

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Pembelajaran kooperatif merupakan pemanfaatan kelompok kecil dua hingga lima orang dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok (Komalasari, 2010:62). Pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada pembelajaran kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Belajar kooperatif adalah suatu model pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaborasi yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen (Slavin, 2001:17).

Menyikapi perubahan kondisi kehidupan sekarang ini, khususnya di bidang pendidikan, para ahli pendidikan terdorong untuk mengembangkan berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Trianto, 2007:1).

Model pembelajaran kooperatif memiliki unsur-unsur yang dapat mencapai hasil belajar siswa secara maksimal. Unsur-unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan yaitu:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif). Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan).  
Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok.
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif). Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antar anggota). Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik harus saling mengenal dan mempercayai, mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok). Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok (Agus, 2010:58).

Selain mempunyai nilai positif model belajar kooperatif juga mempunyai beberapa kelemahan yang harus dihindari, diantaranya adanya anggota kelompok yang tidak aktif, tetapi kelemahan tersebut dapat dihindari dengan cara sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab terhadap bagian-bagian tertentu dari permasalahan kelompok.
2. Setiap anggota kelompok harus mempelajari materi secara keseluruhan, karena hasil kelompok ditentukan oleh skor perkembangan masing-masing individu dalam kelompok (Agus, 2010:54).

Langkah-langkah model pembelajaran *examples non examples* yaitu:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar tentang permasalahan yang sesuai dengan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis permasalahan yang ada di gambar.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa mendiskusikan permasalahan yang ada pada gambar. Hasil diskusi dari analisis permasalahan dalam gambar dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi dari siswa guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Menarik kesimpulan (Komalasari, 2010:61-62).

*Examples non examples* adalah model belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus atau gambar yang relevan dengan

kompetensi dasar (Kiranawati, 2007:34). Selanjutnya *Examples non examples* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang penyampaian materinya berupa contoh-contoh. Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa istilah *examples non examples* yang di maksud dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang model belajarnya menggunakan contoh-contoh dapat berupa gambar, bagan, skema yang relevan dengan kompetensi dasar (Kusumah, 2008:45).

Model pembelajaran *examples non examples* adalah tipe pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan cara guru menempelkan contoh gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan gambar lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran, kemudian siswa disuruh untuk menganalisisnya dan mendiskusikan hasil analisisnya sehingga siswa dapat membuat konsep yang esensial. Model Pembelajaran *examples non examples* atau juga biasa disebut *example and non example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar (Rochyandi 2004:11).

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. *Examples non examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik 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 example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. *Examples non examples* dianggap perlu 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 example* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada (Rochyandi, 2004:11).

Beberapa hal yang harus menjadi perhatian guru dalam menyajikan contoh dari suatu konsep yaitu :

1. Urutkan contoh dari yang mudah ke yang sulit.
2. Pilih contoh-contoh yang berbeda satu sama lain.
3. Bandingkan dan bedakan contoh-contoh dan bukan contoh (Slavin, 2002).

Menyiapkan pengalaman dengan contoh dan bukan contoh akan membantu siswa untuk membangun makna yang banyak dan lebih mendalam dari sebuah konsep penting. Kerangka konsep terkait strategi tindakan, yang menggunakan model inkuiri untuk memperkenalkan konsep yang baru dengan model *examples non examples* antara lain:

1. Menggeneralisasikan pasangan antara contoh dan bukan contoh yang menjelaskan beberapa dari sebagian besar karakter dari konsep baru.

Menyajikan itu dalam satu waktu dan meminta siswa untuk memikirkan perbedaan apa yang terdapat pada dua daftar tersebut. Selama siswa memikirkan tentang tiap *examples dan non examples* tersebut, tanyakanlah pada mereka apa yang membuat kedua daftar itu berbeda.

2. Menyiapkan *examples dan non examples* tambahan, mengenai konsep yang lebih spesifik untuk mendorong siswa mengecek hipotesis yang telah dibuatnya sehingga mampu memahami konsep yang baru.
3. Meminta siswa untuk bekerja berpasangan untuk menggeneralisasikan konsep *examples dan non examples* mereka. Setelah itu meminta tiap pasangan untuk menginformasikan di kelas untuk mendiskusikannya.
4. Sebagai bagian penutup, adalah meminta siswa untuk mendeskripsikan konsep yang telah diperoleh dengan menggunakan karakter yang telah didapat dari *examples dan non examples* (Suyatno, 2009).

Keuntungan, kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *examples non examples* adalah sebagai berikut:

1. Keuntungan model pembelajaran *examples non examples*
  - a) Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
  - b) Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *examples dan non examples*.
  - c) 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 *examples*.

