pengetahuan, pengetahuan itu perlu dipelajari dalam tahap-tahap tertentu agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Proses belajar akan berlangsung secara optimal jika pembelajaran diawali dengan tahap enaktif, jika tahap belajar yang pertama ini telah dirasa cukup, peserta didik beralih ke kegiatan belajar tahap kedua, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi ikonik dan selanjutnya, kegiatan belajar itu diteruskan dengan kegiatan belajar tahap ketiga, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik.

Teori Bruner dalam Ika Umayu (2013) proses belajar terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap enaktif, yaitu dalam tahap ini peserta didik di dalam belajarnya menggunakan atau memanipulasi obyek-obyek secara langsung.
2. Tahap ikonik, pada tahap ini menyatakan bahwa kegiatan anak-anak mulsi menyangkut mental yang merupakan gambaran dari obyek-obyek.
3. Tahap simbolik, tahap ini anak memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak ada lagi kaitannya dengan objek-objek.

Bruner juga memandang bahwa belajar sebagai pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, oleh karena itu belajar membuat pengetahuan peserta didik akan menjadi lebih baik. Bruner tidak mengembangkan teori belajar secara sistematis, namun yang penting adalah bagaimana orang memilih, mempertahankan, dan mentransformasikan informasi secara aktif. Bruner dalam mengembangkan teorinya mendasarkan atas dua asumsi yaitu: Pertama, perolehan pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, artinya orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungannya secara aktif, perubahan terjadi pada diri individu dan lingkungannya. Kedua, seseorang mengkonstruksi pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang telah dimilikinya.

Proses belajar anak Sekolah Menengah Pertama sebaiknya diberi kesempatan membaca berbagai sumber tentang pelajaran ekonomi yang dapat mengubah pemahaman suatu konsep. Peran guru dalam penyelenggaraan pelajaran tersebut, (a) perlu memahami struktur mata pelajaran, (b) pentingnya belajar aktif supaya peserta didik dapat menemukan sendiri konsep-konsep sebagai dasar untuk memahami dengan benar, (c) pentingnya nilai berfikir induktif yang dimiliki siswa.

C. Teori Pembelajaran Sosial Vygotsky

Teori Vygotsky dikenal dengan "*Scaffolding*". *Scaffolding* adalah memberikan kepada seseorang anak sejumlah besar bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin

besar segera setelah ia mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan guru dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri.

Menurut Slavin dalam Ratumanan (2004:49) ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan (1) dikehendaknya setting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antara kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam daerah pengembangan terdekat/proksimal masing-masing. (2) pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perencanaan (*scaffolding*).

Teori Vygotsky mengemukakan empat prinsip dalam pembelajaran:

1. *Social Learning* atau pembelajaran sosial, yaitu berupa pendekatan proses pembelajaran yang dianggap sesuai berupa pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan siswa belajar melalui kegiatan interaksi dengan dewasa atau teman yang lebih pintar.
2. *Zone of Proximal Development/ ZPD*. Siswa akan bisa mempelajari konsep dengan mantap jika dia berada di dalam ZPD. Siswa bekerja di dalam ZPD jika siswa tidak mampu memecahkan masalah itu sendiri, tetapi siswa bisa memecahkan masalah tersebut setelah mendapat bantuan dari orang dewasa atau temannya.
3. *Cognitif Apprenticeship* atau masa magang kognitif merupakan sebuah proses yang membuat siswa menjadi sedikit demi sedikit akhirnya memperoleh kecakapan intelektual melalui sebarang interaksi dengan orang lain yang lebih ahli atau teman yang lebih pandai.
4. *Mediated Learning* atau pembelajaran termediasi dimana Vygotsky menekankan secara *scaffolding*. Siswa diberi sebarang masalah yang sulit, kompleks serta realistik, dan kemudian diberi bantuan sekeadarnya di dalam memecahkan masalah siswa tersebut.

(Sumber: Anne Ahira <http://www.anneahira.com/teori-vygotsky.htm>)

Teori belajar Vygotsky menekankan pada aspek sosial sehingga sangat sesuai dengan model pembelajaran kooperatif karena dalam model pembelajaran kooperatif terjadi interaksi sosial yaitu interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru dalam usaha menemukan konsep-konsep dan

pemecahan masalah. Berdasarkan uraian diatas, teori vygotsky sangat mendukung pada model pembelajaran *examples non examples*.

D. Teori Pembelajaran Behavioristik

Teori behavioristik merupakan kajian tentang studi kelakuan manusia, hal ini sesuai dengan teori behavioristik menurut Hamalik (2001:38) behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teori *mental state*. Melalui kelakuan sesuatu tentang jiwa dapat ditengakan. Melalui teori behavioristik dapat dikemukakan bahwa kelakuan manusia secara seksama memberikan program pendidikan yang memuaskan bagi pembelajaran. Program-program pembelajaran yang dikemukakan oleh teori behavioristik adalah program pembelajaran modul dan program pembelajaran yang berpijak pada konsep hubungan stimulus respon yang mementingkan faktor penguat dalam pembelajaran.

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; sifat materi dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran, medi dan fasilitas pembelajaran, karakteristik pembelajaran. Menurut Hamalik (2001:27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan proses kegiatan dan bukan merupakan hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Menurut Djamarah (2002:13) belajar dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari peserta didik untuk melihat tingkat keberhasilan atau tidak peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar menurut Sudjana (2001:22) 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.

Menurut Bloom pada Agus Suprijono (2009: 6) “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.” Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehensive* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analisis* (menguraikan, penentuan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routing* dan *rountinized*. Psikomotorik juga meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu, 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. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (2001:56), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa.
- b. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- c. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.

Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.

Menurut Hamalik (2001:56) 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. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor.

1. Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Psikomotor
Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar

merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Driscoll dalam Uno (2007:15) mengatakan ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam belajar, yaitu (1) belajar adalah suatu perubahan yang menetap dalam kinerja seseorang dan (2) hasil belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat atau hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan. Apabila siswa belajar maka hasil belajar dapat dilihat dari kemampuannya melakukan suatu kegiatan baru yang bersifat menetap daripada yang dilakukan sebelumnya sebagai akibat atau hasil interaksi siswa dengan lingkungannya.

