

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kajian pustaka tentang beberapa konsep yang berhubungan dengan penelitian ini, teori belajar, teori pembelajaran dan teori desain, serta penelitian – penelitian yang relevan dengan penelitian dilaksanakan.

2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris

Belajar Bahasa Inggris dapat dilakukan melalui dua proses, pemerolehan (*acquisition*), dan pembelajaran (*learning*). Pemerolehan secara *acquisition* adalah pemerolehan yang terjadi secara alamiah dan tanpa disadari sebagaimana terjadi dalam pemerolehan bahasa pertama, sedangkan pemerolehan dalam lingkungan kelas berlangsung secara formal di dalam ruang kelas dan keformalannya ditandai dengan adanya pengajar, pembelajar, kurikulum, silabus, materi dan tujuan serta evaluasi.

Contoh pemerolehan secara *acquisition* dapat diilustrasikan berikut ini. Seorang anak yang lahir dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga berbahasa Sunda akan memperoleh Bahasa Sunda sebagai bahasa pertamanya, tapi karena dia tinggal di lingkungan sekitar yang tidak menggunakan Bahasa Sunda, misalnya Bahasa Jawa, maka lambat laun dia juga akan memperoleh Bahasa Jawa sebagai bahasa

keduanya. Disini pemerolehan bahasa kedua terjadi hampir secara bersamaan dengan bahasa pertama. Contoh lain, seorang dewasa yang berasal dari lingkungan Bahasa Jawa dan telah menguasai Bahasa Jawa dengan baik berpindah domisili ke lingkungan yang menggunakan Bahasa Sunda sebagai bahasa komunikasi sehari-hari. Dalam interaksinya dengan penduduk setempat, lambat laun orang ini akan memperoleh Bahasa Sunda sebagai bahasa keduanya. Di sini pemerolehan bahasa kedua terjadi dalam jeda waktu yang cukup panjang setelah pemerolehan bahasa pertama.

Sementara itu, contoh *learning* dapat dijumpai pada para pelajar Indonesia yang datang ke Australia kemudian ditampung dan belajar Bahasa Inggris di dalam ruang kelas. Hal ini didukung oleh Krashen dalam Setiyadi (2006:21) yang membedakan antara *acquisition* dan *learning* pada tingkat proses. *Acquisition is defined as a subconscious process that is identical to the process used in first language acquisition in all important ways. Learning is defined as conscious knowing about target language.* Pemerolehan ditetapkan sebagai proses bawah sadar yang identik dengan proses penggunaan pemerolehan bahasa pertama yang begitu penting. Pembelajaran adalah mengetahui secara sadar tentang target bahasa.

Belajar bahasa bukan merupakan sebuah rantai yang pasif tetapi diharapkan aktif merespons. Selanjutnya, Richards and Rodgers dalam Setiyadi (2006: 11) mengemukakan lima definisi belajar yaitu:

1. *Learning is facilitated if language learners discover rather than repeat and remember without understanding what is to be learned*

2. *Learning involves the unconscious functions as well as the conscious functions*
3. *The norms of the society often block the process of learning*
4. *Language learning will take place if language learners maintain their feeling of security*
5. *Language learning is a process of habit information*

Menurut Setiyadi (2006: 11) pembelajaran (learning) didefinisikan antara lain:

1. *Pembelajaran merupakan sarana fasilitasi menemukan bagi peserta didik daripada mengulang dan mengingat tanpa memahami apa yang dipelajari*
2. *Pembelajaran melibatkan fungsi sadar dan tak sadar*
3. *Norma social sering menghambat proses pembelajaran*
4. *Pembelajaran merupakan proses dimana peserta didik merasa aman dan nyaman*
5. *Pembelajaran merupakan proses kebiasaan*

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah sangat ditentukan oleh kualitas penguasaan Bahasa Inggris pada siswa. Brown (2001: 56) menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa kedua yang efisien adalah: Pembelajaran bahasa yang melibatkan gerakan tepat waktu, dari pengontrolan bentuk-bentuk bahasa ke dalam proses otomatis dari bentuk-bentuk bahasa yang tidak terbatas jumlahnya. Analisis bahasa yang berlatih, berpikir terlalu banyak tentang bentuk-bentuknya, dan secara sadar terikat dengan aturan-aturan bahasa yang cenderung mengganggu munculnya otomatisasi.

Sehingga dalam mempelajari Bahasa Inggris tidak hanya mengenali bentuk-bentuk kalimat tapi juga tata bahasa perlu juga diperhatikan, motivasi siswa sangat diperlukan dalam penguasaan Bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara (*speaking*).

2.1.1 Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris

Tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas adalah menitik beratkan pada perilaku siswa atau perbuatan (*performance*) sebagai suatu jenis out put yang terdapat pada siswa, dan yang teramati, serta menunjukkan bahwa siswa tersebut telah melaksanakan kegiatan belajar. Pembelajaran mengemban tugas utama untuk mendidik dan membimbing siswa-siswa dalam belajar serta mengembangkan dirinya.

Menurut (Chaney, 1998:13) “*speaking is the process of building and sharing meaning through the use of verbal and non-verbal symbol, in a variety of context*”. Ia berpendapat berbicara adalah proses membuat dan menyampaikan maksud melalui simbol baik kebahasaan maupun non bahasa dalam konteks yang berbeda. Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Di sisi lain, (Huebner, 1960: 5) menyatakan *speaking is a skill used by someone in daily life communication wether at school. The skill is acquired by much repetition; it primarily a neuromuscular and not an intellectual process*. Ia menyatakan bahwa berbicara merupakan keterampilan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh melalui pengulangan. Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengucapkan kata-kata, tetapi menekankan pada penyampaian gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan penyimak atau penerima informasi atau gagasan.

Dalam proses belajar di sekolah, anak-anak mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak secara horizontal. Maksudnya, mereka sudah dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna. Makin lama kemampuan tersebut menjadi semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin bervariasi, dsb.

Keterampilan berbicara merupakan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor yang berhubungan dengan koordinasi gerakan tangan atau anggota badan lainnya dengan ekspresi dan kemampuan berbicara. Cara-cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan keterampilan berbicara tersebut adalah:

1. Berlatih dengan pola progresif, yaitu bahwa keterampilan siswa dalam menghadapi kesulitan ini harus dikembangkan dengan jangka waktu yang lama bahkan dimulai dengan respon sederhana seperti *yes, it is* dan menggabungkan respon yang sulit seperti *yes, I should, shouldn't I*.
2. Berlatih dengan pola statis, yaitu dengan mengajarkan perbandingan kata sifat dalam sejumlah pelajaran yang terbatas dan tidak dengan waktu yang lama.
3. Praktik mengarang secara lisan yaitu cara latihan dimana siswa diharuskan memproduksi sedikit karangan bahasa Inggris yang mereka tahu dengan baik (Alexander, 2005: 9).

Sehubungan dengan keterampilan berbicara secara garis besar ada tiga jenis situasi berbicara, yaitu interaktif, semiaktif, dan noninteraktif. Situasi-situasi

berbicara interaktif, misalnya percakapan secara tatap muka dan berbicara lewat telepon yang memungkinkan adanya pergantuan antara berbicara dan mendengarkan, dan juga memungkinkan kita meminta klarifikasi, pengulangan atau kiat dapat memintal lawan berbicara, memperlambat tempo bicara dari lawan bicara. Kemudian ada pula situasi berbicara yang semiaktif, misalnya dalam berpidato di hadapan umum secara langsung. Dalam situasi ini, audiens memang tidak dapat melakukan interupsi terhadap pembicaraan, namun pembicara dapat melihat reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh mereka. Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan bersifat noninteraktif, misalnya berpidato melalui radio atau televisi.

Berikut ini beberapa keterampilan mikro yang harus dimiliki dalam berbicara, dimana pembicara harus dapat;

- Mengucapkan bunyi-bunyi yang berbeda secara jelas sehingga pendengar dapat membedakannya.
- Menggunakan tekanan dan nada serta intonasi secara jelas dan tepat sehingga pendengar dapat memahami apa yang diucapkan pembicara.
- Menggunakan bentuk-bentuk kata, urutan kata, serta pilihan kata yang tepat.
- Menggunakan register atau ragam bahasa yang sesuai terhadap situasi komunikasi termasuk sesuai ditinjau dari hubungan antar pembicara dan pendengar.
- Berupaya agar kalimat-kalimat yang dibuat jelas bagi pendengar.

Menurut (Tarigan, 2008: 5) menuturkan bahwa kemampuan berbahasa lisan mencakup ujaran yang jelas dan lincer, kosakata yang luas dan beraneka ragam, penggunaan kalimat-kalimat yang lengkap dan sempurna bila diperlukan, pembedaan pendengaran yang tepat, dan kemampuan mengikuti serta menelusuri perkembangan urutan suatu cerita, atau menghubungkan kejadian-kejadian dalam urutan yang wajar.

2.1.2 Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris (*Speaking*)

Berbicara atau *speaking* adalah proses berpikir dan bernalar, pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking skill*) dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir/bernalar, proses komunikasi yang menggunakan keterampilan berbicara tidak bisa dilakukan secara terpisah, proses itu secara alami selalu terpadu dengan proses keterampilan yang lain yaitu menyimak (*listening*).

