

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Belajar

Belajar menurut Poerwadarminta dalam Masruroh (2009: 7) adalah berusaha (berlatih) supaya mendapat suatu kepandaian (ilmu). Pendapat lain menyatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2003: 13).

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia secara keseluruhan yang terjadi dari lahir sampai akhir hayatnya. Belajar dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun nonformal yaitu pendidikan dari keluarga dan lingkungannya sampai dalam pendidikan sekolah yang memiliki tujuan untuk merubah tingkah laku, sikap, keterampilan, kebiasaan serta perubahan seseorang menuju arah yang lebih baik.

Menurut Hamalik (2008: 154) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Sedangkan, menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 29) belajar merupakan kegiatan yang

kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Pendapat lain Ahmadi (2004: 128) mengatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah dan belajar merupakan tindakan 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. Bagi seorang siswa belajar merupakan suatu kewajiban. Berhasil atau tidaknya seorang siswa dalam pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa tersebut.

Rogers dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) mengemukakan belajar dengan pendekatan prinsip pendidikan dan pembelajaran yaitu :

- 1) menjadi manusia berarti memiliki kekuatan wajar untuk belajar. siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak ada artinya.
- 2) siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi siswa.
- 3) pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru, sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- 4) belajar yang bermakna dalam masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri terus-menerus.
- 5) belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggungjawab dalam proses belajar.

- 6) belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi, bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri. Belajar mengalami dapat memberi peluang untuk belajar kreatif, *self evaluation* dan kritik diri. Hal ini berarti bahwa evaluasi dari instruktur bersifat sekunder.
- 7) belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka belajar adalah suatu proses dalam menemukan perubahan dari dalam diri seseorang, baik berupa tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan dari hasil interaksi dengan lingkungan yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

2. Teori Belajar

Berbagai teori mengenai belajar tidak terlepas dari pengertian dasar belajar itu sendiri yang merupakan suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas.

Secara umum teori belajar dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok atau aliran yaitu :

a. Aliran *Behavioristik* (Tingkah Laku)

Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk

bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons. Para ahli yang banyak berkarya dalam aliran ini antara lain : Thorndike (1911), Watson (1963), Hull (1943), dan Skinner (1968). sumber(<http://belajarpsikologi.com/teori-belajar-behaviorisme/>)

1) Teori *Behaviorisme* Menurut Thorndike

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respon (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan, atau gerakan). Jelasnya, menurut Thorndike, perubahan tingkah laku boleh berwujud suatu yang konkret (dapat diamati), atau yang non konkret (tidak bisa diamati). Teori Thorndike dikenal dengan “aliran koneksionis”.

2) Teori *Behaviorisme* Menurut Watson

Berbeda dengan Thorndike, menurut Watson sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Bukan berarti semua perubahan mental yang terjadi dalam benak siswa tidak penting. Semua yang terjadi itu penting, tetapi faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum.

3) Teori *Behaviorisme* Menurut Clark Hull

Teori Hull dipengaruhi oleh teori evolusi Charles Darwin. Bagi Hull, tingkah laku seseorang berfungsi untuk menjaga kelangsungan hidup. Dalam teori Hull kebutuhan biologis dan pemuasan kebutuhan biologis menempati posisi sentral. Dua hal yang sangat penting dalam proses belajar dari Hull ialah adanya *Incentive motivation* dan *drive reduction* (pengurangan stimulus pendorong). Kecepatan berespon berubah bila besarnya hadiahnya (revaro) berubah.

4) Teori *Behaviorisme* Menurut Edwin Guthrie

Edwin Guthrie mengemukakan teori kontiguiti yang memandang bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus tertentu dan respons tertentu. Selanjutnya Edwin Guthrie berpendirian bahwa hubungan antara stimulus dengan respons merupakan faktor kritis dalam belajar. Guthrie juga mengemukakan bahwa “hukuman” memegang peran penting dalam proses belajar. menurutnya suatu hukuman yang diberikan pada saat yang tepat, akan mampu mengubah kebiasaan seseorang. Meskipun demikian, nantinya faktor hukuman ini tidak dominan dalam teori-teori tingkah laku. Terutama setelah Skinner makin mempopulerkan ide tentang “penguatan” (*reinforcement*).

5) Teori *Behaviorisme* Menurut Skinner

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reiforcement punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Dari semua pendukung teori tingkah laku, teori Skinner mungkin yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan belajar. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner.

Berdasarkan teori behaviorisme yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, menekankan pada sebuah proses perubahan tingkah laku berdasarkan apa yang diberikan (dalam bentuk stimulus) dan diterima melalui respon. Perubahan yang terjadi tersebut merupakan perubahan yang bersifat nyata ataupun tidak nyata. Dari teori ini yang mungkin berpengaruh terhadap proses belajar adalah dari teori Skinner.

b. Aliran Kognitif

1) Teori Kognitif Menurut Piaget

Menurut Jean Piaget seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni : asimilasi; akomodasi; dan equilibrasi (penyeimbangan). Proses

asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke informasi struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

2) Teori Kognitif Menurut David Ausubel

Sebagai pelopor aliran kognitif, David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Belajar bermakna adalah proses mengaitkan dalam informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Dahar: 1996).

Kebermaknaan materi pelajaran secara potensial tergantung dari materi itu memiliki kebermaknaan logis dan gagasan-gagasan yang relevan harus terdapat dalam struktur kognitif siswa. Berdasarkan pandangannya tentang belajar bermakna, maka David Ausubel mengajukan 4 prinsip pembelajaran, yakni : (1) pengatur awal (*advance organizer*); (2) diferensiasi progresif; (3) belajar superordinat, dan (4) penyesuaian integratif .

3) Teori Kognitif Menurut Bruner

Menurut pandangan Bruner, bahwa teori belajar itu bersifat *deskriptif*, sedangkan teori pembelajaran itu bersifat *preskriptif*. Misalnya, teori penjumlahan, sedangkan teori pembelajaran menguraikan bagaimana cara mengajarkan penjumlahan.

Berdasarkan teori kognitif di atas, memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar yang mengacu pada kognitif yaitu pengetahuan yang struktur dan telah ada dalam benak siswa yang kemudian akan disesuaikan oleh kemampuannya dalam mengintegrasikan pengetahuan tersebut. Penelitian ini merujuk pada teori kognitif dari Piaget dan David Ausubel.

c. Aliran *Humanistik*

1) Teori *Humanistik* Menurut Bloom dan Krathowl

Teori dalam Bloom dan Krathowl menunjukkan apa yang mungkin telah dikuasai (dipelajari) oleh siswa, yang tercakup dalam tiga kawasan berikut:

a) Kognitif

Kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu : (1) pengetahuan (mengingat); (2) pemahaman (menginterpretasikan); (3) aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah); (4) analisis (menjabarkan konsep); (5) sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh); (6) evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya).

b) Psikomotor

Psikomotor terdiri dari lima tingkatan yaitu : (1) peniruan (menirukan gerak); (2) penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak); (3) ketepatan (melakukan gerak dengan benar); (4) perangkaian (beberapa gerakan sekaligus dengan benar); (5) naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

c) Afektif

Afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu : (1) pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu); (2) merespon (aktif berpartisipasi); (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu); (4) pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya); (5) pengalaman (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).
(sumber : <http://rahayuchem.blogspot.com/2012/05/teori-belajar-humanistik-dan.html>)

2) Teori *Humanistik* Menurut Kolb

Seorang ahli yang bernama Kolb membagi tahapan belajar menjadi empat tahap, yaitu; pengalaman konkret, pengalaman aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. pada tahap awal pembelajaran siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian. Pada tahap kedua, siswa secara lambat laun akan mulai mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian itu, dan mulai berusaha memikirkan dan memahaminya. Pada tahap ketiga, siswa mulai belajar membuat konsep “teori” tentang hal yang diamatinya. Dan pada tahap terakhir, siswa mampu untuk mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru.