Hasil belajar akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta untuk menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik dan aktif.

Djamarah dan Zain (2006:107) mengemukakan bahwa alat mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif digunakan

untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan intruksional khusus yang ingin dicapai.

Menurut M. Surya (1979: 330) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

a. Faktor dalam yang meliputi :

1) Kondisi fisiologi

Kondisi fisiologi pada umumnya berpengaruh terhadap belajar seseorang, jika seseorang belajar dalam keadaan jasmani yang segar akan berbeda dengan seseorang yang belajar dalam keadaan sakit.

2) Kondisi psikologis

- a) Kecerdasan: kecerdasan seseorang besar pengaruhnya dalam keberhasilan siswa dalam mempelajari sesuatu.
- b) Bakat: selain kecerdasan, bakat juga besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar siswa.
- c) Minat: jika seseorang mempelajari sesuatu dengan minat yang besar, maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik. Tetapi jika seseorang belajar dengan tidak berminat maka hasil yang diperoleh kurang baik.
- d) Motivasi: motivasi adalah dorongan anak atau seseorang untuk melakukan sesuatu, jadi motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk belajar.

Hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Tujuan tersebut dapat dicapai bila proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya berpusat pada guru melainkan juga siswa dengan melakukan inovasi model pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* dan *examples non examples*.

2.1.4 Pembelajaran Kooperatif

Sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning* merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok, tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok. Kerja kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah dengan memberikan dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka antar siswa.. Menurut Slavin (2011:18) untuk mencapai hasil yang maksimal, maka harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar kooperatif konstruktivis. Trianto (2009:56) menyatakan “pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivisme. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menentukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan teman. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi hakikat social dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif”.

Model Pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pengajaran langsung. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif juga efektif untuk rnembangkan keterampilan sosial siswa (Usman, 2001 : 30).

Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat di bangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok sedangkan peranan tugas dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok selama kegiatan. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Komalasari, 2011:62)

Pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan partisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar interaksi dengan kelompoknya, sementara itu secara bersamaan mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berpikir logis.

Menurut Etin dan Raharjo (2007:4) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok.

Berdasarkan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dapat menggambarkan prosedur sistematis pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa di mana dalam kelompok tersebut terdapat suatu

tujuan mengoptimalkan kemampuan untuk menguasai suatu materi pembelajaran dengan menggunakan metode yang menyenangkan bagi siswa.

A. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Menurut Johnson & Johnson (1994) dalam Trianto (2009:57) tujuan pokok pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan hasil akademik dan pemahaman baik secara individual maupun secara kelompok. Siswa bekerja dalam satu tim dalam pembelajaran, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan antar siswa dari berbagai latar belakang kemampuan, dapat mengembangkan ketrampilan kelompok dan pemecahan masalah.

Menurut Davidson (1991) dalam Trianto (2009:62-63) memberikan sejumlah implikasi positif dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar kooperatif, yaitu: (a) Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar (b) Kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa (c) Suatu masalah idealnya cocok untuk didiskusikan secara kelompok, sebab memiliki solusi yang dapat didemonstrasikan secara objektif (d) Siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menguasai masalah-masalah dasar dan prosedur perhitungan yang perlu dalam konteks permainan, teka-teki, atau pembahasan masalah yang perlu dalam konteks (e) Ruang lingkup materi dipenuhi oleh ide-ide menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan.

Menurut Nico (2011) prinsip dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya dan berfikir bahwa semua anggota kelompok memiliki tujuan yang sama.

- b. Dalam kelompok terdapat pembagian tugas secara merata dan dilakukan evaluasi setelahnya.
- c. Saling membagi kepemimpinan antar anggota kelompok untuk belajar bersama selama pembelajaran.
- d. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas semua pekerjaan kelompok.

Pembelajaran kooperatif didesain sebagai pola pembelajaran yang dibangun oleh lima unsur penting. Menurut Trianto (2009:60) , terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif yaitu:

- 1) Saling ketergantungan secara positif antara siswa. Kegiatan belajar kooperatif, siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan dan terikat satu sama lain. Seorang siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses. Siswa akan merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok yang juga mempunyai andil terhadap suksesnya kelompok.
- 2) Interaksi antar siswa yang semakin meningkat (*face to face Interaction*). Belajar kooperatif akan semakin meningkat interaksi antara siswa. Hal ini terjadi dalam hal seorang akan membantu siswa lain untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara ilmiah. Karena kegagalan seseorang dalam kelompok akan mempengaruhi suksesnya kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, siswa yang membutuhkan bantuan akan mendapatkan dari teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif adalah dalam hal tukar menukar ide mengenai masalah yang sedang dipelajari.
- 3) Tanggung jawab individu (*Individual Accountability*). Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal membantu siswa membutuhkan bantuan dan siswa tidak dapat hanya sekedar “membonceng” pada hasil kerja teman jawab siswa dan teman sekelompoknya.
- 4) Ketrampilan interpersonal dan kelompok kecil (*Interpersonal dan Small Group Skills*). Belajar kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut ketrampilan khusus.
- 5) Proses kelompok (*Group Procssing*). Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa ketrampilan kerjasama dan kolaboratif. Ketrampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam (Ibrahim, 2000:9).

Menurut Nur (2005:3) pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedang dan rendah.
3. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, bangsa, suku dan jenis kelamin yang berbeda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Kerjasama merupakan kebutuhan sangat penting bagi kelangsungan hidup (Lie, 2004:24). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat akademik yang berbeda-beda dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi belajar, tetapi peserta didik juga harus mempelajari ketrampilan khusus yaitu ketrampilan kooperatif. Fungsi ketrampilan pembelajaran kooperatif adalah melancarkan hubungan kerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ketrampilan kooperatif menurut Ibrahim (2000:47) adalah:

1. Ketrampilan-ketrampilan sosial yaitu melibatkan perilaku yang menjadikan hubungan sosial berhasil dan memungkinkan seseorang bekerja secara efektif dengan orang lain.
2. Ketrampilan berbagi yaitu melibatkan bagaimana peserta didik dapat secara adil mau berbagi pengetahuan yang telah diperolehnya kepada kelompok lain atau peserta didik lain.

