

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sutikno, 2013: 4). Sedangkan menurut Purwanto (2008 : 39), Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Kemudian menurut Djamarah dan Zain (2008 :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. Kemudian, belajar adalah perubahan tingkah laku (kognitif, afektif, dan psikomotorik) yang relatif tetap karena pengaruh pengalaman. Pendidikan seumur hidup lebih menekankan pada usaha sadar dan sistematis untuk penciptaan suatu lingkungan yang memungkinkan pengaruh pengalaman tersebut lebih efisien dan efektif.

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 bertanggung jawab 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.

Menurut Slameto (2003:2), Belajar yang disebut juga dengan *Learning* adalah perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada perilaku yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman. Belajar merupakan salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Belajar membantu manusia dalam beradaptasi dengan lingkungan.

Selanjutnya menurut beberapa ahli yang menyatakan diantaranya, Skinner 1973 dalam Sutikno (2013:3) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Sedangkan Morgan (1962) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu.

Gagne dalam Supriono (2010:2) menyatakan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses

pertumbuhan secara alamiah. Adapun ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah.

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Kesimpulannya, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dan sikap manusia untuk kearah yang lebih baik. Belajar merupakan hal yang dialami oleh semua manusia dari lahir hingga mati. Namun tidak banyak orang yang menyadari bahwa apa yang dilakukan termasuk kedalam proses belajar. Karena belajar tidak hanya terjadi dilingkungan formal saja tetapi di lingkungan informal juga manusia tetap belajar. Pada lembaga formal proses belajar yang baik dan dapat dikatakan tercapai adalah apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang melebihi KKM. Hasil belajar dapat menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran.

2. Teori belajar

Teori ialah pendapat yang dikemukakan oleh seorang ahli. Pendapat ahli yang bersifat teoritis itu berisi konsep dan prinsip. setiap teori belajar dirumuskan berdasarkan kajian tentang perilaku individu dalam proses belajar. Kajian tersebut pada intinya menyangkut dua hal.

1. Konsep yang menganggap bahwa otak manusia terdiri atas sejumlah kemampuan potensial
2. Konsep yang menganggap bahwa manusia meru[akan suatu sistem energi yakni suatu sistem tenaga yang dinamis yang berupa memelihara

keseimbangan dalam merespon sistem energi lain sehingga ia dapat berinteraksi melalui organ rasa.

Gagne dalam Purwanto (2008:25) menyatakan untuk terjadinya belajar pada siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun kondisi eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan memori sebagai hasil belajar terdahulu. Memori siswa yang terdahulu merupakan komponen kemampuan yang baru dan ditempatkan bersama-sama. Kondisi eksternal meliputi aspek atau benda yang dirancang dalam pembelajaran. Gagne menekankan pentingnya kondisi internal dan kondisi eksternal dalam suatu pembelajaran, agar siswa memperoleh hasil yang diharapkan.

Seorang guru hendaknya memahami teori belajar yang melandasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas agar model pembelajaran yang diberikan sesuai dengan materi pelajaran, perkembangan kognitif siswa, serta afektif siswa sesuai dengan situasi sekolah. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a Match* dilandasi oleh teori belajar Jerome Bruner, Piaget, dan Vygotsky yang dijabarkan di bawah ini.

a. Teori J. Bruner

Bruner dalam Ismail (2013.html) menyebutkan bahwa perkembangan kognitif seseorang akan terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap pertama adalah tahap enaktif, yaitu saat seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam usahanya memahami lingkungan dengan penerapan yang dilakukan secara langsung. Tahap kedua adalah tahap ikonik, saat seseorang bisa melihat dunia melalui

gambar-gambar dan visualisasi verbal. Tahap ketiga ialah tahap simbolik, saat seseorang memahami gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa simbol.