Kedua keterampilan berbahasa ini hampir merupakan satu kesatuan yang tidak bisa di pisahkan dalam ragam bahasa lisan, ketika kita “mendengar” sesuatu biasanya kita merespon dengan berbicara (*speaking*) ragam bahasa lisan, dalam percakapan misalnya: sepenuhnya menggunakan keterampilan ini. Dalam kompetensi komunikatif (*competence communicative*) terdapat lima komponen diantaranya:

1. Linguistic competence; merupakan unsur utama dari kode bahasa (contoh: syntax, morphology, vocabulary, phonology, orthography).
2. Actional competence; merupakan kemampuan memahami dan menyampaikan maksud dengan menerjemahkan dan menampilkan fungsi bahasa (contoh: reporting, agreeing/disagreeing, predicting, and suggesting).
3. Discourse Competence; kemampuan menggabungkan struktur bahasa baik lisan maupun tertulis. (contoh: *dialogue, political speech, poetry, academic paper, and cookery recipe*).
4. Sociocultural competence; adalah penguasaan aturan penggunaan bahasa yang berhubungan dengan vocabulary, kesopanan, dan pola dalam situasi sosial dan budaya tertentu.
5. Strategic competence; adalah pengetahuan strategi komunikasi non bahasa yang memungkinkan kita mengatasi masalah ketika masalah komunikasi terjadi. (Murcia et al, 1995: 5-35)

Keterampilan berbicara (*speaking*) termasuk keterampilan yang lain disebut juga sebagai actional competence (*kompetensi tindak*) yang merupakan salah satu kompetensi dari communicative competence (*kompetensi komunikatif*). Agar pembelajaran keterampilan berbicara (*speaking*) bisa optimal dilakukan guru, maka hal penting yang perlu mendapat perhatian adalah melatih siswa untuk tidak malu, dan berani berbicara. Untuk sekedar bicara yes atau no, banyak siswa belum bisa melakukan apalagi jika harus mengungkapkan hal-hal yang lebih rumit. Situasi pembelajaran yang nyaman, ramah dan menyenangkan, serta dengan

panduan dan bimbingan yang cukup dari guru menjadikan siswa lebih betah dikelas sehingga mereka tidak merasa tertekan dan terpaksa.

Ada enam kategori produksi oral yang diharapkan dari peserta didik di dalam kelas antara lain: *imitative, intensive, responsive, transactional, interpersonal, and extensive* (Brown, 2001: 273).

1. Imitative

Jenis aktivitas ini adalah focus kepada beberapa unsur bahasa tertentu.

2. Intensive

Intensive speaking mencakup beberapa aktivitas *speaking* dalam berlatih beberapa aspek phonology dan grammatical.

3. Responsive

Responsive membutuhkan sebuah jawaban baik bagi guru maupun peserta didik.

Berikut merupakan contoh yang diambil dari Brown (2001: 273).

T: How are you today?

S: Pretty good, thanks, and you?

4. Transactional (dialog)

Dalam kegiatan ini, siswa membuat dialog dimana mereka berkomunikasi menggunakan idea tau opini mereka. Berikut merupakan contoh kegiatan transactional.

S: *The United Nations should have more authority.*

T: *More authority than what?*

S: *Than it does right now.*

T: *What do you mean?*

S: *Well, for example, the United Nations should have the power to force a country like Iraq to destroy its nuclear weapons.*

T: *You don't think the UN has that power now?*

S: *Obviously not. Iraq is still manufacturing nuclear bombs.*

5. *Interpersonal (dialogs)*

Interpersonal dialogs digunakan untuk menjaga hubungan social antara pembicara. Dalam kegiatan ini, dialog tidak hanya menanyakan tentang informasi.

Berikut merupakan contoh yang diambil dari Brown (2001: 274).

Amy : Hi Bob, how's it going?

Bob : Oh, so so.

Amy : Not a great weekend, huh?

Bob : Well, far be it from me to criticize, but I'm pretty miffed about last week.

Amy : What are you talking about?

Bob : I think you know perfectly well what I'm talking about.

6. *Extensive (monologues)*

Extended monologue digunakan oleh siswa tingkat menengah dan tingkat atas.

Bentuk dari kegiatan ini bisa berupa laporan, ringkasan, pidato pendek, atau presentasi. Dalam extensive monologue, siswa bisa mempersiapkan ataupun tidak ketika akan tampil. Dari keenam kategori diatas, penulis akan lebih menekankan pada responsive dan extensive dimana siswa diharapkan mampu memberikan respon dan jawaban yang baik serta mampu menguasai *speaking* baik secara dipersiapkan ataupun tidak. Dalam konteks ini pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan alternative yang cukup baik untuk dikembangkan.

2.1.3 Evaluasi Pembelajaran Berbicara

Berdasarkan fakta bahwa kegiatan berbicara cenderung dapat diamati dalam konteks nyata saat siswa berbicara, maka dalam kegiatan berbicara dapat dikembangkan penilaian kinerja yang bertujuan menguji kemampuan siswa dalam

mendemstrasikan pengetahuan dan keterampilannya (*apa yang mereka ketahui dan dapat mereka lakukan*) pada berbagai situasi nyata dan konteks tertentu (Johnson and Johnson, 2004).

Penilaian mengenai kemampuan kinerja dapat dilakukan dengan menggunakan skala penilaian (*rating scale*). Walaupun cara ini serupa dengan *checklist*, tapi skala penilaian memungkinkan penilai menilai kemampuan peserta didik secara kontinum tidak lagi dengan model dikotomi. *Checklist* hanya memberikan dua katagori penilaian, sedangkan skala penilaian memberikan lebih dari dua kategori penilaian. Paling tidak ada tiga jenis skala penilaian, yaitu: (1) *numerical rating scale*, (2) *graphic rating scale*, dan (3) *descriptive rating scale*. Selain itu, alat penilaian dalam berbicara dapat berwujud penilaian yang terdiri atas komponen-komponen berupa pengucapan (*pronouncation*), tata bahasa (*grammatical*), kosakata (*vocabulary*), kefasihan (*fluency*). Penilaian ini adalah deskripsi masing-masing komponen (Depdiknas, 2005). Berikut merupakan deskripsi komponen-komponen penilaian dalam berbicara:

a. Ketepatan pengucapan (*pronounciation*)

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang digunakan tidak selalu sama. Setiap orang mempunyai gaya tersendiri dan gaya bahasa yang dipakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan, dan sasaran. Akan tetapi kalau perbedaan atau perubahan itu terlalu mencolok, dan

menyimpang, maka keefektifan komunikasi akan terganggu. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa yang tidak tepat atau cacat akan menimbulkan kebosanan, kurang menyenangkan, atau kurang menarik sehingga dapat mengalihkan perhatian pendengar, mengganggu komunikasi, atau pemakainya dianggap aneh.

b. Ketepatan tata bahasa (*grammatical*)

Kesesuaian tata bahasa merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara dan merupakan faktor penentu. Keberhasilan seseorang menguasai keterampilan berbicara atau tidaknya tergantung dari tata bahasa yang dia gunakan. Ketika seseorang menggunakan tata bahasa yang salah bisa mengakibatkan salah dalam arti. Misalnya seseorang ingin membuat kalimat pasif tapi yang terjadi malah menjadi kalimat aktif yang akhirnya arti dari kalimat tersebut membingungkan seperti kalimat berikut "*the book can read anytime*" sehingga jika diartikan menjadi sebuah kalimat janggal.

c. Pilihan kata (*vocabulary*)

Pilihan kata endaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan sudah dikenal oleh pendengar. Misalnya, kata-kata yang tidak sesuai dipakai dalam konteks tertentu namun tetap dipakai pada konteks tersebut. Contoh pada kalimat berikut "*the wheel was erupted yesterday*" kata "*erupted*" lebih sesuai pada sebuah gunung bukan ban sehingga pilihan kata merupakan salah satu komponen penting dalam keterampilan berbicara

d. Kelancaran (*fluency*)

Seorang pembicara yang lancar berbicara memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita dengar pembicara berbicara terputus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar, misalnya menyelipkan bunyi ee, oo, aa, dan sebagainya. Sebaliknya, pembicara yang terlalu cepat berbicara juga menyulitkan pendengar menangkap pokok pembicaraannya.

2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran

Ada berbagai definisi tentang belajar. Dari berbagai definisi yang dikemukakan para ahli secara singkat dapat dinyatakan: “Apabila seseorang pada kurun waktu tertentu telah terjadi perubahan tingkah laku dan memiliki nilai tambah, dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tadinya tidak terampil menjadi terampil, maka dia telah belajar tertentu”.

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Menurut konsep komunikasi, pembelajaran adalah proses komunikasi fungsional antara siswa dengan guru dan siswa dengan guru dan siswa dengan siswa, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan. Dalam pembelajaran komunikasi yang diharapkan adalah komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan siswa dan sebaliknya, serta antara siswa dengan siswa. Ada beberapa teori

belajar yang dikemukakan para ahli. Berikut disajikan beberapa teori yang mendukung pembelajaran keterampilan berbicara dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan pada umumnya dijadikan landasan metode pembelajaran dalam system pendidikan.