3. Keterampilan berperan serta yaitu keterlibatan peserta didik tanpa melihat latar belakang.
4. Keterampilan komunikasi yaitu peserta didik ikut serta berbicara menyumbangkan ide, pendapatnya sesuai ungkapan dan pengetahuan yang ia miliki.
5. Keterampilan kelompok yaitu peserta didik dituntut untuk mampu memahami satu sama lain dan saling menghormati perbedaan mereka.
6. Keterampilan membangun tim yaitu membantu membangun identitas kelompok atau tim kesetiakawanan antar anggota.

Menurut Sanjaya, (2008:249) mengatakan bahwa dalam pembelajaran *cooperative learning* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri.
- b. Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan.
- c. Dapat membantu anak untuk lebih bertanggung jawab.
- d. Dapat membantu meningkatkan prestasi akademik siswa.
- e. Dapat mengembangkan kemampuan siswa terhadap hal yang nyata.
- f. Penyimpanan daya ingat lebih lama.

Menurut Sanjaya, (2008:251) kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Untuk siswa yang pintar akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang pintar, akibatnya akan mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- b. Hal-hal yang seharusnya dipelajari dan dimengerti oleh anak bisa tidak dipahami dan dimengerti oleh anak.
- c. Guru dalam menilai didasarkan pada hasil kelompok padahal siswa butuh penilaian perorangan.
- d. Upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup lama dan hal ini tidak mungkin hanya dicapai dalam pemakaian satu kali penerapan metode.

Berdasarkan teori di atas pembelajaran kooperatif mencerminkan pandangan bahwa manusia belajar dari pengalaman mereka dan berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil membantu siswa belajar keterampilan sosial yang penting dan secara bersama mengembangkan sikap demokrasi dan keterampilan berfikir logis.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran konseptual yang mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang pembelajaran bagi peserta didik.

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif tipe *Probing Prompting*

2.1.5.1 Model Pembelajaran *Probing Prompting*

Pembelajaran model *probing prompting* adalah merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut arti katanya, *probing* adalah penyelidikan, pemeriksaan dan *prompting* adalah mendorong atau menuntun. Penyelidikan atau pemeriksaan bertujuan untuk memperoleh sejumlah informasi yang telah ada pada diri siswa agar dapat digunakan untuk memahami pengetahuan atau konsep baru.

Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Suherman, 2008:6). Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep dan aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari siswa yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat serta beralasan

Suherman (2001:160). *Probing question* dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih memahami secara mendalam suatu masalah hingga mencapai suatu jawaban yang dituju. Proses pencarian dan penemuan jawaban atas masalah tersebut peserta didik berusaha menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimilikinya dengan pertanyaan yang akan dijawabnya.

Model pembelajaran ini menggunakan tanya jawab yang dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus ikut berpartisipasi aktif, sehingga siswa tidak dapat menghindar dari proses pembelajaran, karena setiap saat siswa dapat dilibatkan dalam proses tanya jawab.

Proses pembelajaran dengan model pembelajarn *probing prompting*, akan terjadi suasana tegang di dalam kelas namun, suasana tegang demikian bisa dikurangi dengan guru memberi serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada yang lembut. Pembelajaran harus disertai dengan canda, senyum dan tertawa sehingga menjadi nyaman, menyenangkan dan ceria. Perlu diingat bahwa jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah ciri siswa sedang belajar dan telah berpartisipasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Priatna (Sudarti, 2008) menyimpulkan bahwa proses *probing* dapat mengaktifkan siswa dalam belajar yang penuh tantangan, membutuhkan konsentrasi dan keaktifan sehingga aktivitas komunikasi cukup tinggi. Selanjutnya, perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari cenderung lebih terjaga karena siswa selalu mempersiapkan jawaban sebab mereka harus siap jika tiba-tiba ditunjuk oleh guru.

Terdapat dua aktivitas siswa yang saling berhubungan dalam pembelajaran *probing prompting*, yaitu aktivitas siswa yang meliputi aktivitas berpikir dan aktivitas fisik yang berusaha membangun pengetahuannya, serta aktivitas guru yang berusaha membimbing siswa dengan menggunakan sejumlah pertanyaan yang memerlukan pemikiran tingkat rendah sampai pemikiran tingkat tinggi (Suherman (2001:55).

Langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan teknik *probing* (Sudarti, 2008:14) yang dikembangkan dengan *prompting* adalah sebagai berikut:

1. Siswa dihadapkan pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
2. Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau indikator kepada seluruh siswa.
3. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
4. Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
5. Jika jawabannya tepat maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawab dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawab. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*.
6. Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Pola umum dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik *probing* melalui tiga tahapan (Rosnawati, 2008:24), yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan awal : Guru menggali pengetahuan prasyarat yang sudah dimiliki siswa dengan menggunakan teknik *probing*. Hal ini berfungsi untuk introduksi, revisi dan motivasi.
2. Kegiatan inti : pengembangan materi maupun penerapan materi dilakukan dengan menggunakan teknik *probing*.
3. Kegiatan akhir : teknik *probing* digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajarnya setelah siswa selesai melakukan kegiatan inti yang telah ditetapkan sebelumnya.

Model pembelajaran *Probing prompting* cocok diterapkan pada suatu topik yang menuntut siswa untuk memahami suatu bahasan dari pengalaman yang dialami sendiri. Berdasarkan teori mengenai model pembelajaran *probing prompting* tersebut, jelas bahwa model pembelajaran *probing prompting* dapat mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan lebih bermakna. Artinya siswa dituntut selalu berfikir tentang suatu persoalan dan mereka mencari sendiri cara penyelesaiannya. sehingga peserta didik menjadi lebih terlatih untuk selalu menggunakan keterampilan pengetahuannya, sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik dapat tertanam dalam jangka waktu yang cukup lama.