Untuk membelajarkan sesuatu, menurut Bruner, tidak perlu ditunggu sampai mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan jalan mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya (Sutikno : 2013 : 9)

Menurut Djamarah dan Zain (2008:23), menjelaskan bahwa kelebihan dan kelemahan dalam konsep ini diantaranya, *Kelebihan* konsep ini membantu peserta didik mengembangkan bakatnya, membentuk sifat kesiapan serta kemampuan keterampilan dalam proses kognitif peserta didik. Peserta didik mendapatkan pengetahuan yang bersifat pribadi sehingga pengetahuan tersebut dapat bertahan lama dalam diri peserta didik. Konsep ini memberikan semangat belajar peserta didik, dimana dengan konsep belajar mencari dan menemukan pengetahuan sendiri tentu rasa ingin tau itu timbul sehingga akan membentuk belajar yang ikhlas dan aktif. Konsep ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya dan keterampilannya sendiri sesuai dengan bakat dan hobi yang dimilikinya. Konsep ini mampu membantu cara belajar peserta didik yang baik, sehingga peserta memiliki motivasi yang kuat untuk tetap semangat dalam belajar. Memberikan kepercayaan tersendiri bagi peserta didik karena mampu

menemukan, mengolah, memilah dan mengembangkan pengetahuan sendiri, Konsep ini berpusat pada peserta didik, dan guru hanya membantu saja.

Adapun *kelemahan* konsep belajar penemuan menurut Bruner, yaitu: memakan waktu yang cukup banyak, dan kalau kurang terpimpin atau kurang terarah dapat menjerumus kepada kekacauan dan kekaburan atas materi yang dipelajari. Konsep belajar ini menuntut peserta didik untuk memiliki kesiapan dan kematangan mental. Peserta didik harus berani dan berkeinginan mengetahui keadaan disekitarnya. Jika tidak memiliki keberanian dan keinginan tentu proses belajar akan gagal. Konsep ini kurang berhasil apabila di laksanakan didalam kelas yang besar. Konsep ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/pembentukan sikap dan keterampilan bagi peserta didik. Konsep ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif. Dari beberapa penjelasan tentang kelebihan dan kelemahan konsep penemuan menurut Bruner, tentu kita harus mampu mempergunakan konsep belajar ini sesuai dengan keadaan dan tempatnya, sehingga nantinya dapat memaksimalkan penggunaan konsep ini dan tidak terjadinya kegalalan pembelajaran karena salah dalam penggunaannya (Ismail, 2013. html)

b. Teori Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget, perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu

1) kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf; 2)

pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan dunianya; 3) interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan 4) ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya (Utami, 2012. html)

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Sementara itu bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. (Nur dalam Trianto, 2009 : 29)

Implikasi teori kognitif Piaget pada pendidikan adalah sebagai berikut.

- 1) Memusatkan perhatian pada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya. Selain kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut. Pengamatan belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap kognitif siswa dan jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman sesuai dengan yang dimaksud.

- 2) Memperhatikan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pembelajaran pengetahuan jadi (ready made knowledge) tidak mendapat tekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan. Oleh karena itu, selain mengajar secara klasik, guru mempersiapkan beranekaragam kegiatan secara langsung dengan duni fisik.
- 3) Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas dalam bentuk kelompok-kelompok kecil siswa daripada bentuk kelas yang utuh. (Slavin dalam Trianto, 2009 : 30-31)

c. Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky

Seperti Piaget, Vygotsky menekankan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Akan tetapi menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.

1) Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)

Menurut Utami (2012.html) ZPD adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat diipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Menurut teori Vygotsky, Zona Perkembangan Proksimal merupakan celah antara *actual development* dan *potensial development*, dimana antara apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang dewasa dan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan arahan orang dewasa atau kerjasama dengan teman sebaya. Batas bawah dari ZPD adalah tingkat keahlian yang dimiliki anak yang bekerja secara mandiri. Batas atas adalah tingkat tanggung jawab tambahan yang dapat diterima oleh anak dengan bantuan seorang instruktur. Maksud dari ZPD adalah menitikberatkan ZPD pada interaksi sosial akan dapat memudahkan perkembangan anak.