3) Teori *Humanistik* Menurut Honey dan Mumford

Berdasarkan teori yang diterapkan oleh Kolb ini, Honey and Mumford membuat penggolongan siswa. Menurut mereka ada empat macam atau tipe siswa, yaitu : aktivis; reflektor; teoritis; dan pragmatis.

4) Teori *Humanistik* Menurut Habernas

Habernas merupakan seorang ahli psikologis yang menurut pandangannya bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama. Dengan asumsi ini, Habernas mengelompokkan tipe belajar menjadi tiga bagian, yaitu : belajar teknis, belajar praktis, dan belajar emansipatoris.

Berdasarkan teori belajar *humanistik* oleh beberapa ahli di atas, menyatakan bahwa belajar itu terjadi karena adanya pengalaman dalam hidupnya. Pengalaman yang terjadi akan memberikan suatu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan kemudian menjadi suatu perubahan terhadap tingkah laku dalam diri seseorang. Dari teori tersebut, teori yang dikemukakan oleh Bloom dan Krathowl adalah yang paling dikenal atau sering disebut dalam Taksonomi Bloom.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, maka hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data

pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Suparno dalam Sardiman (2004: 38) mengatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut Djaali (2008: 99) mendefinisikan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dalam belajar yaitu:

- a) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri) antara lain : kesehatan; intelegensi; minat dan motivasi; cara belajar.
- b) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri) antara lain : keluarga; sekolah; masyarakat; lingkungan sekitar.

Nasution (2008: 183) mengungkapkan agar belajar berhasil baik, maka harus dipenuhi kondisi intern dan kondisi ekstern. Kondisi intern terdiri atas penguasaan konsep-konsep dan aturan-aturan yang merupakan prasyarat untuk memahami bahan pelajaran yang baru atau memecahkan suatu masalah. Kondisi ekstern mengenai hal-hal dalam situasi belajar yang dapat dikontrol oleh pengajar. Kondisi ekstern ini terutama terdiri atas komunikasi verbal.

Menurut Bloom dalam Sardiman A.M. (2008: 23) ada tiga ranah yang dipakai untuk mempelajari jenis prilaku dan kemampuan internal akibat belajar. Masing-masing ranah ini dirinci lagi menjadi beberapa

jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut.

- a) *Kognitif Domain* yang terdiri dari : *knowledge* (pengetahuan, ingatan); *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas); *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru); *evaluation* (menilai); dan *application* (menerapkan).
- b) *Affective Domain* meliputi : *receiving* (sikap menerima); *responding* (memberikan respons); *valuing* (nilai); *organization* (organisasi); dan *characterization* (karakterisasi).
- c) *Psychomotor Domain* meliputi : *initiatory level*; *pre-routine level*; dan *routinized level*.

Cara mengukur keberhasilan proses pembelajaran dibagi atas beberapa tingkatan taraf sebagai berikut :

- a) istimewa/maksimal, apabila seluruh bahan pelajaran dapat dikuasai oleh siswa.
- b) baik sekali/optimal, apabila sebagian besar bahan pelajaran dapat dikuasai 76%-99%.
- c) baik/minimal, apabila bahan pelajaran hanya dikuasai 60%-75%.
- d) kurang, apabila bahan pelajaran yang dikuasai kurang dari 60% (Djamarah, 2006: 107).

Sehubungan dengan hal di atas, adapun hasil pengajaran dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a) Hasil itu *tahan lama* dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa. Dalam hal ini guru akan senantiasa menjadi pembimbing dan pelatih yang baik bagi para siswa yang akan menghadapi ujian. Guru harus mempertimbangkan berapa banyak dari yang diajarkan itu akan masih diingat kelak oleh subjek belajar, setelah lewat satu minggu, satu bulan, satu tahun dan seterusnya.
- b) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya (Sardiman, 2008: 49).

Suatu pengajaran disebut berhasil baik jika pelajaran itu

membangkitkan proses belajar yang berdaya guna dan aktif. Hasil

belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2004: 11).

4. Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Joyce, (Trianto, 2007: 5) mengemukakan bahwa :

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, dan prosedur. Kardi dan Nur (Trianto, 2007: 6) mengemukakan ciri-ciri tersebut adalah :

- a) rasional teoritik logis yang disusun oleh pencipta atau pengembangnya.
- b) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dibalas).
- c) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, dan
- d) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua yakni secara kooperatif (kelompok) dan secara individual. Pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok. Pembelajaran kooperatif di dalamnya setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran, dan tentu ada saling ketergantungan yang positif antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Melalui interaksi belajar yang efektif, siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran kooperatif dapat menguntungkan bagi siswa yang tingkat kemampuan rendah ataupun berprestasi rendah begitupun yang tingkat kemampuan tinggi atau berprestasi tinggi yang mengerjakan tugas akademik bersama-sama.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yaitu: adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai (Sanjaya, 2006: 239).

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain.

Perbedaan tersebut dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama antar kelompok.

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya ialah sebagai berikut :

- 1) pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim yang merupakan tempat untuk mencapai tujuan, dan karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar.
- 2) didasarkan pada manajemen kooperatif, dalam pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran secara efektif.
- 3) kemampuan untuk bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok.
- 4) keterampilan bekerjasama, kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerjasama.

Sanjaya (2006: 247) menjelaskan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Diantaranya ialah sebagai berikut.

- 1) Keunggulan Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)
 - a. Melalui SPK siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
 - b. SPK dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

- c. SPK dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
 - d. SPK dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 2) Kelemahan Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)
- a. Untuk memahami dan mengerti filosofis SPK memang butuh waktu.
 - b. Ciri utama dari SPK adalah bahwa saling membelajarkan, oleh karena itu jika tanpa *peer teaching* yang efektif maka dibandingkan pembelajaran langsung dari guru bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
 - c. Walaupun kemampuan bekerjasama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan pada kemampuan secara individual.
 - d. Keberhasilan SPK dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang.

5. Model pembelajaran kooperatif tipe *Concept Mapping*

Concept Mapping (CM) adalah model pembelajaran yang merupakan strategi dalam pembelajaran yang baik sekali sebab memaksa peserta didik untuk secara aktif memikirkan hubungan-hubungan di antara konsep-konsep atau faktor-faktor sains (ilmu pengetahuan), dengan kata lain bahwa sebagai strategi untuk mengakses struktur pengetahuan peserta didik. *Concept Mapping* (peta konsep) ini dikembangkan oleh Novak pada tahun 1998 dari grup penelitiannya pada awal 1970-an di Universitas Cornell.