Proses perkembangan kognitif yang terjadi pada anak adalah proses asimilasi dan akomodasi. Proses asimilasi merupakan penyesuaian atau mencocokkan informasi yang baru dengan apa yang telah diketahui. Sedangkan proses akomodasi adalah anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah apa yang telah diketahui sebelumnya sehingga informasi yang baru itu dapat disesuaikan dengan lebih baik. Proses yang terjadi secara asimilasi dan akomodasi merupakan perkembangan skemata. Perkembangan semata tersebut membentuk suatu pola

penalaran tertentu dalam pikiran anak. Kemudian jika dilihat dari fase pembelajaran, terlihat adanya proses interaksi antara siswa dalam pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara berkelompok dalam menemukan dan memecahkan masalah. Pertukaran gagasan tidak dapat dihindari untuk perkembangan penalaran, walaupun penalaran tidak dapat diajarkan secara langsung, perkembangannya dapat distimulasi oleh konfrontasi kritis, khususnya dengan teman setingkat. Oleh karena itu diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* ini, kompetensi penalaran siswa dapat lebih baik daripada pembelajaran secara konvensional, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran model *probing prompting* dapat diterapkan kepada siswa yang memiliki kemampuan awal sama, agar dalam pembelajaran terjadi kerjasama yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam berfikir kritis.

2.1.5.2 Keunggulan dan Kelemahan Menggunakan Model *Probing Prompting*

Penerapan model pembelajaran *probing prompting* memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut. Keunggulan menggunakan model *probing prompting*:

1. Mendorong siswa aktif berfikir.
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
3. Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan kepada suatu diskusi.
4. Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali tegar.
5. Sebagai cara meninjau kembali bahan ajar yang lampau.
6. Mengembangkan keberanian dan ketrampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kelemahan dalam menggunakan model pembelajaran *probing prompting* adalah sebagai berikut:

1. Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang.
2. Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berfikir dan mudah dipahami siswa.
3. Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.
4. Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
5. Dapat menghambat cara berfikir anak bila kurang pandai membawakan suasana belajar.

(Sumber: <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2201100-kelebihan-dan-kekurangan-probing-prompting/>)

2.1.6 Pembelajaran Kooperatif tipe *Examples non Examples*

2.1.6.1 Model pembelajaran *Examples non Examples*

Model pembelajaran *examples non examples* merupakan model pembelajaran alternatif yang diambil dari sebuah contoh kasus, atau gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Model pembelajaran *examples non examples* merupakan salah satu model yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Komponen utama yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran adalah menggunakan media baik media gambar yang berupa gambar peristiwa yang terjadi di sekeliling lingkungan maupun diluar lingkungan peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran *examples non examples* didukung dengan media gambar, media yang digunakan terlebih dahulu harus dianalisis. Peserta didik dalam memahami suatu gambar diperlukan pemikiran kritis, salah satu manfaat

penggunaan gambar dan penerapan model pembelajaran *examples non examples* yakni membangkitkan berfikir kritis pada diri siswa. Menurut Suyatno (2009:115) langkah-langkah dalam menggunakan model *examples non examples* yaitu:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar dipapan tulis atau ditayangkan melalui LCD.
3. Guru memberikan petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan dan menganalisis gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-4 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat dalam kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar atau diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan

Model pembelajaran *examples non examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Media gambar merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu dan melatih peserta didik dalam mengembangkan pola pikirnya. Manfaat media ini adalah untuk membantu guru dalam proses mengajar, dimana mendekati situasi dengan keadaan yang sesungguhnya. Menurut Suyatno, (2009:73) model Pembelajaran *Examples non examples* menggunakan gambar dapat melalui OHP, Proyektor, maupun yang paling sederhana menggunakan poster. Gambar yang digunakan harus tampak jelas dari jarak jauh, sehingga anak yang duduk dibelakang dapat melihat gambar yang ditampilkan oleh guru.

Menurut Yadi dalam Riensuciati (2013), “model pembelajaran kooperatif *examples non examples* adalah tipe pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan cara guru menempelkan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gambar lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran, kemudian siswa disuruh untuk menganalisis dan mendiskusikan hasil analisisnya sehingga siswa dapat membuat konsep yang esensial”.

Konsep dalam model pembelajaran *examples non examples* ada dua cara yaitu konsep pembelajaran dengan mengamati lingkungan diluar sekolah dan dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. Model *examples non examples* adalah cara yang digunakan dengan tujuan mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yaitu *examples* dan *non examples* dari suatu definisi konsep yang ada dan meminta peserta didik untuk mengkasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas sedangkan *non examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *examples non examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan media gambar, peserta didik dituntut untuk dapat berfikir kritis dalam memecahkan masalah tersebut.

2.1.6.2 Keunggulan dan Kelemahan Menggunakan Model *Examples non Examples*

Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dalam menggunakan model *examples non examples* diantaranya adalah sebagai berikut. Keunggulan model

Pembelajaran *examples non examples* yaitu:

1. Siswa lebih berfikir kritis dalam menganalisis gambar yang relevan dengan Kompetensi dasar (KD).
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang relevan.
3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai analisis gambar yang relevan.

Ada dua kelemahan dalam menggunakan model examples non examples yaitu:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar
2. Memakan waktu yang lama

(Sumber: Riensuciati. <http://riensuciati99.blogspot.com/2013/04/model-pembelajaran-xamples-non-examples.html?m=1>)

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS (*social studies*) adalah suatu kajian terpadu terhadap masalah-masalah sosial yang dikemas secara sosial psikologis untuk tujuan pendidikan (Pargito, 2010:7). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Pendidikan IPS merupakan padanan dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat, Trianto (2010:171).

Pengembangan IPS di Indonesia banyak mengambil ide-ide dasar dari pendapat-pendapat yang dikembangkan di Amerika Serikat tersebut. Tujuan, materi, dan penanganannya dikembangkan sendiri sesuai dengan tujuan nasional dan aspirasi masyarakat Indonesia. Hal ini didasarkan pada realitas, gejala, dan masalah sosial yang menjadi kajian IPS yang tidak sama dengan negara-negara lain.

Menurut Pargito (2010:44-49) dalam pendidikan IPS, terdapat lima tradisi. Tradisi persepektif tersebut saling melengkapi dan terpadu. Adapun lima persepektif pada tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu:

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan reflektif
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai kritik kehidupan sosial
5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi seseorang

Pada umumnya pendidikan IPS merupakan cara mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya baik di dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Menurut Trianto (2010:173) ada 10 konsep *social studies* dari NCSS, yaitu (1) *culture*; (2) *time; continuity and change*; (3) *people, places and environments*; (4) *individual development and identity*; (5) *individual, group, and institutions*; (6) *power, authority and govermence*; (7) *production, distribution, and consumption*; (8) *sciense, technology and society*; (9) *global connection*; (10) *civic ideals and practices*.

