

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian. Peneliti harus banyak mengetahui, mengenal, dan memahami tentang penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya agar penelitiannya dapat dipertanggungjawabkan keotentikannya.

1. Belajar

Proses belajar yang dialami siswa ditandai dengan adanya perubahan.

Belajar merupakan proses menuju perubahan, dalam hal ini belajar berarti usaha merubah tingkah laku. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 12)

Belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:10).

Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar, dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi. Menurut Slameto, (2003: 104) belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia, dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.

Hamalik (2008:16) menyatakan bahwa:

Perbuatan belajar adalah perbuatan yang sangat kompleks, proses yang berlangsung dalam otak manusia. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman dan latihan itu terjadi melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosialnya.

Hal ini senada juga disampaikan oleh Trianto (2009:17) belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Sardiman (2005: 21) mengemukakan bahwa "belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya".

Berdasarkan pendapat tersebut, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya atau suatu proses yang dilakukan seorang individu untuk mencapai suatu tujuan, yaitu hasil belajar.

2. Teori Belajar

1. Aliran Behavioristik (Tingkah Laku)

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan

perilaku reaktif (respon) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, baik yang internal maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap stimulus. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat dan kecenderungan perilaku S-R (Stimulus-Respon). Ciri-ciri teori belajar behavioristik:

1. Mementingkan faktor lingkungan
2. Menekankan pada faktor bagian
3. Menekankan pada tingkah laku yang nampak dengan mempergunakan metode obyektif
4. Sifatnya mekanis
5. Mementingkan masa lalu

<http://fkipunmas.blogspot.com/2012/06/teori-belajar-behavioristik.html>

Tokoh-tokoh aliran behavioristik di antaranya adalah Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, dan Skinner. Berikut akan dibahas karya-karya para tokoh aliran behavioristik dan analisis serta peranannya dalam pembelajaran.

a) Teori belajar koneksionisme dengan tokoh Edward Lee Thorndike.

(Slavin, 2008) menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit, yaitu yang dapat diamati, atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, tetapi tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku

yang tidak dapat diamati. Teori Thorndike ini disebut pula dengan teori koneksionisme.

(http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Belajar_Behavioristik)

b) Teori Belajar Menurut Watson

Watson mendefinisikan belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (observable) dan dapat diukur. Jadi walaupun dia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun dia menganggap faktor tersebut sebagai hal yang tidak perlu diperhitungkan karena tidak dapat diamati.

Watson adalah seorang behavioris murni, karena kajiannya tentang belajar disejajarkan dengan ilmu-ilmu lain seperti Fisika atau Biologi yang sangat berorientasi pada pengalaman empirik semata, yaitu sejauh mana dapat diamati dan diukur.

<http://fkipunmas.blogspot.com/2012/06/teori-belajar-behavioristik.html>

c) Teori belajar *descriptive behaviorism* atau *operant conditioning* dengan tokoh Skinner

Teori *operant conditioning* ini adalah pengembangan teori stimulus respons. Skinner membedakan ke dalam dua macam respons, yakni *respondent response (reflexive response)* dan *operant response (instrumental response)*. *Respondent response* adalah respon yang ditimbulkan oleh perangsang-perangsang tertentu. Respon ini relatif

tetap, artinya, setiap ada stimulus semacam itu akan muncul respon yang sama.

<http://fkipunmas.blogspot.com/2012/06/teori-belajar-behavioristik.html>

Penerapan Teori belajar *descriptive behaviorism* atau *operant conditioning* Skinner dalam proses belajar adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar harus segera diberitahukan kepada siswa, jika salah dibetulkan, jika benar diberi penguat.
2. Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar.
3. Materi pelajaran, digunakan sistem modul.
4. Dalam proses pembelajaran, lebih dipentingkan aktivitas sendiri.
5. Dalam proses pembelajaran, tidak digunakan hukuman. Untuk ini lingkungan perlu diubah, untuk menghindari adanya hukuman.
6. Tingkah laku siswa yang sesuai akan diberi hadiah.

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/T%20behaviouristik_0.pdf

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia.

<http://www.slideshare.net/fhendy/52942980-teoribelajarkognitif>.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-idenya (Slavin dalam Tianto, 2009: 28).

Teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

<http://fkipunmas.blogspot.com/2012/03/teori-teori-belajar.html>

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hal yang dicapai dalam suatu usaha. Atau dengan kata lain, belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan usaha dalam perwujudan

prestasi belajar siswa yang didapat pada nilai setiap tes. Sedangkan menurut Slameto (2003:16). “Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru.” Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:4) bahwa: “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah karena berkat tindak guru, pencapaian tujuan pembelajaran, pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa”.

Hasil belajar memiliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan –kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Jihad dan Haris (2008:15).

Perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dialami siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dapat diketahui berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru. Hasil penilaian dapat memberikan informasi kepada siswa tentang sejauh mana penguasaan konsep yang telah dipelajari. Bagi guru, penilaian dapat digunakan sebagai petunjuk mengenai keadaan siswa, ketepatan metode dan umpan balik sehingga

dapat dijadikan pertimbangan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Nilai yang diperoleh dari hasil tes tersebut disebut sebagai hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar). Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.
2. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar). Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep, keterampilan, dan pembentukan sikap.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:17) tingkat keberhasilan suatu

pembelajaran dapat digolongkan sebagai berikut.

- a. Istimewa/maksimal : apabila seluruh bahan pengajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
- b. Baik sekali/optimal : apabila sebagian besar (70%-90%) bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- c. Baik/minimal : apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% sd 75% saja yang dikuasai oleh siswa.
- d. Kurang : apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan tes hasil belajar

yang dapat digolongkan ke dalam beberapa bentuk tes yaitu:

- a) Tes Hasil Belajar Bentuk Uraian; Tes uraian (essay test), yang juga sering dikenal dengan istilah tes subyektif (subjective test), adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang memiliki karakteristik soal.
- b) Tes Hasil Belajar Bentuk Obyektif (Objective Test); Tes Obyektif yang juga dikenal dengan istilah tes jawaban pendek, tes "ya-tidak" dan tes model baru, adalah salah satu jenis tes hasil belajar yang terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab oleh testee dengan jalan memilih salah satu (atau lebih) di antara beberapa

kemungkinan jawaban yang dipasangkan pada masing-masing items. (Anas Sudijono, 2005:99).

Sedangkan menurut Dalyono (2005:51-54) mengemukakan prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

a. Kematangan jasmani dan rohani

Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya.

Kematangan jasmani yaitu telah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.

b. Memiliki kesiapan

Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.

c. Memahami tujuan

Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat cepat selesai dan berhasil.

d. Memiliki kesungguhan

Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

e. Ulangan dan latihan

Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya yang merupakan bagian dari interaksi proses belajar pembelajaran atau dapat dikatakan hasil yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran yang dapat diwujudkan dengan nilai setelah mengikuti tes.

4. Model Pembelajaran Kooperatif

a) Pengertian model pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Slavin (dalam Solihatin, 2008:4) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur anggota kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan dalam kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas belajar kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberi pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat

dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri (Solihatin dan Raharjo, 2008:4)

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan penting pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Ibrahim, dkk, 2006:7).

b) Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga ada unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Menurut (Rusman, 2012:207) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. Didasarkan pada manajemen koopertif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu :

- a. Sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Sebagai organisasi menunjukkan bahwa pelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- c. Sebagai kontrol menunjukkan bahwa pelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Tanpa kerja sama yang baik, maka pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu diperaktekan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c) **Langkah-langkah Pembelajaran kooperatif**

Tabel 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	TINGKAH LAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 3: <i>Organize students into learning teams.</i> Mengorganisasi siswa ke dalam tim-tim belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar.	Guru membantu tim-tim belajar selama siswa mengerjakan tugas.
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Guru mengevaluasi atau menguji pengetahuan siswa mengenai mengenai materi pelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6: <i>Provide Recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

d) **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dipahami. Tujuan penting dalam pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi (Rusman, 2012:211). Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja. Namun, siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk

melancarkan hubungan, kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antara kelompok, sedangkan peranan tugas dilakukan dengan memberi tugas antaranggota kelompok selama kegiatan.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yang disarikan oleh Ibrahim, dkk (2006:7—8) sebagai berikut:

1. Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
2. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.
3. Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

5. Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce & Weil mempelajari model-model pembelajaran berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi model pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola Umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. (Joyce & Weil dalam Rusman, 2012:132-133).

6. Model Pembelajaran *Example Non Examples*

Example Non Examples adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus / gambar yang relevan berdasarkan kompetensi dasar (KD).

Example Non-Examples adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Guru meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai konsep yang ada, dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Example* dan *Non-Examples*, diharapkan akan memberikan kesempatan untuk menemukan konsep

pelajarannya dan mendorong siswa menuju pemahaman yang lebih mendalam mengenai materi yang ada.

Kerangka konsep dan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe

Example Non Examples adalah sebagai berikut.