Konsep merupakan kondisi utama yang diperlukan untuk menguasai kemahiran diskriminasi dan proses kognitif fundamental sebelumnya berdasarkan kesamaan ciri-ciri dari sekumpulan stimulus dan obyek-obyeknya. Carrol dalam Hamalik (2010: 162) mendefinisikan konsep

sebagai suatu abstraksi dari serangkaian pengalaman yang didefinisikan sebagai suatu kelompok objek atau kejadian. Suatu konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Stimulu adalah objek-objek atau orang.

Peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama. Agar pemahaman terhadap peta konsep lebih jelas maka menurut Dahar (1996: 125) terdapat beberapa ciri peta konsep :

- a) peta konsep adalah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi suatu mata pelajaran. Dengan membuat sendiri peta konsep siswa melihat bidang studi itu jelas dan bermakna.
- b) peta konsep tidak hanya menggambarkan konsep-konsep yang penting melainkan juga hubungan antara konsep-konsep itu.
- c) pada peta konsep, konsep yang paling inklusif terdapat pada puncak, lalu menurun hingga sampai pada konsep-konsep yang lebih khusus.
- d) bila dua atau lebih digambarkan dibawah suatu konsep yang lebih inklusif.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* merujuk pada cara penyusunan. Menurut Dahar (1996: 154) peta konsep memegang peranan penting dalam belajar bermakna. Oleh karena itu siswa hendaknya pandai menyusun peta konsep untuk meyakinkan bahwa siswa telah belajar bermakna. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) mengidentifikasi ide pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep.
- b) mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama.
- c) menempatkan ide utama di tengah atau di puncak peta tersebut.
- d) mengelompokkan ide-ide sekunder di sekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama.
- e) berpikir bersama untuk memahami secara menyeluruh materi yang dipelajari. (Dahar, 1996: 158)

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan model *concept mapping* (peta konsep) bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur dari struktur umum ke khusus yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi dan pemahaman siswa.

Modifikasi dari pembelajaran model *concept mapping* adalah dengan memberikan kesempatan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama dalam memahami konsep materi pembelajaran. Dalam hal ini dapat menunjukkan hubungan antara ide-ide dan membantu memahami lebih baik apa yang dipelajari. Tipe ini juga dimaksudkan agar siswa lebih terampil untuk menggali pengetahuan awal yang sudah dimiliki dan memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan pengalaman belajar.

Langkah-langkah dalam pembelajaran peta konsep adalah sebagai berikut :

- 1) menentukan kelompok siswa 2-3 orang untuk menentukan materi kepada tiap-tiap kelompok.
- 2) memilih suatu bahan bacaan/topik yang akan dibahas
- 3) menentukan konsep-konsep yang relevan.
- 4) mengelompokkan (mengurutkan) konsep-konsep dari yang paling inklusif ke yang paling tidak inklusif.
- 5) menyusun konsep-konsep tersebut dalam suatu bagan, konsep yang paling inklusif diletakkan di bagian atas atau di pusat bagan tersebut.
- 6) menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan kata hubung.
- 7) setiap kelompok harus mampu menjelaskan materi yang diampunya secara bergantian.

- 8) guru dan siswa saling menyimpulkan hasil yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Kelebihan Pembelajaran peta konsep menurut Gibson (1996), menyatakan bahwa pendekatan peta konsep dapat bermanfaat dalam pembelajaran konsep di kelas. Dengan pendekatan ini, konsep ditata dalam tatanan hirarkis dengan hubungan yang menunjukkan keterkaitan konsep. Adapun kelebihan pembelajaran dengan menggunakan peta konsep yang dinyatakan Novak dan Gowin (1984), adalah sebagai berikut.

Bagi Guru

- 1) Pemetaan konsep dapat menolong guru megorganisir seperangkat pengalaman belajar secara keseluruhan yang akan disajikan.
- 2) Pemetaan konsep merupakan cara terbaik menghadirkan materi pelajaran, hal ini disebabkan peta konsep adalah alat belajar yang tidak menimbulkan efek verbal bagi siswa dengan mudah melihat, membaca, dan mengerti makna yang diberikan.
- 3) Pemetaan konsep menolong guru memilih aturan pengajaran berdasarkan kerangka kerja yang hierarki, hal ini mengingat banyak materi pelajaran yang disajikan dalam urutan yang acak.
- 4) Membantu guru meningkatkan efisiensi dan efektifitas pengajarannya.

Bagi Siswa

- 1) Pemetaan konsep merupakan cara belajar yang mengembangkan proses belajar bermakna, yang akan meningkatkan pemahaman siswa dan daya ingatnya.
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas berfikir siswa, hal ini menimbulkan sikap kemandirian belajar yang lebih pada siswa.
- 3) Mengembangkan struktur kognitif yang terintegrasi dengan baik yang akan memudahkan dalam belajar.
- 4) Dapat membantu siswa melihat makna materi pelajaran secara lebih komprehensif dalam setiap komponen-komponen konsep dan mengenali hubungan.

Selain kelebihan yang dimiliki dalam peta konsep terdapat beberapa kelemahan, adapun kelemahan atau hambatan yang mungkin dialami siswa dalam menyusun peta konsep, antara lain :

- a) perlunya waktu yang cukup lama dalam menyusun peta konsep, sedangkan waktu yang tersedia di kelas sangat terbatas.
- b) sulit menentukan konsep-konsep yang terdapat pada materi yang dipelajari.
- c) sulit menentukan untuk menghubungkan konsep yang satu dengan konsep yang lain.
(sumber : <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2241988-kelebihan-dan-kelemahan-pembelajaran-peta/>)

6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (MaM) adalah suatu tipe model pembelajaran konsep. Model pembelajaran ini mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan (Komalasari, 2010: 85). Metode *make a match* ini dikembangkan oleh Lurna Curran pada tahun 1994, berawal dari banyaknya siswa di tingkat dasar (*young student*) yang mempunyai kesulitan untuk mengembangkan *social skill* (keterampilan sosial) siswa dalam bekerjasama dengan orang lain dalam pelajaran berhitung (matematika). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Langkah-langkah penerapan metode *make a match* menurut Lurna Curran

(Komalasari, 2010: 85) adalah sebagai berikut:

- 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- 3) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang dengan mencari materi tersebut.
- 4) setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, dan membentuk kelompok kecil sesuai topik.
- 6) jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- 7) setelah satu babak, kartu diundi lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Tidak ada metode pembelajaran yang terbaik atau sempurna. Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Bisa jadi, suatu metode pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi atau tujuan lainnya. Demikian metode *make a match* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan metode *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 4) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 6) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan Metode *make a match*.

- 1) Jika guru tidak merancang dengan baik, maka banyak waktu terbuang.

- 2) Pada awal-awal penerapan metode ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.
 - 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.
 - 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
 - 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.
- (sumber : <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>)

7. Tes Hasil Belajar

Istilah tes berasal dari kata *testum* suatu pengertian dalam bahasa Perancis kuno yang berarti piring untuk menyisihkan logam-logam mulia. Dalam perkembangan dan kemajuan zaman ini, istilah tes berarti ujian atau percobaan terhadap suatu benda untuk mengetahui hasil baik atau tidaknya. Terdapat beberapa istilah yang berhubungan dengan tes, yaitu tes, testing, testee, dan tester yang masing-masing memiliki arti yang berbeda namun saling berkaitan dengan tes di atas.