2. Kelebihan model pembelajaran *examples non examples*
  - a) Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
  - b) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
  - c) Siswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Kekurangan model pembelajaran *examples non examples* antara lain:
  - a) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
  - b) Memakan waktu yang banyak (Depdiknas, 2007:219).

## **B. Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam belajar, maka semakin baik proses pembelajaran yang terjadi (Wardani, 2007:9). Belajar yang berhasil sebaiknya melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara

aktif. Siswa mendengarkan, mengamati menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan yang lainnya (Rohani, 2004:6-7).

Macam-macam kegiatan peserta didik yang meliputi aktivitas jasmani dan aktivitas jiwa sebagai berikut:

1. *Visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, tes angket, menyalin dan sebagainya.
5. *Drawing activities* yaitu menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
6. *Motor activities* yaitu melakukan percobaan, membuat kontruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
7. *Mental activities* yaitu menganggap, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
8. *Emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.

Aktivitas-aktivitas tersebut tidaklah terpisah satu sama lain, dalam setiap aktivitas motoris terkandung aktivitas mental disertai oleh perasaan tertentu dan pada setiap pelajaran terdapat berbagai aktivitas yang dapat diupayakan (Rohani, 2004:9).

Beberapa indikator yang relevan dalam pembelajaran yang meliputi:

1. Interaksi anak dalam mengikuti pembelajaran.
2. Kecakapan komunikasi siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.
3. Partisipasi siswa dalam proses belajar.
4. Motivasi dan kegairahan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.
5. Interaksi antar siswa selama proses belajar mengajar.
6. Interaksi siswa dengan guru selama proses belajar mengajar.

Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa, pedoman yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bila rata-rata nilai  $\geq 75,6$  maka dikategorikan aktif.
2. Bila rata-rata nilai  $59,4 \leq 75,6$  maka dikategorikan cukup aktif.
3. Bila rata-rata  $< 59,4$  maka dikategorikan kurang aktif (Andra, 2007:38).

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberikan tanggapan terhadap suatu peristiwa yang terjadi dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Dengan melakukan banyak aktivitas yang sesuai dengan pembelajaran, maka siswa mampu mengalami, memahami, mengingat dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan (Andra, 2007:39). Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu dalam pembelajaran perlu adanya aktivitas sebagai proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dan menunjang prestasi hasil belajar (Hamalik, 2004:12).

Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, itu tidak akan mungkin berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar-mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang mengikuti keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar (Sardiman, 2003:95). Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak berlalu begitu saja, tetapi difikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat dan menimbulkan diskusi dengan guru. Berdasarkan pendapat di atas maka aktivitas belajar merupakan semua aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam melakukan kegiatan proses belajar, baik interaksi dengan guru maupun siswa sekelasnya sehingga memperoleh ilmu dari aktivitas tersebut (Slameto, 2003:36).

### **C. Hasil Belajar**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan dan keterampilan

yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang di berikan oleh guru (Mulyasa, 2008:194). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar, sedangkan dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mujiono, 2002:3).

Hasil pembelajaran adalah berupa kecakapan manusia yang meliputi:

1. Informasi verbal.
2. Kecakapan intelektual terdiri dari diskrimasi, konsep konkrit, konsep abstrak dan aturan-aturan yang lebih tinggi.
3. Strategi kognitif.
4. Sikap.
5. Kecakapan motorik (Dimiyati dan Mujiono, 2012:8).

Hasil belajar merupakan akhir dari kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, hasil belajar sebagai nilai akhir dari kegiatan belajar yang dapat dilihat melalui hasil tes maupun penilaian guru terhadap anak didiknya. Hasil belajar yang bisa diperoleh siswa setelah pembelajaran yaitu dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap dan siasat kognitif. Kelima hasil belajar tersebut merupakan kapabilitas siswa.

Kapabilitas siswa tersebut berupa:

1. Informasi verbal adalah kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelek ini terdiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret, definisi dan prinsip.
3. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut (Dimiyati dan Mujiono, 2012:10).

Pembelajaran dikatakan berhasil dilihat dari beberapa tipe hasil belajar, sikap dan cita-cita yang masing-masing golongan dapat di isi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui tiga bidang yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotor (Sudjana, 2005:46). Untuk memecahkan masalah dalam belajar, siswa harus mengetahui konsep dasar permasalahan yang dihadapinya.

Konsep merupakan suatu abstraksi yang menggambarkan ciri, karakter yang sama dari sekelompok objek. Pada penguasaan konsep, dikenal suatu teori dari Benjamin Bloom yang disebut “Taxonomy of Educational Objectives” atau lebih populer dengan istilah *Taksonomi Bloom* (Rustaman, 2003:61).