Perkembangan pendidikan ilmu-ilmu sosial di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan pendidikan ilmu-ilmu sosial di Amerika Serikat. Menurut Somantri dalam Pargito (2010:31) “ pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan pendidikan”. Mempelajari mata pelajaran IPS dapat

dilakukan dengan menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau.

Menurut Trianto (2010:173) pada dasarnya konsep IPS, yaitu (a) interaksi (b) saling ketergantungan (c) kesinambungan dan perubahan, (d) keragaman/kesamaan/perbedaan, (e) konflik dan konsensus, (f) pola, (g) tempat, (h) kekuasaan, (i) nilai kepercayaan, (j) keadilan dan pemerataan, (k) kelangkaan, (l) kekhususan, (m) budaya dan (n) nasionalisme.

Perbedaan dengan pendidikan ilmu sosial di sekolah adalah perbedaan tujuan pendidikan ditingkat pendidikan masing-masing, sehingga sangat berpengaruh pada luas ruang lingkup yang harus dipelajari.

Menurut Somantri (2001:92) memberikan definisi IPS sebagai pendidikan disiplin ilmu dan pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Pendidikan disiplin ilmu adalah suatu batang tubuh disiplin yang menyeleksi konsep, generalisasi, dan teori dari struktur disiplin ilmu tertentu dan disiplin ilmu pendidikan yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah-psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial adalah seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah-psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang Sisdiknas.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan belajar mengajar IPS adalah membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan sekitar sekolah maupun lingkungan masyarakat. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS yang diterapkan pada peserta didik

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

Peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan. Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Menurut Kosasih dalam Etin Solihatini dan Raharjo (2007:15) pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. Pola pembelajaran IPS sangat menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan kepada peserta didik untuk ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat dan bekal untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. Ketiga dimensi tersebut terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Dimensi IPS Dalam Kehidupan Manusia

Dimensi dalam kehidupan manusia	Ruang	Waktu	Nilai/Norma
Area dan substansi pembelajaran	Alam sebagai tempat dan penyedia potensi sumber daya	Alam dan kehidupan yang selalu berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang	Kaidah atau aturan yang menjadi perekat dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam
Contoh Kompetensi Dasar yang dikembangkan	Adaptasi spasial dan eksploratif	Berpikir kronologis, prospektif, antisipatif	Konsisten dengan aturan yang disepakati dan kaidah alamiah masing-masing disiplin ilmu
Alternatif penyajian dalam mata pelajaran	Geografi	Sejarah	Ekonomi, Sosiologi/Antropologi

Sumber: Sardiman (2004: 56)

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada dasarnya merupakan filsafat praktik pendidikan, yaitu mengenai pendidikan ilmu-ilmu sosial agar para peserta didik mampu memahami masalah sosial dan mampu mengatasi serta mengambil keputusan yang tepat terhadap masalah yang dihadapi dalam hidupnya.

A. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan

yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan pendidikan IPS pada dasarnya adalah mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang dapat mengambil keputusan secara reflektif dan partisipasi sepenuhnya dalam kehidupan sosial. Karakteristik utama IPS, yaitu sebagai bidang kajian penelitian yang ditujukan untuk membentuk warga negara yang baik, dan kajian terpadu terhadap banyak penelitian. Menurut Banks dalam Pargito (2010:36) adalah sebagai berikut.

1. *Social studies programs have as a major purpose the promotion of civic competence which is the knowledge, skills and attitude required of students to be able to assume "the office of citizen" (as thomas jefferson called) in our democratic republic.* (Program pendidikan IPS mempunyai tujuan utama membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, ketrampilan-ketrampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa dalam suatu masyarakat yang demokratis).
2. *Social studies programs help students construc a knowledge base and sttitude draw from academic disciplines as specialized ways of viewing reality.* (Program pendidikan IPS membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan sikap dari disiplin akademik sebagai suatu pengalaman khusus).
3. *Social studies programs reflect the changing nature of knowledge fortering, entirely new and highly integreted approaches to resolving issues of sicnificance to humanity.* (Program pendidikan IPS mencerminkan perubahan pengetahuan, pengembangan sesuatu yang baru dan menggunakan pendekatan terintegrasi untuk memecahkan isu secara manusiawi).

Mencermati tujuan program pembelajaran IPS dan bagaimana harus mencapai tujuan itu, menunjukkan bahwa arah dan tujuan pembelajaran IPS sangat luas. Pendidikan IPS dimaksudkan untuk membimbing tingkah laku sosial, mendorong pembentukan motivasi dan sikap, mempersiapkan hubungan sosial dan menambah pengetahuan sosial. Materi pembelajaran IPS sebaiknya tidak hanya berasal dari

unsur dan konsep dari ilmu humaniora saja, melainkan juga pendidikan, kegiatan dasar dalam masyarakat serta tujuan pendidikan nasional.

B. Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi dalam IPS Terpadu

Mata Pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam IPS Terpadu. Ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bermacam-macam meliputi kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Mata pelajaran ekonomi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integrasi dari IPS. Pengembangan pembelajaran terpadu dalam hal ini mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi dan dibahas di sekolah.

Menurut Muhsholeh (2012) Mata pelajaran ekonomi memiliki tujuan bagi peserta didik agar memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan regional.

Mata pelajaran ekonomi mencakup perilaku kesejahteraan ekonomi yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat maupun terjauh, meliputi aspek perekonomian, ketergantungan, pembagian kerja, perkoprasian, kewirausahaan dan akuntansi manajemen.

2.1.8 Kemampuan Awal

Suatu teori pengajaran dikatakan *komprehensif* bila dapat mengoptimalkan proses internal ketika seseorang belajar: perolehan, pengorganisasian, serta pengungkapan kembali pengetahuan baru. Ausubel dalam Uno (2006: 58) mengemukakan bahwa untuk mengoptimalkan perolehan, pengorganisasian, serta pengungkapan pengetahuan baru dapat dilakukan dengan membuat pengetahuan baru itu bermakna bagi si belajar, dan telah diterima secara luas oleh pengembang teori pengajaran, bahwa ini dapat dilakukan dengan mengaitkan pada pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Pandangan konstruktivisme belajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di luar dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format yang baru. Proses pembangunan ini bisa melalui asimilasi atau akomodasi, Mc Mahon dikutip dari Trianto (2008:16).