2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme

Hakikat manusia menurut pandangan John Locke yaitu manusia merupakan organisme yang pasif. Locke menganggap bahwa manusia itu seperti kertas putih, akan ditulisi apa kertas itu sangat tergantung pada orang yang menulisnya. Teori behaviorisme yang menekankan adanya hubungan antara stimulus (S) dengan respons (R) secara umum dapat dikatakan memiliki arti yang penting bagi siswa untuk meraih keberhasilan belajar. Caranya, guru banyak memberikan stimulus dalam proses pembelajaran, dan dengan cara ini siswa akan merespons secara positif apa lagi jika diikuti dengan adanya *reward* yang berfungsi sebagai *reinforcement* (penguatan terhadap respons yang telah ditunjukkan). Oleh karena teori ini berawal dari adanya percobaan sang tokoh behavioristik terhadap binatang, maka dalam konteks pembelajaran ada beberapa prinsip umum yang harus diperhatikan. Beberapa prinsip tersebut adalah:

1. Teori ini beranggapan bahwa yang dinamakan belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu jika yang bersangkutan dapat menunjukkan perubahan tingkah laku tertentu.

2. Teori ini beranggapan bahwa yang terpenting dalam belajar adalah adanya stimulus dan respons, sebab inilah yang dapat diamati. Sedangkan apa yang terjadi di antaranya dianggap tidak penting karena tidak dapat diamati.
3. *Reinforcement*, yakni apa saja yang dapat menguatkan timbulnya respons, merupakan faktor penting dalam belajar. Respons akan semakin kuat apabila *reinforcement* (baik positif maupun negatif) ditambah.

Jika yang menjadi titik tekan dalam proses terjadinya belajar pada diri siswa adalah timbulnya hubungan antara stimulus dengan respons, di mana hal ini berkaitan dengan tingkah laku apa yang ditunjukkan oleh siswa, maka penting kiranya untuk memperhatikan hal-hal lainnya di bawah ini, agar guru dapat mendeteksi atau menyimpulkan bahwa proses pembelajaran itu telah berhasil. Hal yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Guru hendaknya paham tentang jenis stimulus apa yang tepat untuk diberikan kepada siswa.
2. Guru juga mengerti tentang jenis respons apa yang akan muncul pada diri siswa.

Untuk mengetahui apakah respons yang ditunjukkan siswa ini benar-benar sesuai dengan apa yang diharapkan, maka guru harus mampu :

- a. Menetapkan bahwa respons itu dapat diamati (*observable*)
- b. Respons yang ditunjukkan oleh siswa dapat pula diukur (*measurable*)
- c. Respons yang diperlihatkan siswa hendaknya dapat dinyatakan secara eksplisit atau jelas kebermaknaannya (*eksplisit*)

Agar respons itu dapat senantiasa terus terjadi atau setia dalam ingatan/tingkah laku siswa, maka diperlukan sekali adanya semacam hadiah (*reward*). Aplikasi teori behaviorisme dalam proses pembelajaran untuk memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran (siswa menunjukkan tingkah laku / kompetensi sebagaimana telah dirumuskan), guru perlu menyiapkan dua hal, sebagai berikut:

- a. Menganalisis Kemampuan Awal dan Karakteristik Siswa
- b. Merencanakan materi pembelajaran yang akan dibelajarkan

Sedangkan langkah umum yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan teori behaviorisme dalam proses pembelajaran adalah :

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran.
2. Melakukan analisis pembelajaran.
3. Mengidentifikasi karakteristik dan kemampuan awal pembelajar.
4. Menentukan indikator-indikator keberhasilan belajar.
5. Mengembangkan bahan ajar (pokok bahasan, topik, dll).
6. Mengembangkan strategi pembelajaran (kegiatan, metode, media dan waktu).
7. Mengamati stimulus yang mungkin dapat diberikan (latihan, tugas, tes dan sejenisnya).
8. Mengamati dan menganalisis respons pembelajar.
9. Memberikan penguatan (*reinforcement*) baik positif maupun negatif.
10. Merevisi kegiatan pembelajaran.

2.2.2 Teori Belajar Humanisme

Dalam teori belajar dan pembelajaran menyatakan belajar adalah menekankan pentingnya isi dari proses belajar bersifat eklektik, tujuannya adalah memanusiakan manusia atau mencapai aktualisasi diri. Siswa diharapkan untuk berpikir induktif, mementingkan pengalaman serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal ini dapat diterapkan melalui kegiatan diskusi, membahas materi secara berkelompok sehingga siswa dapat mengemukakan pendapatnya masing-masing didepan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila kurang mengerti terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran berdasarkan teori humanistic ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah siswa merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir, prilaku dan sikap atas kemauan sendiri. Dalam hal ini terdapat kaitannya dengan pembelajaran kooperatif dimana siswa akan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan kegiatan berkelompok.

Piaget dalam Ibrahim dkk (2000: 18) mengemukakan bahwa siswa dalam segala usia secara aktif terlibat dalam proses perolehan informasi dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Pengetahuan tidak statis tetapi secara terus menerus tumbuh dan berubah pada saat siswa menghadapi pengalaman baru yang

memaksa mereka membangun dan memodifikasi pengetahuan awal mereka.

Pemanfaatan teori Piaget dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memusatkan pada proses berpikir dan bukan pada sekedar hasilnya. Disamping kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban itu.
2. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam kelas, pemberian pengetahuan jadi tidak mendapat penekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri melalui interaksi spontan dengan lingkungannya.
3. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda.

Prinsip belajar sepanjang hayat seperti yang dikemukakan Sanjaya (2006: 110) sejalan dengan empat pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan UNESCO (1996), yaitu:

1. *Learning to know* yang berarti juga *learning to learn*; mengandung pengertian belajar itu ada dasarnya tidak hanya berorientasi kepada produk atau hasil belajar, akan tetapi juga harus berorientasi kepada proses belajar.
2. *Learning to do* berarti belajar bukan hanya sekedar mendengar dan melihat tetapi harus berbuat.
3. *Learning to be* berarti belajar membentuk manusia menjadi dirinya sendiri.

4. *Learning to live* together berarti belajar untuk bekerja sama.

2.2.3 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan pada semua bidang studi dan dapat dilaksanakan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Merujuk pada hal ini perkembangan model pembelajaran terus mengalami perubahan dari model tradisional menuju model yang lebih modern. Model pembelajaran berfungsi untuk memberikan situasi pembelajaran yang tersusun rapi untuk memberikan suatu aktivitas kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu Cooperate yang berarti bekerja bersama-sama. Siswa belajar dalam situasi belajar kooperatif didorong atau dituntut untuk bekerjasama dalam penyelesaian suatu tugas. Demikian pula dalam belajar kooperatif dua atau lebih individu saling bergantung untuk suatu penghargaan jika mereka berhasil sebagai satu kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2009: 14).

Menurut Slavin (1985) dalam bukunya Isjoni (2010: 12) mengatakan, bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya

4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan siswa untuk mencapai keberhasilan belajar berdasarkan kemampuan dirinya secara individu dan andil dari anggota kelompok lain selama belajar bersama dalam kelompok.

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif adalah :

- Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar
- Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang dan rendah.
- Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu (Ibrahim. dkk, 2000 : 6).

2.2.4 Strategi Pendekatan Kooperatif

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Sanjaya (2008: 241) ada empat unsur dalam strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, yaitu: (1) adanya

peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Peserta adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa bisa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, diantaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan atas latar belakang kemampuan, pengelompokan yang didasarkan atas campuran baik campuran ditinjau dari minat maupun campuran ditinjau dari kemampuan.

Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama. Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat, baik siswa sebagai siswa maupun sebagai anggota kelompok. Misalnya, aturan tentang pembagian tugas setiap anggota kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan, dan lain-lain.

Upaya belajar adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan.

Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui tujuan yang jelas, setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Menurut Slavin (2008: 2) salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Menurut Slavin (2008: 28) berpendapat ada dua alasan, yaitu: (1) beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan social, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri; (2) pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki system pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan. Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokan / tim kecil, yaitu 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen).

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif mempunyai dua komponen, yaitu: komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*).

Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur intensif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur intensif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran sehingga mencapai tujuan kelompok.

Jadi hal yang menarik dari strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan

belajar siswa (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi social, penerimaan terhadap siswa yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan pada yang lain. Strategi pembelajaran ini bisa digunakan jika:

- a. Guru menekankan pentingnya usaha kolektif disamping usaha individual dalam belajar.
- b. Guru menghendaki seluruh siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar.
- c. Guru ingin menanamkan bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya.
- d. Guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum.
- e. Guru menghendaki meningkatnya motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka.
- f. Guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan. (www. Massofa. Wordpress. Com, diakses 03 Oktober 2012).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dalam strategi pembelajaran kooperatif sangat berperan penting khususnya bagi siswa yang berprestasi rendah karena dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tersebut, siswa yang prestasinya rendah akan lebih termotivasi dan sikap positif pada diri siswa akan cenderung meningkat dengan adanya belajar kelompok. Adanya sikap positif tersebut akan mempengaruhi pembelajaran siswa menjadi lebih baik.

2.2.5 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok-kelompok dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. Menurut Slavin (2005: 169) guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas kepada setiap kelompok. Apabila dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Hal ini sejalan dengan metode pembelajaran humanistik dimana mengarah pada upaya untuk mengasah nilai-nilai kemanusiaan siswa. Sehingga para pendidik/guru diharapkan dalam pembelajaran lebih menekankan nilai-nilai kerjasama, saling membantu, dan menguntungkan, kejujuran dan kreativitas untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan suatu proses pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan dan hasil belajar yang dicapai siswa.

Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam beberapa sesi turnamen, setiap sesi turnamen terdiri dari 4 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari

kelompoknya masing-masing. Dalam sesi turnamen diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu sesi turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara.

Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pretes. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

1. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai dengan enam orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal bahasa Inggris, motivasi belajar, jenis kelamin, atupun latar belakang etnis yang berbeda.
2. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan peresentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
3. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai

materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya. Anggota kelompok diberitahu bahwa mereka dianggap belum selesai mempelajari materi sampai semua anggota kelompok memahami materi pelajaran tersebut.

4. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament di setiap siklusnya dan teman sekelompoknya tidak boleh menolong satu sama lain. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
5. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
6. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau reward dan sebaliknya memberikan hukuman berupa punishment kepada kelompok yang kurang baik.

Menurut Slavin (2008: 161) dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

1. Presentasi kelas (*Teach*)

Mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi

2. Belajar Kelompok (*Team Study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi tentang materi tersebut. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*Game tournament*)

Permainan diikuti oleh kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam memberikan skor, guru menetapkan skor batas penguasaan yaitu 70.

4. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan (rewards) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh guru dengan melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

a) Menghitung Skor Individu

Menurut Slavin (Rusaman, 2011: 216), untuk menghitung perkembangan skor individu dihitung sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Penghitungan Skor Individu

No	Nilai Tes	Skor Perkembangan
1	Lebih dari 10 poin di bawah skor dasar	0 poin
2	10 sampai 1 poin dibawah skor dasar	10 poin
3	Skor 0 sampai 10 di atas skor dasar	20 poin
4	Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30 poin
5	Pekerjaan sempurna (tanpa memperhatikan skor dasar)	30 poin

b) Menghitung Skor Kelompok

Skor kelompok dihitung dengan membuat rata-rata skor perkembangan anggota kelompok, yaitu dengan menjumlahkan semua skor perkembangan individu anggota kelompok dan membagi sejumlah anggota kelompok tersebut. Sesuai dengan rata-rata skor perkembangan kelompok sebagaimana dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2.2 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
$0 \leq N \leq 5$	Tim Kurang Baik
$6 \leq N \leq 15$	Tim Baik (Good Team)
$16 \leq N \leq 20$	Tim Baik Sekali (Great Team)
$21 \leq N \leq 30$	Tim Istimewa (Super Team)

Dalam penelitian ini digunakan teknik *TGT (Team Games Tournament)*, siswa akan saling bekerja sama dalam belajar serta saling berlomba dalam turnamen. Dengan demikian teknik ini akan lebih menarik bagi siswa karena dikemas dalam bentuk permainan turnamen sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Selain itu, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT apabila diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. kelebihan dan kelemahan diantaranya sebagai berikut.

a. Kelebihan dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Setiap strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing tak terkecuali pembelajaran kooperatif tipe TGT. Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa. Dari uraian keunggulan dan kelemahan pembelajaran di atas, TGT mungkin bisa digambarkan untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok sehingga siswa lebih aktif

dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung namun kekurangan dari pembelajaran ini adalah dari segi waktu dimana model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang banyak dalam proses pembelajaran.

2.2.6 Teori Desain Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi-pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Miarso (2005: 144) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pemelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah “pengajaran” yang lebih bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu.

Dick and Carey (2005: 205) mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistemik dan sistematik. Proses merancang aktivitas pembelajaran disebut dengan istilah desain

sistem pembelajaran. Desain sistem pembelajaran berisi langkah-langkah yang sistematis yang diperlukan untuk menciptakan sebuah aktivitas pembelajaran.

Dalam mempelajari desain sistem pembelajaran konsep-konsep tentang pembelajaran sangat penting untuk diketahui. Pembelajaran seperti yang dikemukakan sebelumnya adalah sebuah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Aktivitas pembelajaran akan memudahkan terjadinya proses belajar apabila mampu mendukung peristiwa internal yang terkait dengan pemrosesan informasi.

Desain sistem pembelajaran merupakan suatu keseluruhan proses yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta pengembangan sistem penyampaian materi pembelajaran untuk mencapai tujuan tersebut. Desain sistem pembelajaran lazimnya dimulai dari kegiatan analisis yang digunakan untuk menggambarkan masalah pembelajaran sesungguhnya yang perlu dicari solusinya. Setelah dapat menentukan masalah yang sesungguhnya maka langkah selanjutnya adalah menentukan alternatif solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Seorang perancang program pembelajaran perlu menentukan solusi yang tepat dari berbagai alternatif yang ada. Hasil dari proses desain sistem pembelajaran adalah berupa cetak biru yang berisi rancangan sistematis dan menyeluruh dari sebuah aktivitas atau proses pembelajaran. Rancangan atau desain tersebut dapat diaplikasikan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

Desain sistem pembelajaran berisi langkah-langkah yang sistematis dan terarah yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Untuk dapat mencapai tujuan ini, langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menganalisis kompetensi atau tujuan pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik siswa dan menetapkan lingkungan belajar. Langkah-langkah selanjutnya dalam desain yang juga penting untuk dilakukan adalah membuat spesifikasi tujuan pembelajaran (*instructional objectives*) dan menetapkan metode, media, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Teori-teori pokok yang mendasari bidang desain pembelajaran meliputi :

1. Teori sistem, teori ini telah lama dimanfaatkan dan mampu memberikan kontribusi khusus terhadap pengembangan prosedur dan langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam melakukan desain sistem pembelajaran. Selain itu, teori sistem juga memberikan perspektif yang komprehensif bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah sistem dengan komponen-komponen yang saling memiliki keterkaitan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Teori komunikasi, teori ini menyediakan model-model komunikasi yang dapat diadaptasi untuk mendeskripsikan berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Teori pembelajaran. Teori ini memberi kontribusi berupa studi dan preskripsi tentang kondisi-kondisi yang diperlukan untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran secara efektif.
4. Teori belajar. Teori ini berisi serangkaian prinsip yang telah terorganisasi yang menjelaskan tentang bagaimana individu belajar dan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang baru.

Integrasi keempat teori tersebut dalam bidang desain pembelajaran akan mampu menciptakan program dan produk pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Hal ini akan membantu mahasiswa dalam membangun pengetahuan yang diperlukan dalam upaya mengembangkan potensi diri mereka secara optimal.

Secara umum, menurut Supriyatna (2009: 9) model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar.

Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih. Contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul. Contoh modelnya adalah model *Hannafin and Peck*. Satu lagi adalah model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, contohnya adalah model *ADDIE*. Selain itu ada pula yang biasa kita sebut sebagai model prosedural dan model melingkar. Contoh dari model prosedural adalah model *Dick and Carrey* sementara contoh model melingkar adalah model *Kemp*.

Pada penelitian ini akan digunakan model ASSURE yang dicetuskan oleh Heinich, dkk. Sejak tahun 1980-an, dan terus dikembangkan oleh Smaldino, dkk. hingga sekarang. Satu hal yang perlu dicermati dari model ASSURE ini, walaupun berorientasi pada pembelajaran, model ini tidak menyebutkan strategi pembelajaran secara eksplisit. Strategi pembelajaran dikembangkan melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta siswa di kelas.

Model ASSURE sangat membantu dalam merancang program dengan menggunakan berbagai jenis media. Model ASSURE ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik. Tahapan model ASSURE (Smaldino, Dkk, 2011: 110) adalah:

- 1) *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar),
- 2) *State Standards And Objectives* (Menentukan Standard Dan Tujuan),
- 3) *Select Strategies, Technology, Media, And Materials* (Memilih, Strategi, Teknologi, Media dan Bahan ajar),
- 4) *Utilize Technology, Media And Materials* (Menggunakan Teknologi, Media dan Bahan Ajar),
- 5) *Require Learner Paricipation* (Mengembangkan Partisipasi Peserta Didik),
- 6) *Evaluate And Revise* (Mengevaluasi dan Merevisi).

Keenam langkah di atas berfokus untuk menekankan pembelajaran kepada peserta didik dengan berbagai gaya belajar dan konstruktivis belajar dimana peserta didik diwajibkan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.

Langkah pertama dalam analisis desain pembelajaran yang dilakukan adalah menganalisis pemelajar. Tujuan utama dalam menganalisa pemelajar adalah untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga siswa mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pemelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pemelajar (Smaldino. dkk, 2011: 112-114) yaitu, *General Characteristics* (Karakteristik Umum), *Specific Entry Competencies* (Mendiagnosis kemampuan awal pembelajar), dan *Learning Style* (Gaya Belajar).

Menentukan standar dan tujuan kegiatan pembelajaran merupakan langkah kedua dari desain pembelajaran model ASSURE. Dengan merumuskan standar dan tujuan pembelajaran diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran penting untuk mengetahui komponen kelengkapan dalam tujuan pembelajaran. Kejelasan dan kelengkapan ini sangat membantu dalam menentukan model belajar, pemanfaatan media dan sumber belajar berikut asesmen dalam proses pembelajaran.

Kejelasan dan kelengkapan dalam merumuskan tujuan belajar tertuang dalam tujuan pembelajaran berbasis ABCD (Smaldino dkk, 2011: 119-121). Penjabaran dari tujuan pembelajaran berbasis ABCD adalah sebagai berikut:

A = audience

Pemelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

B = behavior

Perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

C = conditions

Situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

D = degree

Persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai baku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap

dapat mengukur pencapaian kompetensi. Ada empat kategori pembelajaran yaitu kognitif, afektif, skill, dan interpersonal.