- 1) Tes adalah suatu alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan yang sudah ditentukan.
- 2) Testing merupakan saat pada waktu tes itu dilaksanakan atau saat pengambilan tes.
- 3) Testee adalah responden yang sedang mengerjakan tes.
- 4) Tester adalah orang yang diserahi untuk melaksanakan pengambilan tes terhadap para responden. (Arikunto, 2009: 53)

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian tes.

- 1) Anne Anastasi dalam karya tulisnya yang berjudul *Psychological Testing*, yang dimaksud dengan tes adalah alat pengukur yang mempunyai standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu.
- 2) Lee J. Cronbach (1970) dalam bukunya *Essential Of Psychological Testing*, tes merupakan suatu prosedur yang sistematis untuk membandingkan tingkah laku dua orang atau lebih.

- 3) F.L. Gronlund (1950), tes adalah suatu tugas atau serangkaian yang diberikan kepada individu atau sekelompok individu, dengan maksud untuk membandingkan kecakapan mereka antara yang satu dengan yang lainnya.

(Sumber : <http://rizalsuhardieksakta.blogspot.com/2012/01/alat-evaluasi-tes.html>)

Berdasarkan beberapa pengertian tes menurut para ahli di atas, tes adalah cara atau prosedur berupa alat ukur yang dapat digunakan dalam pemberian serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta tes yang hasilnya akan dapat melambangkan tingkah laku atau perilaku testee. Selain itu ada beberapa aspek yang berkaitan dengan pengertian tes yaitu suatu instrumen atau prosedur yang sistematis untuk mengukur tingkah laku, dirancang dan dilaksanakan kepada siswa pada waktu dan tempat tertentu dalam kondisi yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang jelas. Prosedur yang sistematis itu berarti adanya aturan-aturan yang harus dipenuhi dalam penyusunan tes objektivitas, standar, dan syarat-syarat kualitas lainnya.

- 1) Isi tes merupakan sampel dari hal yang hendak diukur. Hal ini bermakna, tidak semua yang ingin diukur dapat tercakup dalam tes. Karenanya kelayakan sebuah tes ditentukan oleh sejauh mana butir-butir soal yang terdapat dalam tes tersebut mewakili kawasan yang hendak diukur.
- 2) Hal yang akan diukur oleh tes adalah perilaku. Hal ini bermakna bahwa butir-butir yang terdapat dalam tes bermaksud menunjukkan apa yang diketahui peserta tes. Jawaban peserta tes merupakan sumber utama untuk menemukan apa yang sebenarnya diinginkan oleh tes.
- 3) Sebagai salah satu alat ukur dalam bidang ilmu sosial khususnya pendidikan, tes merupakan alat untuk menaksir tingkat kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui respon yang diberikannya atas soal-soal yang terdapat dalam tes. Hasil tes kemudian biasa digunakan untuk memantau perkembangan mutu pendidikan.
(sumber:<http://bhimashraf.blogspot.com./search/label/Evaluasi%20Proses%20dan%20Hasil%20Belajar%20Biologi>).

Tes merupakan serangkaian soal yang harus dijawab oleh siswa. Dalam hal ini, tes hasil belajar dapat digolongkan ke dalam tiga jenis tes berdasarkan bentuk pelaksanaannya, yaitu (a) tes lisan, (b) tes tulisan, (c) tes tindakan atau perbuatan. Tes lisan dilakukan dengan pembicaraan atau wawancara tatap muka antara guru dan murid, tes perbuatan mengacu pada proses penampilan seseorang dalam melakukan suatu unit kerja.

Sedangkan tes tertulis merupakan kumpulan soal-soal yang diberikan kepada siswa dalam bentuk tulisan. Dalam menjawab soal, siswa tidak selalu harus merespon dalam bentuk jawaban, tetapi juga dapat dilakukan dalam bentuk lain seperti memberi tanda, mewarnai, menggambar dan sejenisnya. Tes tertulis merupakan teknik pengukuran yang banyak digunakan dalam menilai pencapaian kompetensi mata pelajaran sebagai hasil belajar. Penulis soal harus memperhatikan kaidah-kaidah penulisan soal dilihat dari segi materi, konstruksi, maupun bahasa. Selain itu soal yang dibuat hendaknya menuntut penalaran yang tinggi. Hal ini dapat dilakukan antara lain dengan cara :

- a) mengidentifikasi materi yang dapat mengukur perilaku pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, atau evaluasi. Perilaku ingatan juga diperlukan namun kedudukannya adalah sebagai langkah awal sebelum siswa dapat mengukur perilaku yang disebutkan di atas;
- b) membiasakan menulis soal yang mengukur kemampuan berfikir kritis dan mengukur keterampilan pemecahan masalah; dan
- c) menyajikan dasar pertanyaan (stimulus) pada setiap pertanyaan, misalnya dalam bentuk ilustrasi/bahan bacaan seperti kasus, contoh, tabel dan sebagainya.

(Balitbang/Depdiknas, 2007: 13)

Bentuk soal dan kemungkinan jawaban dalam tes dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1) Tes Subjektif, yang pada umumnya berbentuk esai (uraian).

Tes uraian adalah tes yang disusun dalam bentuk pertanyaan yang terstruktur dan bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Dengan kata lain adalah tes ini memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan menggunakan bahasa sendiri. Dan tes ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemajuan belajar siswa. Bentuk tes uraian menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Bentuk tes ini adalah jenis tes buatan yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa dalam hal pencapaian yang dipelajari.

Tes bentuk uraian memiliki beberapa kelebihan yaitu :

- a. mudah disiapkan dan disusun.
- b. tidak memberi banyak kesempatan untuk berspekulasi atau untung-untungan.
- c. mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus.
- d. memberi kesempatan siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri.
- e. dapat diketahui sejauh mana siswa mendalami sesuatu masalah yang ditekankan.

Selain memiliki kelebihannya, tes uraian memiliki beberapa kelemahan, yaitu :

- a. kadar validitas dan reliabilitas rendah karena sukar diketahui segi-segi mana dari pengetahuan siswa yang betul-betul telah dikuasai.
- b. kurang representatif dalam hal mewakili seluruh *scope* bahan pelajaran yang akan dites karena soalnya hanya beberapa saja (terbatas).
- c. cara memeriksanya banyak dipengaruhi oleh unsur-unsur subjektif.

- d. pemeriksanaanya lebih sulit sebab membutuhkan pertimbangan individual lebih banyak dari penilai.
 - e. waktu untuk koreksinya lama dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain.
- (Arikunto, 2009: 163)

2) Tes Objektif

Tes objektif adalah tes yang disusun secara objektif, maksudnya ialah sebuah soal disusun sedemikian rupa dan telah disediakan alternatif jawabannya. Dalam pemeriksanaanya, tes objektif dilakukan secara objektif. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes uraian. Sifatnya yang objektif, cara penskorannya dapat dilakukan dengan bantuan mesin. Bentuk soal ini tidak memberikan peluang untuk memberikan penilaian yang subjektif mempengaruhinya. Dalam penilaian jawaban hanya mengenal sistem benar atau salah, jika benar diberi skor.