Reigeluth dalam Uno (2006:59) mengidentifikasi tujuh jenis kemampuan awal yang dapat dipakai untuk memudahkan perolehan, pengorganisasian, dan pengungkapan kembali pengetahuan baru.

1. Pengetahuan bermakna tidak terorganisasi, sebagai tempat mengaitkan pengetahuan hafalan (yang tidak bermakna) untuk memudahkan retensi.
2. Pengetahuan analogis, yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan lain yang amat serupa, yang berbeda diluar isi yang sedang dibicarakan.
3. Pengetahuan tingkat yang lebih tinggi, yang dapat berfungsi sebagai kerangka cantolan bagi pengetahuan baru.
4. Pengetahuan setingkat, yang dapat memenuhi fungsinya sebagai pengetahuan asosiatif dan komparatif.
5. Pengetahuan tingkat yang lebih rendah, yang berfungsi untuk mengkonkretkan pengetahuan baru atau juga penyediaan contoh-contoh.
6. Pengetahuan pengalaman, yang memiliki fungsi sama dengan pengetahuan tingkat yang lebih rendah, yaitu untuk mengkonkretkan dan menyediakan contoh-contoh bagi pengetahuan baru.
7. Strategi kognitif, yang menyediakan cara-cara mengolah pengetahuan baru, mulai dari penyandian, penyimpanan, sampai pada pengungkapan kembali pengetahuan yang telah tersimpan dalam ingatan.

Sering seorang siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu pengetahuan tertentu, yang salah satu penyebabnya karena pengetahuan yang baru diterima tidak terjadi hubungan dengan pengetahuan sebelumnya, atau pengetahuan awal sebelumnya belum dimiliki. Dalam hal ini maka pengetahuan menjadi syarat utama dan menjadi sangat penting bagi siswa untuk dimiliki sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Kemampuan awal siswa penting bagi pengajar agar dapat memberikan dosis pelajaran yang tepat, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Kemampuan awal juga berguna untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan.

Anthony Robbins, mendefinisikan:

Belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah di pahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari dimensi belajar ini memuat beberapa unsur yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, (3) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dalam makna belajar di sini, bukan berangkat dari sesuatu yang belum diketahui (no1), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru, Trianto (2008:15)

Belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruk) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Harjanto dalam Sainsedutainment (2011) “Kemampuan awal siswa ditentukan dengan memberikan tes awal”. Kemampuan awal siswa ini penting bagi pengajar agar dapat memberikan dosis pelajaran yang tepat, tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Kemampuan awal juga berguna untuk mengambil langkah-langkah yang diperlukan.

Kemampuan awal merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru, dalam proses belajar siswa bukan berangkat dari sesuatu yang belum diketahui, melainkan sebelum pembelajaran dilakukan siswa telah memiliki modal awal pengetahuan.

Belajar berkaitan dengan lima kapabilitas, yaitu : (1) keterampilan intelektual (*intelektual skill*) adalah kecakapan yang berkenaan dengan pengetahuan prosedural yang terdiri atas diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, kaidah serta prinsip; (2) strategi kognitif (*cognitive strategy*) adalah kemampuan memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memerhatikan, mengingat dan berfikir; (3) informal verbal (*verbal information*) adalah kemampuan mendeskripsikan sesuatu dalam bentuk kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan; (4) keterampilan motorik (*motor skill*) adalah kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otor; (5) sikap (*attitude*) merupakan kemampuan internal berperan dalam mengambil tindakan untuk menolak atau menerima objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut. Gagne dan Brigs dikutip dari Trianto (2008:56)

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dikemukakan di atas, kemampuan awal adalah kemampuan atau potensi yang dimiliki siswa sebelum mengikuti belajar dan pembelajaran, yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan dari luar.

2.1.9 Penelitian yang relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka, penulis menuliskan beberapa penelitian yang relevan yang ada kaitannya dengan pokok masalah.

Dwi Artini (2010), di dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis komparatif hasil belajar ekonomi siswa melalui model pembelajaran *kooperatif tipe think pair and share* (TPS) dan *Talking stick* (TS) pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sumberjaya Lampung Barat”

Berna Lisa (2011), di dalam penelitian yang berjudul “Perbedaan Minat Berwirausaha Siswa Antara Metode *Role Playing* dan Metode *Examples Non Examples* Pada Pembelajaran Kewirausahaan Kelas XI SMA Adiguna Bandar Lampung”

Linda Krisna Wati (2010), di dalam penelitian yang berjudul “ Studi *Comparative* Hasil Belajar Akuntansi Dengan Menggunakan Pembelajaran *Learning Cycle* dan *Probing Prompting* Pada Siswa Kelas IX IPS di SMA Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012”

2.2 Kerangka Berfikir

2.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Antara Model *Probing Prompting* Dan *Examples Non Examples*

Penggunaan model pembelajaran yang tepat memungkinkan tercapainya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran didasarkan pada kompetensi yang ingin dicapai. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok.

Kemampuan akademik dibedakan atas siswa dengan kemampuan awal tinggi dan rendah. Pembelajaran *kooperatif probing prompting* merupakan pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menuntun dan

menggali sehingga terjadi proses berfikir yang mengaitkan pengetahuan tiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Suherman, 2008:6). Siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran *probing prompting* umumnya hanya siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi akan menjadi lebih mudah dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan pemikiran tersebut diatas dapat disimpulkan hasil belajar IPS Ekonomi antara siswa yang belajar menggunakan model *probing prompting* lebih baik dibandingkan model *examples non examples*.

2.2.2 Pencapaian Hasil Belajar IPS Yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Probing Prompting* Lebih Baik Dari Pada Model *Examples Non Examples* Pada Siswa Yang Memiliki Kemampuan Awal Tinggi.