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar. Pemilihan strategi pembelajarn disesuaikan dengan standar dan tujuan pembelajaran. Selain itu juga memperhatikan gaya belajar dan motivasi siswa yang nantinya dapat mendukung pembelajaran. Selanjutnya dalam memilih format media dan sumber belajar yang disesuaikan dengan pokok bahasan atau topik.

Langkah selanjutnya adalah menggunakan media dan bahan ajar. Namun sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya pengajar harus mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak), mempersiapkan bahan, mempersiapkan lingkungan belajar, mempersiapkan pemelajar, dan menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar).

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang ditampilkan. Seorang guru pada era teknologi saat ini dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan memberi informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, dimana para siswa akan menerima umpan balik informatif untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Langkah terakhir yang dilakukan pada model ASSURE adalah mengevaluasi dan merevisi. Evaluasi dan perbaikan adalah aspek yang sangat mendasar untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Evaluasi dan perbaikan dapat dilakukan pada hasil belajar siswa, strategi pembelajaran, teknologi dan media. Setelah komponen-komponen tersebut dievaluasi maka selanjutnya adalah merevisi strategi, teknologi dan media pembelajaran menjadi lebih baik yang selanjutnya dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

2.2.7 Teori Motivasi Maslow

Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan. Maslow (1954) sebagai tokoh motivasi aliran humanisme, menyatakan bahwa kebutuhan manusia secara hierarkis semuanya laten dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut mencakup kebutuhan fisiologis, rasa aman, kasih sayang, kebutuhan dihargai dan dihormati, dan kebutuhan aktualisasi diri. Dalam pembelajaran, teori ini dilakukan dengan cara memenuhi kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dan sebaik mungkin. Contohnya, profesionalisme guru dan kematangan dalam melaksanakan tugas guru. Misalnya, guru dapat memahami keadaan peserta didik secara perorangan, memelihara suasana belajar yang baik, keberadaan peserta didik (rasa aman dalam belajar, kesiapan belajar, bebas dari rasa cemas) dan memperhatikan lingkungan belajar, misalnya tempat belajar menyenangkan, bebas dari kebisingan atau polusi, tanpa gangguan dalam belajar.

Teori ini mempunyai makna serta peranan kognisi dalam kaitannya dengan perilaku seseorang, menjelaskan bahwa adanya peristiwa internal yang terbentuk sebagai perantara dari stimulus tugas dan dan tingkah laku berikutnya. Orang yang mempunyai segalanya, motivasinya rendah; orang yang berhasil dengan tugas-tugas yang sulit akan memiliki kebanggaan tersendiri baginya. Teori ini mengubah konstruk motivasi yang pokok, yaitu konsepsi tentang dorongan (*drive*) sebagai penyebab kompleks, yang selanjutnya dinamakan atribusi. Pengertian atribusi mengacu pada penyebab kejadian atau hasil menurut persepsi individu.

Motivasi yang terkait dengan pemaknaan dan peranan kognisi lebih merupakan motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam, seperti minat dan keingintahuan (*curiosity*), sehingga seseorang tidak lagi termotivasi oleh bentuk-bentuk insentif atau hukuman. Sedangkan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang disebabkan oleh keinginan untuk menerima ganjaran atau menghindari hukuman, motivasi yang terbentuk oleh faktor-faktor eksternal berupa ganjaran dan atau hukuman.

Konsep motivasi intrinsik mengidentifikasikan tingkah laku seseorang yang merasa senang terhadap sesuatu; apabila ia menyenangi kegiatan itu, maka termotivasi untuk melakukan kegiatan tersebut. Jika seseorang menghadapi tantangan, dan ia merasa yakin dirinya mampu, maka biasanya orang tersebut akan mencoba melakukan kegiatan tersebut. Pengaturan diri (*self regulation*) merupakan bentuk tertinggi penggunaan kognisi. Teori ini menyarankan agar

menggunakan aktivitas untuk meningkatkan kemampuan akademis bagi peserta didik. Sehingga motivasi dapat diartikan sebagai dorongan rasa ingin tahu yang menyebabkan seseorang untuk memenuhi kemauan dan keinginannya.

Teori Maslow mendorong penelitian-penelitian lebih lanjut yang mencoba mengembangkan sebuah teori tentang motivasi yang memasukkan semua faktor yang mempengaruhi motivasi ke dalam satu model (**Grand Theory of Motivation**), misalnya seperti yang diusulkan oleh Leonard, Beauvais, dan Scholl (1995). Menurut model ini, terdapat 5 faktor yang merupakan sumber motivasi, yaitu 1) *instrumental motivation (reward dan punishment)*, 2) *Intrinsic Process Motivation* (kegembiraan, senang, kenikmatan), 3) *Goal Internalization* (nilai-nilai tujuan), 4) *Internal Self-Concept* yang didasarkan pada motivasi, dan 5) *External Self-Concept* yang didasarkan pada motivasi (Leonard: 1995).

2.2.8 Teori Motivasi Beprestasi dari McClelland

Dari McClelland dikenal tentang teori kebutuhan untuk mencapai prestasi atau *Need for Achievement (N.Ach)* yang menyatakan bahwa motivasi berbeda-beda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. Murray sebagaimana dikutip oleh Winardi merumuskan kebutuhan akan prestasi tersebut sebagai keinginan :“ Melaksanakan sesuatu tugas atau pekerjaan yang sulit. Menguasai, memanipulasi, atau mengorganisasi obyek-obyek fisik, manusia, atau ide-ide melaksanakan hal-hal tersebut secepat mungkin dan seindependen mungkin, sesuai kondisi yang berlaku. Mengatasi kendala-kendala, mencapai standar tinggi. Mencapai performa puncak untuk diri sendiri. Mampu menang dalam persaingan

dengan pihak lain. Meningkatkan kemampuan diri melalui penerapan bakat secara berhasil.”

Need menurut McClelland dibagi atas tiga:

- a) ***Need For achievement.*** Ada beberapa orang yang memiliki dorongan yang kuat untuk berhasil. Mereka lebih mengejar prestasi pribadi daripada imbalan terhadap keberhasilan. Mereka bergairah untuk melakukan sesuatu lebih baik dan lebih efisien jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya.

Ciri-ciri:

- Berusaha melakukan sesuatu dengan cara-cara baru dan kreatif.
- Mencari feedback tentang perbuatannya.
- Memilih resiko yang sedang di dalam perbuatannya.
- Mengambil tanggung jawab pribadi atas perbuatannya.

- b) ***Need for affiliation.*** Kebutuhan akan kehangatan dan sokongan dalam kehidupannya atau hubungannya dengan orang lain. Kebutuhan ini akan mengarahkan tingkah laku individu untuk melakukan hubungan yang akrab dengan orang lain. Orang-orang dengan need affiliation yang tinggi ialah orang yang berusaha mendapatkan persahabatan.

Ciri-ciri:

- Lebih memperhatikan segi hubungan pribadi yang ada dalam pekerjaannya daripada segi tugas-tugas yang ada dalam pekerjaan tersebut.

- Melakukan pekerjaannya lebih efektif apabila bekerjasama dengan orang lain dalam suasana yang lebih kooperatif.
- Mencari persetujuan atau kesepakatan dari orang lain.
- Lebih suka dengan orang lain daripada sendirian.
- Selalu berusaha menghindari konflik.

c. Need for power. Adanya keinginan yang kuat untuk mengendalikan orang lain, untuk mempengaruhi orang lain dan untuk memiliki dampak terhadap orang lain.

Ciri-ciri:

- Menyukai pekerjaan dimana mereka menjadi pimpinan.
- Sangat aktif dalam menentukan arah kegiatan dari sebuah organisasi dimanapun dia berada.
- Mengumpulkan barang-barang atau menjadi anggota suatu perkumpulan yang dapat mencerminkan prestise.
- Sangat peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dari kelompok atau organisasi.

2.2.9 Teori Victor H. Vroom (Teori Harapan)

Victor H. Vroom, dalam bukunya yang berjudul “Work And Motivation” mengetengahkan suatu teori yang disebutnya sebagai “ Teori Harapan”. Menurut teori ini, motivasi merupakan akibat suatu hasil dari yang ingin dicapai oleh seorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkannya itu. Artinya, apabila seseorang sangat

menginginkan sesuatu, dan jalan tampaknya terbuka untuk memperolehnya, yang bersangkutan akan berupaya mendapatkannya. Dinyatakan dengan cara yang sangat sederhana, teori harapan berkata bahwa jika seseorang menginginkan sesuatu dan harapan untuk memperoleh sesuatu itu cukup besar, yang bersangkutan akan sangat terdorong untuk memperoleh hal yang diinginkannya itu. Sebaliknya, jika harapan memperoleh hal yang diinginkannya itu tipis, motivasinya untuk berupaya akan menjadi rendah.

Di kalangan ilmuwan dan para praktisi manajemen sumber daya manusia teori harapan ini mempunyai daya tarik tersendiri karena penekanan tentang pentingnya bagian kepegawaian membantu para pegawai dalam menentukan hal-hal yang diinginkannya serta menunjukkan cara-cara yang paling tepat untuk mewujudkan keinginannya itu. Penekanan ini dianggap penting karena pengalaman menunjukkan bahwa para pegawai tidak selalu mengetahui secara pasti apa yang diinginkannya, apalagi cara untuk memperolehnya.\

2.2.10 Teori Penguatan dan Modifikasi Perilaku

Berbagai teori atau model motivasi yang telah dibahas di muka dapat digolongkan sebagai model kognitif motivasi karena didasarkan pada kebutuhan seseorang berdasarkan persepsi orang yang bersangkutan berarti sifatnya sangat subyektif. Perilakunya pun ditentukan oleh persepsi tersebut.