Tes objektif memiliki berbagai macam bentuk, yaitu :

a. Tes Benar Salah (*True-False Test*)

Tes objektif bentuk benar salah adalah salah satu bentuk tes objektif dimana butir-butir soal berupa pernyataan benar atau salah. Tugas testee adalah mengisi jawaban dengan simbol tertentu atau mencoret huruf B jika benar dan mencoret huruf S jika salah. Tes objektif jenis ini bentuknya adalah kalimat atau pernyataan yang mengandung dua kemungkinan jawaban, benar atau salah, dan testee diminta untuk menentukan pendapatnya mengenai pernyataan tersebut dengan cara seperti yang telah ditentukan dalam perintah mengerjakan soal.

b. Tes Menjodohkan (*Matching Test*)

Tes objektif bentuk menjodohkan ini adalah tes yang mencari pasangan, tes menyesuaikan, tes mnecocokan dan tes mempertimbangkan. Tes ini memiliki ciri-ciri yaitu: (a) memiliki satu seri jawaban, (b) testee mencari dan menempatkan jawaban yang telah tersedia. Dalam bentuk tes ini disediakan dua kelompok bahan dan testee harus mencari pasangan yang sesuai antara yang terdapat pada kelompok pertama dengan yang terdapat pada kelompok kedua, sesuai petunjuk dalam tes tersebut.

c. Tes Melengkapi (*Completion Test*)

Tes melengkapi ini adalah tes yang diberikan untuk melengkapi atau menyempurnakan, yaitu tes terdiri dari susunan kalimat yang bagian-bagiannya sudah dihilangkan slanjutnya bagian-bagian yang hilang diganti dengan titik-titik (.....) dan di isi dan dilengkapi atau disempurnakan oleh testee.

d. Tes Isian (*Fill in Test*)

Tes ini hampir sama dengan bentuk tes melengkapi, tes ini biasanya berbentuk cerita atau karangan. Kata-kata penting dalam cerita atau karangan itu beberapa diantaranya dikosongkan (tidak dinyatakan), sedangkan tugas testee adalah mengisi bagian-bagian yang telah dikosongkan itu.

e. Tes Pilihan Ganda (*Multiple Choice Item Test*)

Tes bentuk pilihan ganda merupakan tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk menyelesaikannya harus dipilih salah satu (atau lebih) dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan pada tiap-tiap butir soal yang bersangkutan. Menulis soal pilihan ganda sangat diperlukan keterampilan dan ketelitian. Hal yang paling sulit dilakukan dalam menulis soal bentuk pilihan ganda adalah menuliskan pengecohnya. Pilihan jawaban terdiri atas kunci dan pengecoh. Kunci jawaban harus merupakan jawaban benar atau paling benar sedangkan pengecoh merupakan jawaban tidak benar, namun daya jebaknya harus berfungsi, artinya siswa memungkinkan memilihnya jika tidak menguasai materinya. Soal pilihan ganda dapat diskor dengan mudah, cepat, dan memiliki objektivitas tinggi, mengukur berbagai tingkatan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Bloom C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), untuk C6 (evaluasi) tidak bisa digunakan dengan tes pilihan ganda.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitannya dengan pokok masalah ini dan sudah pernah dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Riduan (2009) dalam judul "*Penggunaan peta konsep dalam pendidikan awal*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan peta konsep

sebagai teknik dan metode mengajar yang baik. Peta konsep bisa digunakan untuk membantu anak-anak dalam mengetahui dan memahami kemampuan awal dalam pembelajaran.

2. Zahara Aziz dan Nurliah Jair (2009) dalam judul "*Penggunaan peta konsep untuk meningkatkan pencapaian mata pelajaran sejarah bagi pelajar tingkatan dua* (E-Jurnal pendidikan 2009)". Hasil penelitian menunjukkan penggunaan peta konsep sebagai salah satu teknik pengajaran sejarah sangat berkesan dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran sejarah.
3. Supriono (2007) dalam judul "*Penerapan model pembelajaran kooperatif peta konsep untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif peta konsep mampu meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar, dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa mencapai 95% sedangkan yang belum memenuhi standar ketuntasan mencapai 5%.
4. Eis Sumiyati (2012) dalam judul "*Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas X semester genap SMAN 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2011/2012*". Hasil penelitian ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh $F_{hitung} 5,891 > F_{tabel} 4,00$.

5. Liza Kurnia S (2013) dalam judul “*Penerapan metode pembelajaran **make a match** untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X jasa boga pada mata pelajaran diklat pelayanan makan dan minum di SMK Negeri 4 Yogyakarta*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut “Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil Pelayanan Makan dan Minum antara metode pembelajaran ceramah dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa Jurusan Jasa Boga SMK Negeri 4 Yogyakarta. Peningkatan skor *pretest* dan *pos-test* eksperimen yaitu 0,8361 dengan nilai t hitung sebesar 8,798 dengan signifikansi 0,000. Sedangkan peningkatan skor rerata *pretest* dan *post-test* kelompok kontrol yaitu 0,0611 dan nilai t hitung sebesar 8,798 dengan signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian kelas yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih efektif meningkatkan kompetensi kognitif (pengetahuan) bila dibandingkan dengan pembelajaran ceramah dalam meningkatkan hasil belajar”.
6. Suharni (2013) dalam judul “*Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran **make a match** pada mata pelajaran IPS dikelas VIII A SMP Negeri 1 Kec. Belimbing Kab. Melawi*”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dengan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* siswa yang aktif hanya 5 siswa (15%), setelah digunakan model tersebut siswa yang aktif menjadi 25 siswa (78%).

C. Kerangka Pikir

Uma Sekaran (1992) dalam Sugiyono (2012 : 91) mengemukakan bahwa, kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran langsung atau disebut konvensional.

Penelitian ini memiliki beberapa faktor yang dibedakan dalam bentuk variabel-variabel. Variabel bebas (*independent variabel*) dalam penelitian ini adalah membandingkan dua model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* dan *make a match*. Variabel terikat (*dependent variabel*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran tersebut. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah bentuk soal (esai dan pilihan ganda).

1. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* dan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Kegiatan pembelajaran dengan mengaplikasikan berbagai model-model pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik, meskipun faktor yang lain juga

dapat menentukan. Permasalahannya adalah bagaimana memberi gambaran yang jelas kepada siswa tentang isi pokok bahasan ekonomi, agar siswa dalam pembelajaran mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Karena belajar yang menarik adalah dengan mengalami sendiri, dan dalam pembelajaran itu siswa memaksimalkan panca inderanya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya sedangkan guru memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan dan menetapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi dalam diri mereka sendiri. Teori ini berkembang dari kerja aliran kognitif.

Model pembelajaran kooperatif terus dikembangkan karena dengan menerapkan pembelajaran ini, kemajuan penalaran, kecakapan berargumentasi dan rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya tipe *concept mapping* dan *make a match*. Kedua model pembelajaran kooperatif tersebut memiliki langkah-langkah yang berbeda. Namun, kedua model tersebut memiliki kesamaan yaitu pembelajaran secara kelompok yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping*, setiap siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru hanya sebagai fasilitator. Langkah awal dalam pembelajaran ini adalah guru

membentuk 3 kelompok besar dalam kelas, setelah itu setiap kelompok akan diberi topik untuk bahan pembelajaran, kemudian dalam kelompok besar dibentuk kelompok-kelompok kecil yang anggota hanya terdiri 2-3 orang secara heterogen, tiap kelompok berdiskusi secara bersama-sama untuk membuat peta konsep perihal topik yang telah diberikan guru. Dalam satu kelompok besar memiliki materi/topik yang sama, namun dalam kelompok kecil mereka akan mempresentasikan materi menurut versi masing-masing kelompok dan tidak boleh ada kesamaan dalam perihal susunan, struktur materi, dan contoh-contoh yang memungkinkan siswa untuk lebih memperluas materi. Kelompok yang dibentuk harus saling bekerjasama dan kompak. Setelah berdiskusi masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain mengoreksi dan siap untuk menanggapi kelompok yang maju. Setelah selesai giliran kelompok lain yang mempresentasikan dengan mengaitkan konsep awal dengan konsep baru. Langkah terakhir dari model pembelajaran ini adalah pemberian tes formatif pada siswa secara individu.

Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, model pembelajaran tipe ini langkah pertama yang harus dilakukan oleh guru yakni menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu kartu untuk soal dan satu kartu untuk jawaban. Kemudian kartu dibagikan secara acak kepada siswa. Setiap siswa harus berpikir tentang pertanyaan atau jawaban yang dipegang dan mereka harus mencari pasangan kartu yang cocok. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum waktunya akan diberi point, jika tidak akan diberi hukuman

sesuai kesepakatan. Setelah satu babak selesai maka kartu akan diacak kembali. Setelah selesai guru dan siswa membuat kesimpulan.

Jika dikaitkan dengan teori belajar *behavioristik* dengan model hubungan dan respon maka model *concept mapping* dan *make a match* dapat menciptakan stimulus yang berbeda pada siswa untuk belajar. Dalam teori tersebut belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan oleh guru kepada siswa, sedangkan respon adalah interaksi atau tanggapan terhadap stimulus yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menerapkan kedua model pembelajaran tersebut peneliti menduga adanya perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

2. Perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang dites menggunakan bentuk soal esai dengan siswa yang dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda

Pembelajaran yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar akan dapat diketahuimelalui tes evaluasi. Tes merupakan alat ukur dalam bentuk serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh peserta tes, dalam hal ini adalah siswa. Tes hasil belajar dapat digolongkan dalam tiga jenis tes berdasarkan bentuk pelaksanaannya, yaitu: (a) tes lisan, (b) tes tertulis, dan (c) tes perbuatan

atau tindakan. Tes tertulis merupakan kumpulan soal-soal yang diberikan kepada testee dalam bentuk tulisan, tes tertulis menekankan pada penggunaan instrumen berupa kertas dan pensil, sehingga tes ini dikerjakan secara tertulis baik dengan tulisan tangan maupun menggunakan komputer.

Penelitian ini menggunakan bentuk tes tertulis (esai dan pilihan ganda) untuk mengukur hasil belajar, dengan menggunakan dua model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* dan *make a match*. Tes uraian adalah tes yang disusun dalam bentuk pertanyaan yang terstruktur dan bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Dengan kata lain adalah tes ini memberikan kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan menggunakan bahasa sendiri. Dan tes ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemajuan belajar siswa. Bentuk tes esai menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Bentuk tes ini adalah jenis tes buatan yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa dalam hal pencapaian yang dipelajari. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mungkin sulit mendasari perkembangan individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian. Jika merujuk pada pandangan Piaget, memungkinkan sekali soal esai akan lebih sulit dibandingkan soal pilihan ganda.

Bentuk tes pilihan ganda merupakan tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk

menyelesaikannya dipilih satu jawaban dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Konstruksi terdiri dari pokok soal dan jawaban. Pilihan jawaban harus merupakan jawaban yang benar atau paling benar sedangkan pengecoh merupakan jawaban tidak benar, namun daya jebaknya harus berfungsi, artinya siswa memungkinkan memilihnya jika tidak menguasai materinya. Soal pilihan ganda dapat diskor dengan mudah, cepat, dan memiliki objektivitas yang tinggi, mengukur berbagai tingkatan kognitif seperti dalam taksonomi Bloom, C1 (ingatan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), untuk C6 tidak dapat diukur dengan tes pilihan ganda. Dalam soal pilihan ganda sangat memerlukan kemampuan untuk mengingat dalam hal ini adalah ranah kognitif (C1). Hal ini sependapat dengan Sudjana (2004: 269) bahwa tes objektif lebih utama mengukur tingkat ingatan. Melihat dari karakteristik soal di atas peneliti menduga ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang dites menggunakan bentuk soal esai dan siswa yang dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda.

3. Interaksi antara model pembelajaran dengan bentuk soal pada mata pelajaran ekonomi

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh antara dua model pembelajaran yaitu *concept mapping* dan *make a match* terhadap hasil belajar ekonomi. Dalam penelitian ini diduga bahwa ada pengaruh yang berbeda dengan adanya perlakuan berbeda pada bentuk soal. Jika pada model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* yang tahap pembelajarannya memberikan bantuan siswa dalam mengaitkan materi

yang dipelajari dapat menemukan sendiri materi yang diajarkan secara menyeluruh yang menunjukkan tingkat pemahaman, kedalaman dan perluasan materi yang ada pada diri siswa. Senada dengan teori Ausubel (Dahar, 1996: 17) bahwa faktor yang paling penting yang mempengaruhi belajar ialah sesuatu yang telah diketahui siswa dan dalam mengajar guru hendaknya berawal dari hal tersebut. Siswa juga dapat menghasilkan informasi itu dengan menghubungkannya pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya, dalam hal ini terjadi belajar hapalan.

Peneliti menduga dengan pembelajaran tipe ini siswa yang dites dengan menggunakan bentuk soal esai dalam pembelajaran ekonomi hasil belajarnya lebih baik. Sebaliknya model pembelajaran *concept mapping* akan lebih rendah jika dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda, karena bentuk soal pilihan ganda diperlukan tingkat ingatan tinggi dan adanya spekulasi menjawab untung-untungan dalam menyelesaikan soal yang diberikan, sedangkan disini pembelajaran akan diberikan secara menyeluruh dengan proporsi-proporsi atau hubungan konsep materi.

Sedangkan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *make a match* lebih tinggi hasilnya jika dites dengan menggunakan bentuk tes pilihan ganda dibandingkan dengan menggunakan bentuk tes esai. Hal tersebut karena karakter pembelajaran *make a match* dengan adanya siswa berpasangan untuk mencari kecocokan antara pertanyaan dan jawaban dialami oleh kedua siswa tersebut. Dan penggunaan tes pilihan ganda

memerlukan pemahaman dan ingatan yang tidak begitu mendalam untuk menjawab sehingga lebih mudah dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut diduga ada interaksi antara model pembelajaran dengan bentuk soal mata pelajaran ekonomi. Dugaan tersebut karena adanya kemungkinan perbedaan hasil belajar berbeda yang tidak searah, dimana hasil belajar *concept mapping* akan lebih tinggi menggunakan bentuk soal esai dan hasil belajar pada kelompok *make a match* akan lebih besar jika dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda.

4. Rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* jika hasil belajarnya menggunakan bentuk soal esai

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping*, guru membentuk 3 kelompok besar dalam kelas, setelah itu setiap kelompok akan diberi topik untuk bahan pembelajaran, kemudian dalam kelompok besar dibentuk kelompok-kelompok kecil yang anggota hanya terdiri 2-3 orang secara heterogen, tiap kelompok berdiskusi secara bersama-sama untuk membuat peta konsep perihal topik yang telah diberikan guru.