Kerangka konsep:

- a. Menggeneralisasikan pasangan antara contoh dan non contoh yang menjelaskan beberapa dari sebagian esar kareakter atau atribut dari konsep baru. Menyajikannya dalam satu waktu dan meminta siswa untuk memikirkan perbedaan apa yang terdapat pada dua daftar tersebut. Selama siswa memikirkan tentang tiap *example dan non example* tersebut, tanyakanlah pada mereka apa yang membuat kedua daftar tersebut berbeda.
- b. Menyiapkan *example non examples* tambahan, mengenai konsep yang lebih spesifik untuk mendorong siswa mengecek hipotesis yang telah dibuatnya sehingga mampu memahami konsep yang baru.
- c. Meminta siswa untuk bekerja berpasangan untuk menggeneralisasikan konsep *example non examples* mereka. Setelah itu meminta tiap pasangan untuk menginformasikan di kelas untuk mendiskusikan secara klasikal sehingga tiap siswa dapat memberikan umpan balik.
- d. Sebagai bagian penutup, adalah meminta siswa untuk mendeskripsikan konsep yang elah diperoleh dengan menggunakan karakter yang telah didapat dari *example non examples*.

Model *Example non Examples* adalah model yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan Model Pembelajaran *Example Non Examples* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Biasa yang lebih dominan digunakan di kelas tinggi, namun dapat juga

digunakan di kelas rendah dengan menekankan aspek psikologis dan tingkat perkembangan siswa kelas rendah seperti ;

- a. kemampuan berbahasa tulis dan lisan,
- b. kemampuan analisis ringan, dan
- c. kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya.

Model Pembelajaran *Example Non Examples* menggunakan gambar dapat melalui OHP, Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster.

Gambar yang kita gunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas.

Model *Example Non Examples* juga merupakan model yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep.

Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Example and Non example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep.

Strategi yang diterapkan dari metode ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada.

- *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan
- *Non-Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Model *Example non Examples* penting dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari sifat fisiknya, dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *Example* dan *Non-Examples* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

Menurut Buehl (1996) keuntungan dari metode *Example Non Examples* antara lain:

1. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
2. Siswa terlibat dalam satu proses discovery (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *Example Non Examples*.
3. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *Non Examples* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian example.

Kebaikan:

1. Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan:

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

<http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-example-non-example.html>

Langkah-langkah pembelajarandalam penerapan model pembelajaran

Example Non Examples:

- a. Guru menggunakan gambar tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Guru memberi petunjuk pada peserta didik untuk memperhatikan atau menganalisis.
- d. Guru memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan atau menganalisis.
- e. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
- f. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- g. Guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang dicapai.
- h. Kesimpulan.

http://sirakbarkurniawan.blogspot.com/2011/01/penerapan-metode-pembelajaran-examples_15.html

7. Model Pembelajaran *Talking Stick*

Talking Stick merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa. *Talking Stick* adalah metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. Pembelajaran *Talking Stick* sangat cocok diterapkan bagi siswa SD, SMP, dan SMA/SMK. Selain untuk melatih berbicara, pembelajaran ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Model pembelajaran tipe *Talking Stick* adalah Model pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

Langkah-langkah penerapannya dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 orang.
2. Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
3. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran.
4. Siswa berdiskusi membahas masalah yang terdapat di dalam wacana.
5. Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.

6. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
7. Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
8. Guru memberikan kesimpulan.
9. Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu.
10. Guru menutup pembelajaran.

<http://tarmizi.wordpress.com/2010/02/15/talking-stick/>

Kelebihan:

- a. Menguji kesiapan siswa, sehingga siswa tetap bersemangat mengikuti semua rangkaian pembelajaran tersebut.
- b. Melatih membaca dan memahami dengan cepat setiap materi yang akan diberikan.
- c. Agar lebih giat belajar

Kekurangan:

- a. Siswa yang tidak menguasai materi pelajaran tersebut akan merasa tegang dalam model pembelajaran ini.
- b. Membuat siswa senam jantung

8. Kecerdasan Adversitas

Kecerdasan adversitas atau AQ (*Adversity Quotient*) pertama kali diperkenalkan oleh Paul G. Stoltz berdasarkan hasil riset lebih dari 500 kajian di seluruh dunia. Hasil riset selama 19 tahun dan penerapannya selama 10 tahun merupakan terobosan penting dalam pemahaman kita tentang apa yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan. Kecerdasan adversitas merupakan faktor yang menentukan kesuksesan dalam hidup seseorang. Paul G. Stoltz (2007: 8-9) mengatakan bahwa kecerdasan adversitas dapat memberitahukan:

- a. seberapa jauh individu mampu bertahan menghadapi kesulitan dan kemampuan untuk mengatasinya
- b. siapa yang mampu mengatasi kesulitan dan siapa yang akan hancur
- c. siapa yang akan melampaui harapan-harapan atas kinerja dan potensi mereka serta siapa yang akan gagal
- d. siapa yang akan menyerah dan siapa yang akan bertahan

Menurut bahasa, kata *adversity* berasal dari bahasa Inggris yang berarti kegagalan atau kemalangan (Echols & Shadily, 1993: 14). *Adversity* sendiri bila diartikan dalam bahasa Indonesia bermakna kesulitan atau kemalangan, dan dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidakbahagiaan, kesulitan, atau ketidakberuntungan. Menurut Reni Akbar Hawadi (2002: 195) istilah *adversity* dalam kajian psikologi didefinisikan sebagai tantangan dalam kehidupan. *Adversity quotient* membantu individu memperkuat kemampuan dan ketekunan dalam menghadapi tantangan hidup sehari-hari serta tetap berpegang teguh pada prinsip dan impian tanpa memperdulikan apa yang sedang terjadi.