Padahal dalam kehidupan organisasional disadari dan diakui bahwa kehendak seseorang ditentukan pula oleh berbagai konsekwensi eksternal dari perilaku dan tindakannya. Artinya, dari berbagai faktor di luar diri seseorang turut berperan sebagai penentu dan pengubah perilaku.

Dalam hal ini berlakulah apaya yang dikenal dengan “hukum pengaruh” yang menyatakan bahwa manusia cenderung untuk mengulangi perilaku yang mempunyai konsekwensi yang menguntungkan dirinya dan mengelakkan perilaku yang mengakibatkan perilaku yang mengakibatkan timbulnya konsekwensi yang merugikan.

Contoh yang sangat sederhana ialah seorang juru tik yang mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik dalam waktu singkat. Juru tik tersebut mendapat pujian dari atasannya. Pujian tersebut berakibat pada kenaikan gaji yang dipercepat. Karena juru tik tersebut menyenangi konsekwensi perilakunya itu, ia lalu terdorong bukan hanya bekerja lebih tekun dan lebih teliti, akan tetapi bahkan berusaha meningkatkan keterampilannya, misalnya dengan belajar menggunakan komputer sehingga kemampuannya semakin bertambah, yang pada gilirannya diharapkan mempunyai konsekwensi positif lagi di kemudian hari.

Contoh sebaliknya ialah seorang pegawai yang datang terlambat berulang kali mendapat teguran dari atasannya, mungkin disertai ancaman akan dikenakan sanksi indisipliner. Teguran dan kemungkinan dikenakan sanksi sebagai konsekwensi negatif perilaku pegawai tersebut berakibat pada modifikasi perilakunya, yaitu datang tepat pada waktunya di tempat tugas. Penting untuk

diperhatikan bahwa agar cara-cara yang digunakan untuk modifikasi perilaku tetap memperhitungkan harkat dan martabat manusia yang harus selalu diakui dan dihormati, cara-cara tersebut ditempuh dengan “gaya” yang manusiawi pula.

2.2.11 Teori Kaitan Imbalan dengan Prestasi.

Bertitik tolak dari pandangan bahwa tidak ada satu model motivasi yang sempurna, dalam arti masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, para ilmuwan terus menerus berusaha mencari dan menemukan sistem motivasi yang terbaik, dalam arti menggabung berbagai kelebihan model-model tersebut menjadi satu model. Tampaknya terdapat kesepakatan di kalangan para pakar bahwa model tersebut ialah apa yang tercakup dalam teori yang mengaitkan imbalan dengan prestasi seseorang individu.

Menurut model ini, motivasi seorang individu sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Termasuk pada faktor internal adalah : (a) persepsi seseorang mengenai diri sendiri; (b) harga diri; (c) harapan pribadi; (d) kebutuhan; (e) keinginan; (f) kepuasan kerja; (g) prestasi kerja yang dihasilkan.

Sedangkan faktor eksternal mempengaruhi motivasi seseorang, antara lain ialah : (a) jenis dan sifat pekerjaan; (b) kelompok kerja dimana seseorang bergabung; (c) organisasi tempat bekerja; (d) situasi lingkungan pada umumnya; (e) sistem imbalan yang berlaku dan cara penerapannya.

2.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam Standar Proses

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum). Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan RPP merupakan komponen yang penting. Dalam hal ini guru merupakan salah satu yang memegang peranan paling penting dalam merancang suatu RPP oleh karena itu dituntut adanya suatu sikap profesional dari seorang guru.

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses dijelaskan bahwa RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Komponen RPP adalah:

1. Identitas mata pelajaran meliputi: satuan pendidikan kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.
2. Standar kompetensi; merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.

3. Kompetensi Dasar; adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai siswa dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indicator kompetensi dalam suatu pelajaran.
4. Indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku siswa yang dapat diukur dan diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang mencapai acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.
5. Tujuan pembelajaran; menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar.
6. Materi ajar; memuat fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indicator pencapaian kompetensi.
7. Alokasi waktu; ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.
8. Metode Pembelajaran; digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indicator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, serta karakteristik dari setiap indicator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran.
9. Kegiatan pembelajaran yang terdiri atas:

- a. Pendahuluan; merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Inti; merupakan proses pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.
- c. Penutup; merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.
- d. Penilaian hasil belajar; prosedur dan instrument penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indicator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada standar penilaian.
- e. Sumber belajar; penentuan sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indicator pencapaian kompetensi (Depdiknas, 2007: 9-10).

Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis berdasarkan komponen-komponen diatas agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) guru lebih siap melakukan kegiatan pembelajaran dengan perencanaan yang matang sehingga mampu mengefektifkan proses pembelajaran agar sesuai dengan yang direncanakan.

2.3.1 Prinsip-prinsip Penyusunan RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang telah dijabarkan dalam silabus. Dalam menyusun RPP terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, di antaranya sebagai berikut:

1. Memperhatikan perbedaan individu siswa. RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan social, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan lingkungan siswa.
2. Mendorong partisipasi siswa aktif. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada siswa untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, kemandirian, dan semangat belajar.

3. Mengembangkan budaya membaca dan menulis. Proses pembelajarn dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam bentuk tulisan.
4. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut. RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remidi.
5. Melibatkan keterkaitan dan keterpaduan. RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
6. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi (Depdiknas, 2007 b: 7-12).

Dari beberapa prinsip penyusunan RPP diatas, penulis berkesimpulan bahwa Dalam prinsip penyusunan RPP terdapat prinsip yang bertujuan untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi, dimana RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi pada kenyataannya. Namun dalam penyusunan RPP guru jarang sekali memperhatikan hal itu, apalagi untuk para guru yang sudah lansia/tua mereka sudah ketinggalan

zaman atau dapat dibidang “gaptek” dimana perkembangan TI sekarang sudah sangat cepat sehingga para guru lansia tidak dapat mengikuti perkembangan tersebut. Dengan demikian seharusnya ada revisi atau prosedur yang lebih jelas pada poin tersebut terutama bagi guru lansia atau yang sudah tua sehingga prinsip tersebut dapat digunakan oleh semua kalangan guru.

2.3.2 Lembar Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP yang telah disusun dan dianalisis akan semakin bermakna jika diimplementasikan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dapat sesuai atau tidak sesuai dengan RPP. Dalam beberapa hal, pelaksanaan pembelajaran boleh berbeda dengan RPP tetapi secara keseluruhan langkah-langkah pembelajaran selalu didasarkan pada RPP. Oleh karena itu, untuk mengetahui ketercapaian pelaksanaan pembelajaran perlu dilakukan analisis dan refleksi pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mengukur kualitas RPP buatan guru digunakan lembar penilaian kemampuan guru (APKG 1). Aspek yang dinilai terdiri atas:

1. Menentukan bahan pembelajaran dan merumuskan tujuan
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan sumber belajar
3. Merencanakan scenario pembelajaran
4. Merancang pengelolaan kelas
5. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran. (FKIP-UT, 2004).

Aspek kejelasan tujuan pembelajaran merupakan aspek terpenting dalam penyusunan RPP karena tujuan pembelajaran menjadi acuan dalam penyusunan materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan penilaian. Rumusan tujuan tidak boleh menimbulkan terjadinya penafsiran ganda dan harus mengandung perilaku hasil belajar yang dapat diukur.

Selain mengacu pada tujuan pembelajaran, materi ajar yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa yang bersangkutan. Materi tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan tetap mengacu pada kompetensi minimal yang harus dicapai siswa sesuai Standar Isi KTSP. Materi ajar dalam RPP juga harus diorganisasi secara runtut dengan sistematika materi yang jelas dan benar serta disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia.

Aspek penting lainnya dalam RPP adalah skenario pembelajaran. Skenario ini menunjukkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pada setiap langkah kegiatan harus tercermin model atau metode pembelajaran yang digunakan serta alokasi waktu yang disediakan pada setiap tahapan pembelajaran. Langkah pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar tujuan tersebut dapat dicapai siswa.

Analisis pada RPP harus mengandung penilaian proses dan produk pembelajaran. Aspek-aspek penilaian harus dicantumkan lengkap yang terdiri dari jenis tes dan

non tes yang diberikan, soal yang digunakan yang dilengkapi dengan kunci jawaban, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan pedoman pemberian skor terhadap tes dan non-tes yang diberikan

2.3.3 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang sumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya pembelajaran tidak hanya menitik beratkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2.3.3.1 Kegiatan Siswa dalam Belajar

Salah satu ciri pembelajaran yang berhasil adalah dilihat dari kegiatan siswa dalam belajar. Makin giat siswa tersebut belajar, maka semakin tinggi/besar peluang keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Kegiatan belajar siswa dibagi dalam 3 (tiga) kategori, yaitu :

1. Kegiatan siswa dalam belajar mandiri/ individual, artinya setiap anak yang ada di kelas melakukan kegiatan belajar masing-masing. Kegiatan belajar tersebut mungkin sama atau mungkin pula berbeda antara seorang siswa dengan siswa lainnya.