Dalam satu kelompok besar memiliki materi/topik yang sama, namun dalam kelompok kecil mereka akan mempresentasikan materi menurut versi masing-masing kelompok dan tidak boleh ada kesamaan dalam perihal susunan, struktur materi, dan contoh-contoh yang memungkinkan siswa untuk lebih memperluas materi.

Kelompok yang dibentuk harus saling bekerjasama dan kompak. Setelah berdiskusi masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain mengoreksi dan siap untuk menanggapi kelompok yang maju, selanjutnya harus siap bila ditunjuk melanjutkan topik yang telah disampaikan didepan. Setelah selesai giliran kelompok lain yang mempresentasikan dengan mengaitkan konsep awal dengan konsep baru.

Berdasarkan langkah tersebut, pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* akan berdampak baik, kemampuan siswa untuk memahami sendiri konsep-konsep materi yang dilaksanakan dengan melatih diri menemukan kemampuan sendiri dalam dirinya. Sebagaimana pendapat Solihatin (2007: 5) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kemampuannya. Siswa diajak bekerjasama dalam kelompok, saling melengkapi, bertukar pikiran, mengemukakan pendapat dan saling bertanggung jawab untuk meyakinkan kemampuan dirinya terhadap kelompoknya.

Sedangkan model pembelajaran *make a match* memiliki langkah yang berbeda, namun hampir sama dalam menentukan kerjasama kelompok. Pembelajaran ini siswa dituntut untuk mengingat dan mencari materi yang cocok dengan topik yang ada ditangannya melalui kartu soal atau jawaban. Perlu adanya kerjasama yang kompak untuk menemukan kecocokan topik. Materi yang bukan miliknya akan dicoba untuk dicari dan secara tidak

langsung siswa akan mempelajari secara menyeluruh tentang materi yang diberikan.

Kedua model pembelajaran ini memberikan cara yang berbeda untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajarnya. Untuk melihat hasil belajarnya diperlukan tes. Penelitian ini menggunakan bentuk tes yang salah satunya adalah tes esai. Bentuk soal esai tes yang disusun berdasarkan kriteria tersendiri dalam tes. Dilihat dari kemampuan awal siswa menggunakan konsep-konsep yang dihubungkan dari konsep yang umum kepada konsep yang khusus. Bentuk tes esai menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Bentuk tes ini adalah jenis tes buatan yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa dalam hal pencapaian yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menduga rata-rata hasil belajar ekonomi dengan bentuk tes esai yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *concept mapping* akan lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran tipe *make a match*. Hal itu dikarenakan pada model *concept mapping* siswa mampu memahami konsep-konsep materi yang telah dipelajari secara terstruktur dari yang umum ke khusus secara pemahaman sendiri, sedangkan pembelajara tipe *make a match* dengan adanya pembelajaran yang hanya mencocokkan soal atau jawaban secara berpasangan akan bertanggung jawab terhadap topik yang dipegang serta dapat mencari dan mengingat materi lain saat mencari kecocokan dengan

apa yang dipegang. Pada tipe *make a match* siswa dilatih untuk menelaah sebuah materi secara menyeluruh tetapi tidak terstruktur.

5. Rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* jika hasil belajarnya diukur menggunakan bentuk soal pilihan ganda

Penerapan model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah tipe *concept mapping* dan *make a match*. Kedua model pembelajaran ini memiliki langkah-langkah yang berbeda. Pada model pembelajaran tipe *concept mapping* guru membentuk 3 kelompok besar dalam kelas, setelah itu setiap kelompok akan diberi topik untuk bahan pembelajaran, kemudian dalam kelompok besar dibentuk kelompok-kelompok kecil yang anggota hanya terdiri 2-3 orang secara heterogen, tiap kelompok berdiskusi secara bersama-sama untuk membuat peta konsep perihal topik yang telah diberikan guru. Dalam satu kelompok besar memiliki materi/topik yang sama, namun dalam kelompok kecil mereka akan mempresentasikan materi menurut versi masing-masing kelompok dan tidak boleh ada kesamaan dalam perihal susunan, struktur materi, dan contoh-contoh yang memungkinkan siswa untuk lebih memperluas materi. Kelompok yang dibentuk harus saling bekerjasama dan kompak. Setelah berdiskusi masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. Kelompok lain mengoreksi dan siap untuk menanggapi kelompok yang maju.

Sedangkan model pembelajaran tipe *make a match* langkah yang dilakukan guru yakni menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu kartu untuk soal dan satu kartu untuk jawaban. Kemudian kartu dibagikan secara acak kepada siswa. Setiap siswa harus berpikir tentang pertanyaan atau jawaban yang dipegang dan mereka harus mencari pasangan kartu yang cocok. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum waktunya akan diberi point, jika tidak akan diberi hukuman sesuai kesepakatan. Setelah satu babak selesai maka kartu akan diacak kembali. Setelah selesai guru dan siswa membuat kesimpulan.

Kedua model pembelajaran ini memberikan cara yang berbeda untuk meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajarnya. Untuk melihat hasil belajarnya diperlukan tes. Penelitian ini menggunakan bentuk tes yang salah satunya adalah tes esai dan pilihan ganda. Tes esai adalah tes yang disusun secara terstruktur dalam pengisian jawabannya. Sedangkan tes pilihan ganda adalah tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk menyelesaikannya dipilih satu jawaban dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Konstruksi terdiri dari pokok soal dan jawaban. Pilihan jawaban harus merupakan jawaban yang benar atau paling benar sedangkan pengecoh merupakan jawaban tidak benar, namun daya jebaknya harus berfungsi, artinya siswa memungkinkan memilihnya jika tidak menguasai materinya.

Bentuk tes uraian menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Bentuk tes ini adalah jenis tes buatan yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa dalam hal pencapaian yang dipelajari. Namun, berkemungkinan kurang mampu menjawab berbagai soal jika dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda karena mereka mempelajari keseluruhan materi tanpa menekankan materi tertentu, hasilnya mereka hanya mengingat dan memahami materi secara terstruktur sedangkan dalam menjawab soal bentuk pilihan ganda harus menguasai materi yang mungkin tidak terduga atau materi yang tidak ada dalam struktur materi.

Berbeda dengan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Siswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami seluruh materi yang diberikan. Karena siswa harus mencari topik yang ada di tangannya untuk dicocokkan dengan kemungkinan jawaban yang ada di pasangan dalam hal ini teman yang lain. Karena tidak hanya satu atau dua saja adanya kemiripan materi yang cocok, bisa lebih dari dua. Berdasarkan uraian tersebut peneliti menduga rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* jika hasil belajarnya diukur menggunakan bentuk soal pilihan ganda.

6. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal esai lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal pilihan ganda pada pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping*

Model kooperatif tipe *concept mapping* guru membagi kelompok yang anggotanya heterogen, kemudian guru memberikan topik yang akan dikaji secara acak untuk dikerjakan bersama masing-masing kelompok, guru memberikan waktu untuk berdiskusi dan membuat konsep materi secara lebih lengkap dari yang paling umum ke khusus, kemudian siswa akan berinteraksi dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan tugas, lalu setelah semua selesai maka guru akan mempersilahkan kepada masing-masing kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi.