Menurut Paul G. Stoltz (2007: 9), kecerdasan adversitas memiliki tiga bentuk. Pertama, kecerdasan adversitas adalah suatu kerangka kerja konseptual yang baru untuk memahami dan meningkatkan semua segi kesuksesan. Kedua, kecerdasan adversitas adalah suatu ukuran untuk mengetahui respon individu terhadap kesulitan. Ketiga, kecerdasan adversitas adalah serangkaian peralatan yang memiliki dasar ilmiah untuk memperbaiki respon individu terhadap kesulitan yang akan mengakibatkan perbaikan efektivitas pribadi dan profesional individu secara keseluruhan.

Kecerdasan adversitas dengan menggambarkan konsep pendakian gunung yaitu menggerakkan tujuan hidup ke depan, apapun tujuannya. Pendakian yang dimaksud berkaitan dengan mendapatkan nilai yang lebih bagus, memperbaiki hubungan, menjadi lebih mahir dalam segala hal, menyelesaikan satu tahap pendidikan, dan memberikan kontribusi yang berarti dalam hidup. Berdasarkan konsep di atas, Paul G. Stoltz membagi individu menjadi tiga tipe, yaitu.

1) Individu yang berhenti (*quitters*)

Individu yang berhenti (*quitters*) adalah individu yang memilih menghentikan pendakian, keluar, menghindari kewajiban, mundur, dan berhenti. Mereka mengabaikan, menutupi, atau meninggalkan dorongan inti manusiawi untuk mendaki, dan dengan demikian juga meninggalkan banyak hal yang ditawarkan oleh kehidupan. *Quitters* menjalani kehidupan yang tidak menyenangkan. *Quitters* banyak meninggalkan impian-impian mereka dan memilih jalan yang dianggap

lebih mudah. Sebagai akibatnya, *Quitters* sering menjadi sinis, murung, dan mati perasaannya. Atau, mereka menjadi pemarah dan frustrasi, menyalahkan semua orang disekelilingnya, dan membenci orang-orang yang terus mendaki. *Quitters* tidak mempunyai visi dan keyakinan akan masa depan. Akibatnya, mereka kurang melihat alasan-alasannya menginvestasikan waktu, uang, dan sakit hati yang dibutuhkan untuk memperbaiki diri (Paul G. Stoltz, 2007: 18-33).

2) Individu yang berkemah (*campers*)

Individu yang berkemah (*campers*) memiliki kecerdasan adversitas yang sedang. *Campers* telah memulai pendakian namun karena bosan individu tersebut mengakhiri pendakiannya dan mencari tempat datar yang rata dan nyaman sebagai tempat bersembunyi dari situasi yang tidak bersahabat. *Campers* mungkin merasa cukup senang dengan apa yang sudah ada dan mengorbankan kemungkinan untuk melihat atau mengalami apa yang masih mungkin terjadi. *Campers* setidaknya telah menghadapi beberapa tantangan dari pendakian namun individu tersebut berhenti mendaki setelah menemukan kepuasan pada suatu titik yang dianggapnya nyaman dan tidak mau mengembangkan diri (Paul G. Stoltz, 2007: 19-22).

Campers masih menunjukkan sejumlah inisiatif, sedikit semangat, dan beberapa usaha. *Campers* bisa melakukan pekerjaan yang menuntut kreativitas dan mengambil resiko dengan penuh perhitungan, tetapi mereka memilih untuk mengambil jalan yang aman. Semakin lama

campers akan kehilangan kemampuan untuk terus maju, juga bisa kehilangan keunggulannya, dan menjadi semakin lamban dan lemah, serta kinerjanya akan semakin merosot. Seiring dengan berjalannya waktu, mereka akan sampai pada kesadaran yang sudah terlambat, bahwa dengan mencoba bertahan di satu tempat, mereka akhirnya kehilangan tempat berpijak (Paul G. Stoltz: 2007: 25-36).