Model pembelajaran *kooperatif* terus dikembangkan melalui model pembelajaran serta kemampuan dalam berfikir, mengeluarkan pendapat, rasa percaya diri siswa, dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan. Pembelajaran *kooperatif* memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah *probing prompting* dan *examples non examples*. Kedua model tersebut memiliki langkah-langkah yang sedikit berbeda yakni dengan cara guru mengajukan pertanyaan serta menggunakan media maupun contoh dalam pembelajaran. Pada dasarnya model apapun lebih mudah diterapkan pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi karena siswa sudah memiliki kemampuan yang menunjang untuk menerima materi pembelajaran yang selanjutnya. Menurut teori konstruktivisme belajar merupakan proses mengasimilasi dan mengkaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari

dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan oleh siswa.

Prinsip dalam pandangan konstruktivisme menurut Suparno (1997) dalam Trianto, (2009:18) yaitu (a) Pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa, baik secara personal maupun secara sosial. (b) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa menalar. (c) Siswa aktif mengkonstruktif terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah. (d) Guru berperan sebagai fasilitator menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi pengetahuan siswa berjalan mulus.

Kemampuan awal merupakan bekal untuk memahami materi sehingga kemampuan awal memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Sardiman (2004:164). Ekonomi merupakan mata pelajaran terstruktur, terorganisir, dan saling berkaitan antara materi satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, dalam mempelajari IPS Ekonomi suatu konsep awal harus dikuasai. Kemampuan yang telah melekat pada seseorang dan yang terkait dengan hal baru yang akan dipelajari selanjutnya disebut kemampuan awal.

Anthony Robbins dalam Trianto (2009:15) mengemukakan belajar sebagai proses penciptaan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari dimensi ini belajar membuat beberapa unsur, yaitu penciptaan hubungan, sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, sesuatu (pengetahuan) yang baru. Makna belajar disini bukan berangkat dari sesuatu yang belum diketahui, tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan sikap pada saat seseorang berinteraksi dengan lingkungannya yang terjadi kapan saja dan dimana saja. Persoalan utama pembelajaran yang terjadi pada siswa saat ini adalah proses perubahan melalui berbagai pengalaman yang diperoleh dari hasil belajar.

Penggunaan model pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Model pembelajaran *probing prompting* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa yang tinggi pada implementasinya menunjukkan siswa umumnya pemahaman konsep tidak menjadi masalah tetapi biasanya siswa kurang berani dalam mengemukakan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Secara karakteristik *probing prompting* lebih tepat dengan pembelajaran IPS Ekonomi sebab setiap individu memiliki tanggung jawab, hal ini sesuai dengan pendapat Priatna (Sudarti, 2008) menyimpulkan bahwa proses *probing* dapat mengaktifkan siswa dalam belajar yang penuh tantangan, membutuhkan konsentrasi dan keaktifan sehingga aktivitas komunikasi IPS cukup tinggi. Pembelajaran model *probing prompting* pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi mudah memahami materi dengan baik dan dibuktikan dengan hasil belajar. Siswa yang kemampuan awal tinggi memiliki aktivitas belajar yang tinggi. Pada pembelajaran kooperatif *examples non examples* siswa harus diberikan stimulus atau rangsangan berupa media, maupun contoh kasus agar siswa lebih memahami materi dengan baik.

Sehingga hasil belajar IPS Ekonomi siswa dengan model pembelajaran *probing prompting* lebih baik dibandingkan dengan model *examples non examples* pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi.

2.2.3 Pencapaian Hasil Belajar IPS Yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Probing Prompting* Lebih Baik Dari Pada Model *Examples Non Examples* Pada Siswa Yang Memiliki Kemampuan Awal Rendah.

Proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru adalah untuk mencapai hasil belajar yang baik. Pencapaian keberhasilan siswa dalam pembelajaran merupakan harapan siswa dan guru. Tinggi dan rendahnya pencapaian prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggambarkan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran, guru menciptakan interaksi belajar yang baik dan menyenangkan dengan siswa agar dapat mencapai tujuan belajar yang optimal.

Menurut Peage, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau *discovery* dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang, Poedjadi (1999:62).

Pandangan Vygotsky, menjabarkan implikasi utama teori pembelajaran yaitu: (1) Menghendaki pengaturan kelas kooperatif, sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan saling memunculkan strategi pemecahan masalah yang efektif dalam masing-masing *zone of proximal developmen* mereka, (2) pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan *scaffolding* menurut Slavin dalam Ratumanan (2004:49).

Proses pembelajaran yang baik bersifat menghibur dan tidak meninggalkan nuansa belajar yang sesungguhnya. Dengan membandingkan proses pembelajaran menggunakan model *probing prompting* dan *examples non examples*, dengan melihat kemampuan awal siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan pengetahuan yang sebelumnya belum dimiliki oleh siswa. maka dalam hal ini pengetahuan menjadi sangat penting bagi siswa memudahkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Kemampuan awal tentunya tidak sama antara satu dan yang lainnya, ada yang memiliki kemampuan awal tinggi dan rendah.

Sardiman (2001:173) mengatakan bahwa setiap siswa pada hakikatnya memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya kreatifitas, gaya belajar, bahkan juga perlu diketahui oleh guru, karena dengan itu berarti guru dapat mengambil tindakan-tindakan intruksional yang lebih dapat memadai. Sebagai contoh adalah langkah pengayaan bagi siswa yang berprestasi tinggi dan akan mencari kegiatan belajar tertentu bagi siswa yang berprestasi rendah, seperti kegiatan remidi dan kegiatan-kegiatan lain yang dapat meningkatkan prestasi siswa tersebut”.

Ketika guru mengelola program pembelajaran, perlu mengenali kemampuan siswa sebab bagaimanapun juga setiap siswa memiliki perbedaan-perbedaan karakteristik tersendiri termasuk kemampuannya. Guru harus mengelola program pembelajaran dengan tepat. Siswa berkemampuan awal tinggi akan besar kontribusinya terhadap hasil belajar tentunya akan berbeda dengan siswa

berkemampuan awal rendah. Implementasi model pembelajaran *examples non examples* dapat memberi keuntungan pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran *examples non examples* pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah dengan teman yang memiliki kemampuan awal yang tinggi mampu membantu menjawab untuk soal yang diberikan guru serta menganalisa, melalui pembelajaran kooperatif ini mereka akan mudah memahami, meskipun pada awalnya mereka takut untuk mengeluarkan pendapat, berkat bantuan teman-teman dan bimbingan guru mampu meningkatkan hasil belajarnya, rasa dihargai dan didengarkan pendapatnya mampu menambah semangat untuk belajar meskipun hasilnya belum memuaskan tetapi setidaknya mereka diam dan rendah. Keberhasilan siswa dalam belajar adalah tujuan yang diharapkan dari setiap pembelajaran disamping adanya perubahan sikap dan ketrampilan siswa, kondisi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa akan memberikan kesan mendalam dan akan tersimpan pada benak siswa tersebut.