2. Kegiatan siswa dalam belajar kelompok, artinya siswa melakukan kegiatan dalam situasi kelompok, misalnya berdiskusi dalam memecahkan masalah.
3. Kegiatan siswa dalam pembelajaran klasikal, artinya semua siswa dalam waktu yang sama, misalnya bila guru mengajar dengan metode ceramah, maka kegiatan belajar siswa termasuk metode belajar klasikal.

Salah satu unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penyesuaian untuk memperoleh respon yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengilangi hal-hal yang harus dipelajari tapi mengerti atau memperoleh pengertian yang jelas tentang sangkutpaut dan hubungan tertentu dalam materi pelajaran yang megandung suatu masalah (problem).

2.3.3.2 Kegiatan Guru

Dalam proses pembelajaran, antara guru dengan siswa sangat erat kaitannya antara yang satu dengan yang lainnya. Tanpa guru atau siswa, maka kegiatan pembelajaran tidak dapat berlangsung. Siswa sebagai satu unsur yang diajar atau yang menerima sedangkan guru adalah unsur yang membelajarkan atau yang memberi pelajaran.

a. Kegiatan guru sebelum pembelajaran

Untuk melaksanakan tugasnya dengan baik secara efektif dan efisien maka sebelum proses pembelajaran, guru harus membuat persiapan terlebih dahulu dengan menguasai bahan yang akan diajarkan sebelum berhadapan dengan murid

di depan kelas, maka guru harus mempersiapkan minimal tiga macam persiapan, yaitu :

1. Persiapan batin, yaitu kesanggupan dan kesediaan untuk menjadi guru
2. Persiapan materi, yaitu mendapatkan bahan atau gembleran yang berisi tentang cara-cara melakukan tugasnya, termasuk penguasaan bahan.
3. Persiapan tertulis secara sistematis, yaitu memikirkan jenis mata pelajaran apa yang akan diberikan, dari mana sumbernya, bagaimana caranya mengantarkan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Kegiatan guru saat proses pembelajaran

Pada saat proses pembelajaran, tugas utama guru adalah menciptakan suasana di dalam kelas agar terjadi interaksi belajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Untuk menciptakan suasana yang dapat meumbuhkan gairah belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selanjutnya langkah-langkah yang harus ditempuh oleh seorang guru pada saat pembelajaran adalah :

1. Appersepsi yaitu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.
2. Menjelaskan kepada siswa tentang materi pokok yang dipelajari yang tentunya tidak meleset dari tujuan yang hendak dicapai.

3. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanggapan-tanggapan yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.
4. Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

c. Kegiatan Guru setelah Pembelajaran

Kegiatan guru setelah mengadakan persiapan-persiapan pembelajaran, lalu melaksanakan tugasnya dalam proses pembelajaran, maka kegiatan guru yang terakhir adalah memberikan evaluasi kepada siswa yang dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan menelaah materi pelajaran yang disajikan tersebut.

Berdasarkan Undang-Undang No 20/2003 tentang system Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2004: 7). Definisi tersebut menyiratkan bahwa dalam proses pembelajaran ada dua pihak yang terlibat dalam melakukan proses interaksi, yaitu pendidik dan peserta didik; atau dengan kata lain proses pembelajaran terjadi jika kedua belah pihak (guru dan murid) sama-sama melakukan aktivitas dengan berinteraksi secara timbal balik.

2.3.3.3 Pengembangan dan Pemanfaatan Media

Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Peranan media akan terlihat jika guru pandai memanfaatkannya. Ketika fungsi-fungsi media pelajaran diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar maka akan terlihat peranannya sebagai berikut:

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa.
3. Media sebagai sumber belajar bagi siswa.

Bertolak dari fungsi dan peranan media diharapkan pemahaman guru terhadap media menjadi lebih jelas, sehingga tidak memanfaatkan media secara sembarangan. Guru dapat mengembangkan media sesuai kemampuannya dengan tidak mengabaikan prinsip-prinsip dan faktor-faktor dalam memilih dan menentukan media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Langkah-langkah dalam pemanfaatan media:

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.
2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan memanfaatkan media massa yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.

3. Persiapan kelas. Siswa atau kelas harus mempunyai persiapan dalam menerima pelajaran dengan menggunakan media tertentu.
4. Langkah penyajian dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran.
5. Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
6. Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar di evaluasi sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, hendaknya guru melakukan seleksi terhadap media pembelajaran mana yang akan digunakan untuk mendampingi dirinya dalam membelajarkan peserta didiknya. Berikut ini disajikan beberapa tips atau pertimbangan-pertimbangan yang dapat digunakan guru dalam melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

2.3.4 Aktivitas Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Hal ini didukung oleh Hamalik (2001: 28) yang mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan,

pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan social, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Selanjutnya Sardiman (2003: 2) menyatakan belajar sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam proses interaksi ini terkandung dua maksud yaitu proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar. Proses ini dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera ikut berperan. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa dalam belajar terjadi dua proses yaitu:

1. Perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang sedang belajar
2. Interaksi dengan lingkungannya baik berupa pribadi atau fakta

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Hal ini sependapat

yang dikemukakan oleh Rochman (2005: 31) yang mengemukakan belajar aktif adalah suatu system belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi pembelajaran. Sardiman (2003: 9) menyatakan bahwa belajar pada prinsipnya adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi sebuah kegiatan. Tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas. Dengan mengemukakan beberapa pandangan dari beberapa ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar siswa atau peserta didik harus aktif berbuat, dengan kata lain bahwa dalam belajar sangat diperlukan sebuah aktivitas.

Proses belajar memang memerlukan adanya peran siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik berupa interaksi guru ataupun dengan siswa lainnya. Pembelajaran bahasa Inggris (*speaking*) juga perlu melibatkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Makin aktif siswa dalam belajar akan membuat makin aktif proses pembelajaran yang berlangsung karena menjadi aktif terlibat didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (dalam Wawan, 2010: 2) yang menyatakan bahwa aktivitas dalam proses belajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi

belajar. Ciri-ciri belajar aktif ini seperti yang disebutkan oleh Christopher dalam [http://www. Uky.edu/UGS/tlc/teaching3.htm](http://www.Uky.edu/UGS/tlc/teaching3.htm). adalah:

1. Siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih dari sekedar mendengarkan;
2. Siswa terlibat dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti: membaca, diskusi, dan menulis;
3. Tidak terlalu menekankan pada pemindahan informasi dan lebih pada hal pengembangan keterampilan siswa,
4. Siswa terlibat dalam pemikiran tingkat tinggi seperti: analisis, sintesis, dan evaluasi,
5. Siswa menerapkan isi dan belajar dengan melakukan tindakan, dan
6. Penekanan pada eksplorasi siswa terhadap sikap dan nilai-nilai mereka sendiri.

Sementara itu menurut Moh. Surya (1997) : “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Jadi, kata kunci dari belajar menurut pendapat tersebut adalah perubahan perilaku. Lebih lanjut Moh Surya (1997) mengemukakan ciri-ciri dari perubahan perilaku yang diperoleh dari belajar, sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional).

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Begitu juga dengan hasil-hasilnya, individu yang

bersangkutan menyadari bahwa dalam dirinya telah terjadi perubahan, misalnya pengetahuannya semakin bertambah atau keterampilannya semakin meningkat, dibandingkan sebelum dia mengikuti suatu proses belajar.

2. Perubahan yang berkesinambungan (kontinyu).

Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya. Begitu juga, pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah diperoleh itu akan menjadi dasar bagi pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan berikutnya.

3. Perubahan yang fungsional.

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang.

4. Perubahan yang bersifat positif.

Perubahan perilaku yang terjadi bersifat normatif dan menunjukkan ke arah kemajuan. Misalnya, seorang mahasiswa sebelum belajar tentang Psikologi Pendidikan menganggap bahwa dalam proses belajar mengajar tidak perlu mempertimbangkan perbedaan-perbedaan individual atau perkembangan perilaku dan pribadi peserta didiknya, namun setelah mengikuti pembelajaran Psikologi Pendidikan, dia memahami dan berkeinginan untuk menerapkan prinsip-prinsip perbedaan individual maupun prinsip-prinsip perkembangan individu jika dia kelak menjadi guru.

5. Perubahan yang bersifat aktif.

Untuk memperoleh perilaku baru, individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan. Misalnya, mahasiswa ingin memperoleh pengetahuan baru tentang Psikologi Pendidikan, maka mahasiswa tersebut aktif melakukan kegiatan membaca dan mengkaji buku-buku psikologi pendidikan, berdiskusi dengan teman tentang psikologi pendidikan dan sebagainya.

6. Perubahan yang bersifat permanen.

Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Misalnya, siswa belajar mengoperasikan komputer, maka penguasaan keterampilan mengoperasikan komputer tersebut akan menetap dan melekat dalam diri siswa tersebut.

7. Perubahan yang bertujuan dan terarah.

Individu melakukan kegiatan belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai, baik tujuan jangka pendek, jangka menengah maupun jangka panjang

8. Perubahan perilaku secara keseluruhan.

Perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata, tetapi termasuk memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Misalnya, mahasiswa belajar tentang “Teori-Teori Belajar”, disamping memperoleh informasi atau pengetahuan tentang “Teori-Teori Belajar”, dia juga memperoleh sikap tentang pentingnya seorang guru menguasai “Teori-Teori Belajar”. Begitu juga, dia memperoleh keterampilan dalam menerapkan “Teori-Teori Belajar”.