3) Individu yang mendaki (*climbers*)

Pendaki adalah sebutan bagi individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi. *Climbers* adalah pemikir yang selalu memikirkan kemungkinan-kemungkinan dan tidak pernah membiarkan umur, jenis kelamin, ras, cacat fisik, atau mental, atau hambatan lainnya menghalangi pendakiannya. *Climbers* sering merasa sangat yakin pada sesuatu yang lebih besar daripada diri mereka, yakin bahwa segala hal bisa dan akan terlaksana, meskipun orang lain bersikap negatif dan sudah memutuskan bahwa jalannya tidak mungkin ditempuh. Satu batu besar menghadang di jalan atau menemui jalan buntu, mereka akan mencari jalan lain. Saat merasa lelah dan kaki sudah tidak dapat diayunkan lagi, mereka akan melakukan introspeksi diri dan terus bertahan. Kata berhenti tidak terdapat dalam kamus para *Climbers*.(Paul G. Stoltz, 2007: 20-24).

Climbers tidak pernah melupakan kekuatan dari perjalanan yang pernah ditempuhnya. *Climbers* tahu bahwa banyak imbalan datang dalam bentuk manfaat-manfaat jangka panjang, dan langkah-langkah

kecil sekarang ini akan membawanya pada kemajuan-kemajuan lebih lanjut di kemudian hari (Paul G. Stoltz, 2007: 23). Mereka bekerja dengan visi dan penuh inspirasi. *Climbers* menyambut baik tantangan-tantangan, dan mereka hidup dengan pemahaman bahwa ada hal-hal yang mendesak dan harus segera dibereskan. Mereka bisa memotivasi diri sendiri, memiliki semangat yang tinggi, dan berjuang untuk mendapatkan yang terbaik dari hidup. *Climbers* selalu menemukan cara untuk membuat segala sesuatu terjadi, bertindak dengan tujuan yang jelas, dan bahasa mereka mencerminkan tujuan yang dicapai (Paul G. Stoltz, 2007: 30-33).

Tiga batu pembangun Kecerdasan Adversitas (AQ)

1. Psikologi Kognitif

Batu pembangunan ini terdiri dari kumpulan riset yang luas dan terus bertambah, yang berkaitan dengan kebutuhan manusia akan kendali atau penguasaan terhadap hidup seseorang. Mencakup beberapa konsep penting untuk memahami motivasi, efektifitas, dan kinerja manusia.

2. Ilmu Kesehatan yang Baru

Ketika para ilmuwan mulai menjelajahi kesehatan dan menjadi lebih cangguh dalam usaha-usaha mereka untuk menemukan penyebab-penyebab berbagai macam kondisi medis, banyak yang menemukan dirinya sendiri memasuki wilayah baru dan mempertanyakan cara-cara berpikir lama.

3. Ilmu Pengetahuan tentang Otak

Berkat trobosab-terobosan mutakhir ilmu pengetahuan tentang otak, sekarang kita mempunyai gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana AQ terbentuk dan apa yang harus individu lakukan untuk mengubahnya dan mengembangkan kebiasaan-kebiasaan mental seseorang *Climbers*.

Menurut Paul G. Stoltz (2007:140-160) kecerdasan adversitas memiliki empat dimensi yang biasa disingkat dengan CO₂RE. Keempat dimensi tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Control* (C)

Kendali (*control*) berhubungan langsung dengan pemberdayaan dan pengaruh, serta akan mempengaruhi semua dimensi CO₂RE. Dimensi AQ ini merupakan salah satu yang paling penting terhadap cara seseorang merespons dan menangani kesulitan. Kendali berhubungan langsung dengan pemberdayaan dan pengaruh, serta mempengaruhi semua dimensi CO₂RE lainnya. Dimensi *control* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak kontrol yang dirasakan oleh individu terhadap sebuah peristiwa yang menimbulkan kesulitan. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi akan merasakan kendali yang lebih besar atas peristiwa-peristiwa yang sulit dibandingkan dengan individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah. Individu yang memiliki skor tinggi pada dimensi *control* akan berfikir pasti ada cara

menghadapi kesulitan, dan tidak merasa putus asa saat berada pada situasi yang sulit (Paul G. Stoltz, 2007: 141-142).

2) *Origin dan Ownership (O₂)*

O₂ adalah akronim dari *origin* (asal usul) dan *ownership* (pengakuan).

Dimensi ini mempertanyakan dua hal, yaitu siapa atau apa yang menjadi penyebab dari suatu kesulitan dan sampai sejauh manakah seseorang mampu mengakui atau menghadapi akibat-akibat yang ditimbulkan oleh situasi sulit tersebut. Orang yang AQ-nya rendah menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas peristiwa-peristiwa buruk yang terjadi. Banyak hal, mereka melihat dirinya sendiri sebagai satu-satunya penyebab atau asal usul (*origin*) kesulitan tersebut. Rasa bersalah memiliki dua fungsi penting. Pertama, rasa bersalah itu membantu anda belajar. Dengan menyalahkan diri sendiri, anda akan cenderung merenungkan, belajar, dan menyesuaikan tingkah laku anda. Kedua, rasa bersalah itu menjurus pada penyesalan, penyesalan dapat memaksa anda untuk meneliti batin anda dan mempertimbangkan apakah ada hal-hal yang telah melukai hati orang lain. Penyesalan merupakan motivator yang sangat kuat. Bila digunakan dengan sewajarnya, penyesalan dapat membantu menyembuhkan kerusakan yang nyata, dirasakan, atau yang mungkin dapat timbul dalam suatu hubungan (Paul G. Stoltz, 2007: 146-147).