Pembelajaran dalam model ini adalah materi yang diberikan guru kepada siswa berupa konsep-konsep umum yang harus dikerjakan dan diselesaikan secara kelompok dan setiap individu dalam kelompok harus menguasai materi yang di diskusikan. Karena dalam persentasi bukan satu orang tetapi seluruh individu dalam kelompok tersebut secara bergantian. Tipe ini juga mendorong siswa untuk bekerjasama karena melibatkan seluruh siswa dalam memecahkan masalah. Pemahaman materi yang dimiliki masing-masing siswa harus diungkapkan, materi secara terstruktur harus dipahami dengan kemampuan mereka sendiri tanpa tergantung pada teman yang lain. Sehingga pada pembelajaran ini akan memberikan kesempatan yang sama kepada setiap siswa.

Melihat pencapaian hasil tes belajarnya maka diperlukan tes. Penelitian ini menggunakan dua bentuk tes yaitu tes esai dan tes pilihan ganda. Tes esai

adalah tes yang disusun secara terstruktur dalam pengisian jawabannya. Bentuk tes esai menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki dengan bahasa sendiri. Sedangkan tes pilihan ganda adalah tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk menyelesaikannya dipilih satu jawaban dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Konstruksi terdiri dari pokok soal dan jawaban. Pilihan jawaban harus merupakan jawaban yang benar atau paling benar sedangkan pengecoh merupakan jawaban tidak benar, namun daya jebaknya harus berfungsi, artinya siswa memungkinkan memilihnya jika tidak menguasai materinya.

Berdasarkan uraian di atas diduga hasil belajar ekonomi yang dites menggunakan bentuk soal esai lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dites menggunakan bentuk pilihan ganda. Karena dalam pembelajaran *concept mapping* siswa dituntut untuk mempelajari materi secara terstruktur dan menyampaikan materi yang menjadi topik kelompoknya sehingga mereka akan benar-benar paham materi tersebut, namun untuk materi yang bukan tanggungjawabnya berkemungkinan kurang mereka pahami dan apabila dites dengan bentuk soal pilihan ganda mereka akan terkecoh dengan jawaban yang salah.

7. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal esai lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal pilihan ganda pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

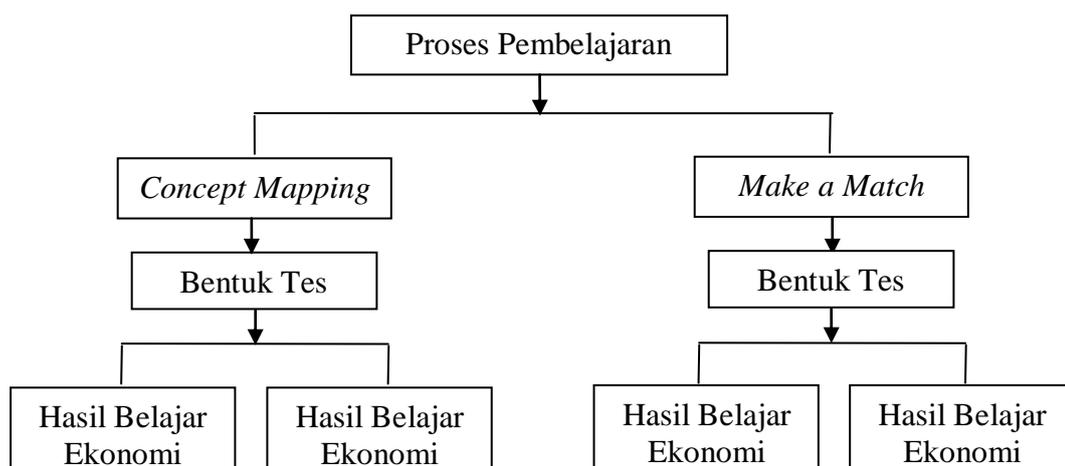
Model kooperatif tipe *make a match* guru menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu kartu untuk soal dan satu kartu untuk jawaban. Kemudian kartu dibagikan secara acak kepada siswa. Setiap siswa harus berpikir tentang pertanyaan atau jawaban yang dipegang dan mereka harus mencari pasangan kartu yang cocok.

Kemudian siswa berinteraksi dengan teman yang lain untuk mencocokkan kartu. Kemudian guru memanggil siswa yang memiliki kartu yang cocok untuk dibacakan, bagi siswa yang belum menemukan pasangan akan dipisahkan dan bersiap merespon kartu apakah sudah cocok atau belum bagi siswa yang maju.

Melihat pencapaian hasil belajar maka diperlukan tes. Penelitian ini menggunakan dua bentuk tes yaitu tes esai dan pilihan ganda. Bentuk tes esai adalah tes yang disusun disusun secara terstruktur dalam pengisian jawabannya. Sedangkan tes pilihan ganda adalah tes objektif yang terdiri atas pertanyaan atau pernyataan yang sifatnya belum selesai, dan untuk menyelesaikannya dipilih satu jawaban dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Pilihan jawaban harus merupakan jawaban yang benar atau paling benar sedangkan pengecoh merupakan jawaban tidak benar. Oleh karena itu tes tidak menuntut pemikiran yang nyata, dan tidak menguji kecakapan siswa dalam mengorganisasikan pikirannya, selain itu siswa dapat berkemungkinan menebak jawaban.

Siswa dalam pembelajaran *make a match* dituntut untuk mempelajari keseluruhan materi sehingga mereka berkemungkinan hanya menghafal dan tidak terstruktur. Hal tersebut membuat mereka kesulitan dalam mengorganisasikan jawaban jika dites menggunakan bentuk soal esai, namun mereka akan mudah menjawab soal berbentuk pilihan ganda karena soal ini hanya membutuhkan ranah ingatan. Dalam taksonomi Bloom dan Krathowl menunjukkan tiga ranah yang mungkin dikuasai oleh siswa yang mencakup kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom (aliran humanis) bahwa taksonomi disusun dari level paling sederhana, yaitu ingatan (C1) sampai yang paling kompleks yaitu evaluasi (C6). Dengan demikian diduga hasil belajar ekonomi yang dites menggunakan bentuk soal esai lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari penggalan kata “*Hypo*” yang artinya “Dari Bawah” dan kata “*Thesa*” yang artinya “Kebenaran”.

Hipotesis adalah anggapan dasar mengenai satu teori yang bersifat sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji dibawah kebenaran atau dapat diuji untuk bisa dibuktikan benar atau tidaknya peneliti perlu mengadakan penelitian (Suharsimi Arikunto, 2005 : 64).

Berdasarkan keterangan teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* dan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang dites menggunakan bentuk soal esai dengan siswa yang dites menggunakan bentuk soal pilihan ganda.
3. ada interaksi antara model pembelajaran dengan bentuk soal pada mata pelajaran ekonomi.
4. rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept papping* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* jika hasil belajarnya diukur menggunakan bentuk soal esai.
5. rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan

model kooperatif tipe *make a match* jika hasil belajarnya diukur menggunakan bentuk soal pilihan ganda.

6. rata-rata hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal esai lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal pilihan ganda pada pembelajaran kooperatif tipe *concept mapping*.
7. rata-rata hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal esai lebih rendah dibandingkan dengan hasil belajar ekonomi yang menggunakan bentuk soal pilihan ganda pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.