Proses pembelajaran pada hakekatnya dimaksudkan untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya seringkali kita tidak sadar, bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas siswa.

Banyak resep untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana para siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Gibbs (dalam E. Mulyasa, 2003:106) berdasarkan berbagai hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hasil penelitian tersebut dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini siswa akan lebih kreatif jika:

- a. dikembangkannya rasa percaya diri pada siswa, dan mengurangi rasa takut;
- b. memberi kesempatan kepada seluruh siswa untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah;
- c. melibatkan siswa dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya;
- d. memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter; dan
- e. melibatkan mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Kendatipun begitu, menurut E. Mulyasa (2003:107), kualitas pembelajaran sangat ditentukan oleh aktivitas dan kreativitas guru dengan segala kompetensi profesionalnya. Aktivitas dan kreativitas siswa dalam belajar sangat bergantung pada aktivitas dan kreativitas guru dalam mempersiapkan rencana pembelajaran, penyampaian dan pengembangan materi pelajaran, pemilihan metode dan media pembelajaran, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Guru dapat menggunakan berbagai pendekatan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa. Pendekatan mana yang digunakan, harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, kebutuhan peserta didik, dan tujuan yang ingin dicapai.

Selanjutnya, yang dimaksud dengan aktivitas belajar siswa di sini adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siswa terutama dalam proses pembelajaran di kelas atau di sekolah. Bentuk kegiatan yang disebut aktivitas belajar itu dapat bermacam-macam, bisa berupa mendengarkan, mencatat, membaca, membuat ringkasan, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, melakukan eksperimen, dan lain sebagainya, yang dengan itu semua dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan bukan pada guru. Guru hanya sekedar berperan untuk memfasilitasi, membelajarkan, membimbing dan mengarahkan, serta mengoreksi dan mengevaluasi hasil belajar dari siswa.

Singkatnya, belajar aktif adalah jika siswa tidak hanya terlibat dalam pikiran saja tetapi juga terlibat dalam semua aspek seperti: *listening, speaking, reading, dan writing*. Keterampilan tersebut dapat diperoleh siswa melalui banyak praktik dan eksplorasi diri.

2.3.5 Motivasi Belajar

Manusia akan melakukan suatu aktivitas, karena adanya dorongan untuk mencapai tujuan atau terpenuhinya kebutuhannya, adanya daya pendorong tersebut disebut motivasi. Keterampilan berbicara akan mampu dikuasai siswa ketika siswa tersebut mampu menggunakan dan mempraktekannya dalam situasi dan kondisi yang apapun. Namun hal itu tidak terlepas dari motivasi siswa dalam menggunakan dan mempraktekannya. Terkadang kita menemukan siswa yang pandai dalam hal *writing* dan *reading* namun dia kebingungan ketika harus berbicara di depan temannya. Biggs dan Tefler (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) mengungkapkan motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Dengan tujuan agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, sehingga prestasi belajar yang diraihinya dapat optimal. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, motivasi mempunyai peranan penting khususnya dalam pembelajaran speaking.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004:11). Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Karenanya motivasi adalah kondisi

psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kuat lemahnya motivasi seseorang tidak dapat dilihat secara nyata, melainkan dapat dilihat pada penampilan perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu, mempertahankan kegiatan kearah tercapainya tujuan yang ditetapkan. Dengan kata lain, motivasi sangat mempengaruhi seseorang dalam bertindak, dan merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk berperilaku dalam mencapai tujuan. Agar peran motivasi dapat lebih optimal, maka perlu diketahui tentang prinsip motivasi dalam kegiatan belajar.

Djamrah (2002: 119-121) menjelaskan ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar:

1. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, bila seseorang telah termotivasi untuk belajar, maka ia akan melakukan aktivitas belajar dengan baik.
2. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar. Anak didik yang belajar berdasarkan motivasi intrinsik sangat sedikit terpengaruh dari luar, semangat belajarnya lebih kuat, dia bukan belajar karena ingin mendapat nilai yang tinggi, mengharapkan pujian orang lain atau mengharapkan hadiah berupa benda, tetapi karena ingin memperoleh ilmu sebanyak-banyaknya bahkan dia membuat jadwal sendiri dalam merancang kegiatan belajar.

3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya namun pemberian pujian harus berdasarkan pada tempat dan kondisi yang sesuai dan tepat.
4. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar. Sebuah proses pembelajaran akan berjalan baik jika peserta didik memiliki motivasi diri untuk belajar. Hal ini secara langsung akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajarnya.
5. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar. Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dia lakukan. Dia yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia yang hasilnya pasti berguna di masa yang akan datang.
6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seorang anak didik. Mata pelajaran yang disenangi siswa setiap ada kesempatan mata pelajaran itu selalu dipelajarinya, wajarlah bila isi mata pelajaran itu dikuasainya dalam waktu relatif singkat.

Berdasarkan prinsip-prinsip motivasi dalam belajar yang dijelaskan oleh Djamrah (2002: 119-121), ada salah satu prinsip dimana dikatakan bahwa motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik. Ini merupakan sesuatu hal yang dianggap kurang benar karena kenyataannya karakteristik para siswa sangat

berbeda-beda. Terkadang guru menemukan siswa membutuhkan motivasi ekstrinsik daripada intrinsik. Dan sebaliknya terkadang siswa ada yang memiliki prestasi tanpa diberikan motivasi ekstrinsik sehingga dengan kata lain bahwa motivasi intrinsik dan ekstrinsik adalah sama pentingnya. Hal ini sependapat dengan Uno (2011: 23) yang mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Dalam kegiatan belajar, motivasi intrinsik timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain tetapi atas dasar kemauan sendiri. Siswa yang memiliki motivasi belajar intrinsik biasanya memiliki kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru dengan baik, rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap materi yang diberikan, berbagai gangguan yang ada disekitarnya tidak dapat mempengaruhi perhatiannya. Selain itu motivasi belajar intrinsik ini juga timbul karena adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan kebutuhan akan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan motivasi belajar ekstrinsik timbul sebagai akibat pengaruh dari luar diri individu, apakah karena adanya rangsangan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar. Sebagai contoh seorang siswa belajar karena ada rangsangan dari guru misalnya memberikan dorongan, arahan, hadiah, dan sejenisnya. Oleh karena itu, motivasi belajar ekstrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar diri individu. Beberapa bentuk motivasi belajar ekstrinsik menurut Winkel (dalam, Yamin, 2007: 227) diantaranya adalah:

1. Belajar demi memenuhi kewajiban
2. Belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan
3. Belajar demi memperoleh hadiah materi yang disajikan
4. Belajar demi memperoleh pujian dari orang penting seperti orang tua dan guru
5. Belajar demi meningkatkan gengsi
6. Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi prasarat kenaikan atau golongan administratif.

Indikator siswa yang memiliki motivasi belajar dapat dilihat dalam kegiatan sehari-hari ketika proses pembelajaran sedang berlangsung yakni bergairah, senang, ceria, siap menerima pembelajaran baru, suka tantangan, suka mengerjakan soal, dan mampu berargumentasi. Sedangkan menurut B. Uno (2008: 2003) indikator motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil (intrinsik)
2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar (intrinsik)
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan (intrinsik)
4. Adanya penghargaan dalam belajar (ekstrinsik)
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (ekstrinsik)
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik. (ekstrinsik).

peranan motivasi yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadap oleh beberapa kesulitan. Motivasi yang tinggi dapat mengiatkan aktivitas belajar siswa dan membuat siswa merasa optimis dalam mengerjakan setiap apa yang dipelajarinya. Berdasarkan pengertian dan teori-teori di atas, maka yang dimaksud motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri seseorang karena adanya kebutuhan tertentu yang menimbulkan kegiatan belajar untuk mencapai satu tujuan. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun yang datang dari luar diri (motivasi ekstrinsik) dengan cara senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar.

2.3.6 Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Adiyanto (2008) dalam penelitiannya menggambarkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Fisika dengan materi gerak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar fisika siswa.
2. Wulandari (2009) menjelaskan bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Ekonomi siswa dari siklus ke siklus.
3. Ningrum (2006) melalui penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

dalam studi Matematika. Pembelajaran seperti ini merangsang kesenangan dan kegairahan siswa untuk membaca sehingga meningkatkan kemampuan membaca siswa.

4. Fatimah (2004) menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika pada pokok bahasan Teorema Pythagoras dimana siswa aktif baik dalam hal diskusi maupun kerja kelompok.

Dari kajian beberapa penelitian diatas, terdapat persamaan dengan penelitian ini dimana pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana pembelajaran tipe tersebut mampu memberikan motivasi bagi siswa sehingga terdapat peningkatan-peningkatan dalam proses pembelajaran. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada mata pelajaran dimana penelitian sebelumnya meneliti mata pembelajaran ekonomi dan matematika sedangkan mata pelajaran penelitian ini adalah bahasa Inggris.

Akhir-akhir ini ada beberapa isu dimana terdapat beberapa kendala yang dihadapi sebagian besar para siswa terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris dimana para siswa harus menguasai empat skill dan salah satunya adalah kemampuan berbicara. Oleh karena itu, peneliti berencana menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan pembelajaran berbicara siswa.