Origin

Dimensi ini berkaitan dengan rasa bersalah. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah (*quitters*) menempatkan rasa bersalah yang tidak semestinya atas sebuah peristiwa yang terjadi. Sedangkan individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi (*climbers*) menganggap sumber kesulitan itu berasal dari luar. (Paul G. Stoltz, 2007: 147-149).

Ownership

Dimensi ini mempertanyakan sejauh mana individu bersedia mengakui akibat-akibat yang ditimbulkan dari situasi yang sulit. Orang yang selalu menyalahkan dirinya sendiri berarti tingkat *originnya* rendah. Sedangkan individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi tidak akan menyalahkan orang lain sambil mengelak dari tanggung jawab. (Paul G. Stoltz, 2007: 153-154).

3) *Reach* (R)

Kecerdasan adversitas yang mempertanyakan sejauh manakah kesulitan yang dihadapi akan menjangkau atau mempengaruhi bagian lain dari kehidupan individu. Respons-respons dengan AQ yang rendah akan membuat kesulitan merembes ke segi-segi lain dari kehidupan seseorang. Semakin rendah skor R individu, semakin besar kemungkinan individu menganggap peristiwa-peristiwa buruk sebagai bencana. Sebaliknya, semakin tinggi skor R individu, semakin besar

kemungkinannya individu membatasi jangkauan masalahnya pada peristiwa yang sedang dihadapi (Paul G. Stoltz, 2007: 158-159).

4) *Endurance* (E)

Endurance (daya tahan) dimensi ini mempertanyakan berapa lama suatu situasi sulit akan berlangsung. Individu yang memiliki kecerdasan adversitas rendah merasa bahwa suatu situasi yang sulit akan terjadi selamanya. Individu yang memiliki respon yang rendah pada dimensi ini akan memandang kesulitan sebagai peristiwa berlangsung terus menerus dan menganggap peristiwa positif hanya berlangsung sementara. Ini bisa menunjukkan jenis respon-respon yang memunculkan perasaan tak berdaya atau hilang harapan. Sementara individu yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi memiliki kemampuan yang luar biasa untuk tetap memiliki harapan yang optimis dan menganggap kesulitan sebagai sesuatu yang bersifat sementara.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Wiwini Sriwidiningsih (2009)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non-Example dalam Pembelajaran Menulis dengan Fokus Penggunaan Bahasa Indonesia BAKU (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Bandung)	1. Meningkatnya persentase rata-rata kemampuan siswa kelompok eksperimen pada prates dari yang semula 51.24% menjadi 75.90 % pada pascates sehingga terjadi peningkatan sebesar 24.67%. Adapun peningkatan persentase rata-rata kemampuan siswa kelompok kontrol pada prates dari yang semula 56.48% menjadi 64.57% pada pascates sehingga terjadi peningkatan sebesar 8.10. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kelompok eksperimen dengan kemampuan kelompok kontrol.
2.	Dwita Setyowati Meirina (2009)	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model <i>Examples Non Examples</i> Dalam NHT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Sukorejo Pasuruan	2. Adanya peningkatan motivasi belajar siswa yaitu dengan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar dan taraf keberhasilan tindakan dari 63,75% (cukup) pada siklus I menjadi 82,15% (baik) pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar, yaitu: a) post tes I ke post tes II meningkat 2,44 % pada siklus I dan post tes III ke post tes IV meningkat 4,77% pada siklus II, dan b) tes akhir siklus meningkat dari sebelum tindakan yaitu 71,43% menjadi 83,33% pada siklus I, kemudian

			meningkat lagi menjadi 92,86% pada siklus II.
3.	Erliana Eva Rochmi (2012)	Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Talking Stick dan Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Ekonomi Materi Permintaan Penawaran Dan Terbentuknya Harga Pasar Pada Siswa Kelas VIII SMP N 1 Bae Kabupaten Kudus	3. Model pembelajaran kooperatif tipe Talking Stick lebih efektif bila dibandingkan dengan metode Make a Match.
4.	Nur Afni Nopemberia (2010)	Studi Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dan Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar IPS	4. Hasil belajar IPS pada kelompok A yang memiliki hasil belajar rendah yang diajar menggunakan model pembelajaran Talking Stick dengan model pembelajaran Examples non Examples, terdapat perbedaan rerata hasil belajar IPS pada kelompok B memiliki hasil belajar tinggi yang menggunakan model pembelajaran Talking Stick dengan Examples Non Examples. Dan adanya interaksi antara model pembelajaran dan hasil belajar IPS.