Aktifitas siswa akan muncul apabila setiap siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dan *examples non examples* dianggap perlu digunakan dalam pembelajaran IPS Ekonomi dengan memperhatikan kemampuan awal siswa diharapkan dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa. pembelajaran model *probing prompting* dan *examples non examples* merupakan tipe pembelajaran yang menekankan interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran yang pada

akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *examples non examples* memberikan tantangan kepada siswa untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, jadi siswa yang berkemampuan rendah aktifitas belajarnya akan menjadi lebih tinggi.

Model pembelajaran *Probing prompting* merupakan pembelajaran dengan cara guru memberikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berfikir yang berkaitan pengetahuan tiap siswa dan pengalaman dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajarinya (Suherman, 2008:6).

Model pembelajaran *probing prompting* model pembelajaran *examples non examples* merupakan model pembelajaran alternative yang diambil dari sebuah contoh kasus, atau gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Pada pembelajaran *examples non examples* akan meberikan tantangan bagi siswa untuk menjawab soal, sehingga siswa yang berkemampuan rendah akan menjadi aktifitas belajarnya akan menjadi lebih tinggi. Sehingga hasil belajar IPS Ekonomi siswa dengan model pembelajaran *examples non examples* lebih baik dibandingkan dengan model *probing prompting* pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah.

2.2.4 Pengaruh Interaksi antara Kemampuan Awal dan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam pengaturan untuk menentukan perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer dan lain-lain. Suatu kegiatan pembelajaran di kelas disebut model pembelajaran jika ada kajian ilmiah dari penemunya, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, tingkah laku yang spesifik agar model tersebut dapat berhasil dilaksanakan, kondisi spesifik yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

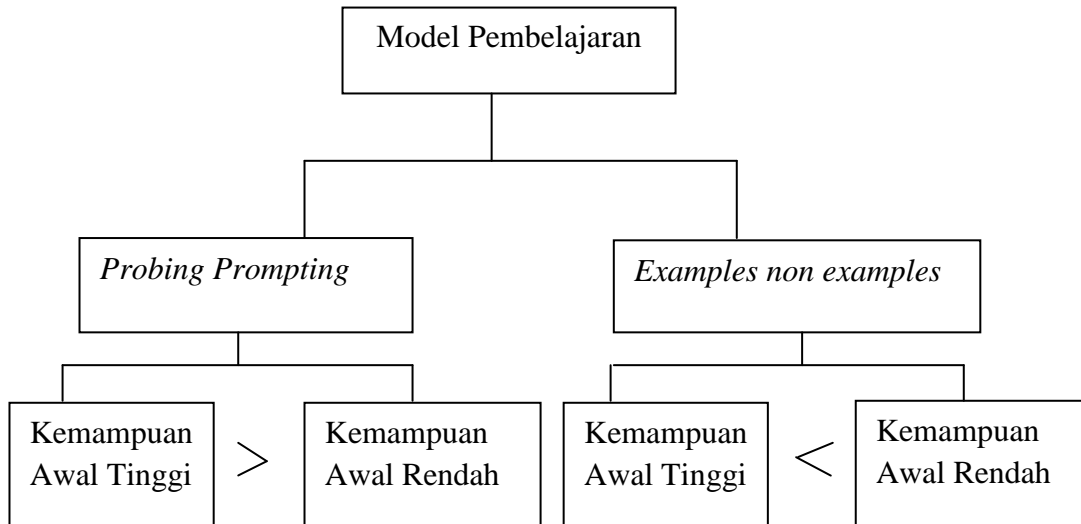
Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki perbedaan antara model pembelajaran *probing prompting* dan *examples non examples* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemampuan awal siswa. peneliti menduga penggunaan model pembelajaran mempengaruhi karakteristik siswa. Kemampuan awal merupakan salah satu bagian dari karakteristik tersebut, kemampuan awal yang dikelompokkan menjadi kemampuan awal tinggi dan rendah sering kali dipengaruhi oleh model pembelajaran. Jika seseorang siswa telah memiliki kemampuan awal yang baik, maka ia tidak mengalami kesulitan untuk mengikuti materi selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (2000:14), sesuatu yang baru hanya dapat dipahami berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki, karena itu usahakan adanya kontinuitas dalam bahan pembelajaran, pelajaran yang telah lampau menjadi syarat untuk memahami pelajaran yang baru.

Kemampuan awal yang dimiliki oleh seorang siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah dianjurkan dan sebagai prasyarat mata pelajaran berikutnya. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa kesulitan belajar yang berhubungan dengan perkembangan seseorang tampak sebagai kesulitan belajar yang disebabkan tidak dikuasanya ketrampilan prasyarat yaitu ketrampilan yang harus dikuasai terlebih dahulu agar dapat menguasai materi selanjutnya. Model pembelajaran *probing prompting* lebih baik dari pada model pembelajaran *examples non examples* pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi. Sedangkan model pembelajaran *examples non examples* lebih baik dari pada model pembelajaran *probing prompting* pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah.

Penggunaan model pembelajaran *probing prompting* dan *examples non examples* dimungkinkan akan saling berinteraksi dengan kemampuan awal siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar IPS Ekonomi. Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk belajar dengan baik sebab hakekat pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dengan menggunakan model dan strategi yang bisa mengoptimalkan pencapaian hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir sebagai berikut:

Gambar 1. Paradigma penelitian



2.3 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara model *probing prompting* dan *examples non examples*.
2. Pencapaian hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan model *probing prompting* lebih baik dari pada model *examples non examples* pada siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi.
3. Pencapaian hasil belajar IPS yang pembelajarannya menggunakan model *probing prompting* lebih baik dari pada model *examples non examples* pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah.
4. Pengaruh interaksi antara kemampuan awal dan model pembelajaran terhadap hasil belajar.