C. Kerangka Pikir

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung dari pelaksanaan atau proses kegiatan tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar, tingkat keberhasilannya tergantung dari proses belajar mengajar yang terjadi. Namun, masalah yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran adalah

kurangnya keterlibatan siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal atau rendah. Kegiatan belajar mengajar lebih didominasi oleh guru daripada siswa. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih optimal perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yang akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Model pembelajarn *Example Non Examples* dan *Talking Stick* merupakan model pembelajaran yang bersifat *student centered*. Kedua model tersebut memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mengembangkan potensi yang mereka miliki tanpa harus selalu mengandalkan informasi dari guru saja, sehingga siswa belajar dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan.

Variabel bebas (independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Example Non Examples* dan model pembelajaran *Talking Stick*.

Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi siswa melalui kedua model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa yang dibagi dalam tiga taraf kecerdasan yaitu *quitters* (rendah), *campers* (sedang), dan *climbers* (tinggi).

1. **Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick***

Model pembelajarn kooperatif tipe *Example Non Examples* dan tipe *talking stick* merupakan model pembelajaran yang variatif dan efektif diterapkan. Model *Example Non Examples* menekankan pada kerja sama kelompok dan interaksi kelompok melalui gambar , sedangkan model *Talking Stick* lebih menekankan kemandirian yang terpusat pada siswa. Kedua model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang berbeda.

Model pembelajaran *Example Non Examples*, guru menggunakan gambar tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menempelkan gambar atau tulisan atau ditayangkan melalui proyektor. Selanjutnya guru memberi petunjuk pada peserta didik untuk memperhatikan atau menganalisis. Guru membagi siswa ke dalam kelompok 2-3 orang siswa kemudian mendiskusikan gambar yang ditayangkan, dari hasil analisa gambar tersebut dicatat pada kertas. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya dan guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang dicapai.

Sedangkan *Talking Stick* adalah metode pembelajaran dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya. *Talking Stick* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam model pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa. Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stik* ini, guru membagi kelas

menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 orang yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, persahabatan atau minat, yang dalam topik selanjutnya menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Sumber: jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-talking-stick.html

Aktivitas belajar siswa pada model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran *Example Non Examples*. Pembelajaran *Talking Stick* walaupun siswa bekerja dalam kelompok namun siswa harus mampu mengemukakan idenya secara mandiri dalam menyelesaikan masalah dan mempertimbangkan keakraban, persahabatan atau minat, yang dalam topik selanjutnya menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas. Sedangkan dalam pembelajaran *Example Non Examples* siswa hanya melihat gambar yang diberikan oleh guru dan mendiskusikannya dalam kelas.

Berdasarkan uraian tersebut diketahui perbedaan aktivitas belajar siswa yang diduga akan mempengaruhi hasil belajar ekonomi yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*.

2. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas pada pencapaian hasil belajar siswa

Metode *Example non Examples* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar. Penggunaan Model Pembelajaran *Example Non Examples* ini lebih menekankan pada siswa. Biasa yang lebih dominan digunakan yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*), namun dapat juga digunakan yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas sedang (*camper*) dengan menenknakan aspek psikologis dan tingkat perkembangan siswa. Model pembelajaran *Talking Stick* merupakan salah satu metode yang terpusat pada siswa. Dengan demikian ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas siswa.

<http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran-example-non-example.html>

3. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) membuat siswa lebih kreatif dan berkembang karena, model pembelajaran *Example Non Examples* siswa dituntut untuk lebih kritis dalam menganalisis gambar yang diberikan oleh guru dan mengetahui aplikasi dari materi berupa gambar. Siswa yang tergolong pada taraf *climber* tidak akan terbebani oleh siswa yang tergolong pada taraf *quitter*, karena mereka hanya bekerjasama untuk memecahkan kesulitan belajar, sedangkan tugas dalam pembelajarannya harus diselesaikan secara individu. Hal tersebut dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar pada siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*). Siswa *climber* yang menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* hasil belajarnya akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*.

4. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas sedang

Penerapan pembelajaran kooperatif *Example Non Examples* di kelas eksperimen, siswa membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang heterogen, terdiri dari 6-7 peserta didik dalam setiap kelompoknya dan diikuti dengan pemberian bantuan individu bagi peserta didik yang memerlukannya. Bagi siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi

(*climbers*) model pembelajaran ini kurang efisien karena mereka merasa dimanfaatkan tanpa bisa mengambil manfaat apa-apa dalam kegiatan pembelajaran. Anggota mereka dalam kelompok tidak lebih pandai dari dirinya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* yang diterapkan di kelas kontrol merupakan model pembelajaran kooperatif yang didesain untuk menguji kesiapan siswa dan melatih memahami dengan cepat setiap materi yang akan diberikan. Model ini, siswa dilibatkan dalam tahap perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi, sehingga siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi (*climbers*) dan sedang (*campers*) akan termotivasi untuk cakap dalam berkomunikasi dan berproses di kelompok yang telah dibentuk. Sedangkan siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah (*quitters*) akan sulit untuk memahami materi pembelajaran. Mereka membutuhkan bimbingan guru atau teman sebayanya yang bisa membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran.

5. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah

Kecerdasan adversitas merupakan kemampuan yang menggambarkan keuletan dan kegigihan seseorang dalam menghadapi problematika dalam hidupnya, dalam pembelajaran kecerdasan adversitas diduga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*) akan cenderung mudah

putus asa dalam menghadapi masalah belajar dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan terus gigih dalam mencari, mencoba, dan menemukan hal-hal baru yang dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam pembelajaran kecerdasan adversitas diduga dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*) akan cenderung mudah sinis, murung dan menjadi pemarah dalam menghadapi masalah belajar dan memiliki motivasi belajar yang rendah. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas tinggi (*climber*) akan menemukan cara untuk membuat segala sesuatunya terjadi.

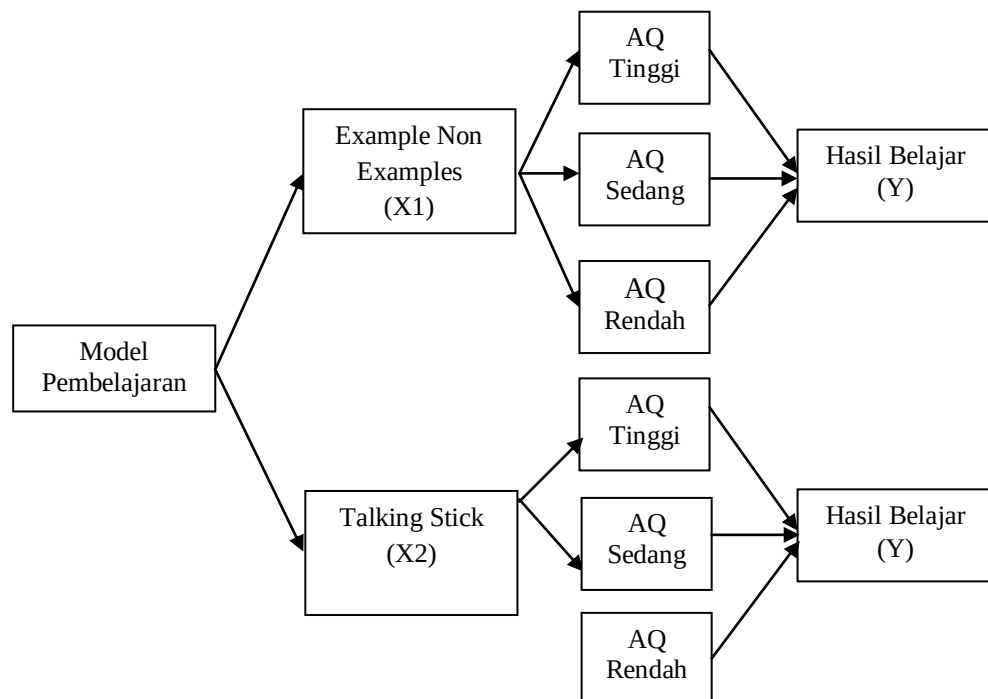
Pembelajaran *Talking Stick* dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang memiliki tingkat kecerdasan adversitas rendah (*quitter*). Hasil belajar ekonomi siswa akan lebih tinggi karena guru membuat serangkaian aktivitas belajar yang terprogram dan menguji kesiapan siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, siswa yang tergolong pada taraf *quitter* tergabung dalam kelompok belajar yang heterogen sehingga kekurangannya akan tertutupi oleh siswa yang tergolong pada kelas *climber*.

Siswa pada taraf *quitter* yang menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* hasil belajarnya cenderung rendah, karena terdapat pembagian kelompok yang terdiri dari 2-3 orang siswa. Sehingga siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih aktif mendominasi diskusi

dan cenderung mengontrol jalannya diskusi, sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah akan lebih banyak diam dan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Pikir



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Penelitian memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas X tahun pelajaran 2013/2014 yang menjadi subyek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran ekonomi.

2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* dan kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar ekonomi siswa selain kecerdasan adversitas yang dimiliki siswa, model pembelajaran *Example Non Examples* dan *Talking Stick* diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Talking Stick*.
2. Ada interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan adversitas pada pencapaian hasil belajar siswa.
3. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas tinggi.
4. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas sedang.

5. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Example Non Examples* lebih tinggi daripada *Talking Stick* pada siswa yang memiliki kecerdasan adversitas rendah.