2) Konsep *Scaffolding*

Menurut Utami (2012.html) *Scaffolding* ialah perubahan tingkat dukungan. *Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, dimana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak. Dialog adalah alat yang penting dalam ZPD. Vygotsky memandang anak-anak kaya konsep tetapi tidak sistematis, acak, dan spontan.

3) Bahasa dan Pemikiran

Menurut Vygotsky, anak menggunakan pembicaraan bukan saja untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas. Lebih jauh Vygotsky yakin bahwa anak pada usia dini menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka. Vygotsky mengatakan bahwa bahasa dan pikiran pada awalnya berkembang terpisah dan kemudian menyatu. Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain sebelum mereka dapat memfokuskan ke dalam pikiran-pikiran mereka sendiri. Anak juga harus berkomunikasi secara eksternal dan menggunakan bahasa untuk jangka waktu yang lama sebelum mereka membuat transisi dari kemampuan bicara eksternal menjadi internal (utami. 2012. html)

3. Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam Purwanto (2008: 43), hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2006:3), menyatakan 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 penggal dan puncak proses belajar.

Kemudian menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh seseorang setelah belajar berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai berasal dari interaksi pebelajar dengan lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pebelajar. Sejalan dengn itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 :3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya perubahan, yaitu perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya aktivitas yang telah dilakukan. Makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang baik sangat diharapkan dari proses pembelajaran karena perubahan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik pula sebagai generasi kedepan.

Hasil belajar merupakan suatu hal yang menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran yang telah dilakukan dapat dilihat dari ketuntasan belajar dari hasil belajar. Suatu prestasi yang diraih oleh siswa salah satunya ditentukan oleh hasil belajar selain dari kecerdasan non akademiknya. Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berpikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan

merasakan (*affective*), sedang belajar psikomotorik memberikan hasil berupa keterampilan (*psychomotoric*).

Menurut Sudjana (2009:22), proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.

Menurut Bloom dalam Jihad dan Haris (2008:28), hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (*domain*), yaitu.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya ya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada ditengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut kemampuan mentransfer pengetahuan keberbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena didalamnya dibutuhkan kemampuan berfikir untuk memahaminya. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada mata pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ranah afektif mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan yang menekankan pada reaksi-reaksi fisik. Mata pelajaran yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, seni, serta pelajaran lain yang memerlukan

praktik. Ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa menggunakan alat-alat praktikum.

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku, yaitu perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotik.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Belajar digunakan untuk mengusahakan perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia merubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Proses pengajaran merupakan sebuah proses aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran (*goal directed*). Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*).

Hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran *Grondlund*, dalam Purwanto (2008 :45). Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur.

Soedijarto dalam Purwanto (2008:46), pemberian tekanan penugasan materi akibat perubahan pada diri siswa setelah belajar diberikan oleh Soedijarto yang mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Tujuan pendidikan disekolah mengarahkan semua komponen seperti metode mengajar, media, materi, alat evaluasi, dan sebagainya dipilih sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedang hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai, namun tidak direncanakan untuk dicapai.

Menurut Supriono (2010:5), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Menurut pemikiran Gagne dalam Supriono (2010:5), hasil belajar berupa.

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Ketrampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dalam lambang. Ketrampilan intelektual terdiri dari kemampuan

mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep dan mengembangkan prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud *otomatisme* gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2003:54) yaitu.

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (intern).
Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi minat, dan kebiasaan belajar.
- b. Faktor yang bersumber dari luar manusia (ekstern).
Faktor ini diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan dan lingkungan fisik. Model pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar. Setiap model yang dipilih dan digunakan berpengaruh langsung terhadap pencapaian hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar harus benar-benar sesuai dengan tujuan, materi, keadaan siswa, dan kemampuan guru. Model yang baik akan memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pelajaran dan bagi siswa memberikan kemudahan dalam menyerap setiap materi pelajaran yang akan diberikan, dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar merupakan tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang berubahnya kearah lebih baik yang dicapai seseorang setelah menempuh proses belajar melalui interaksi dengan lingkungannya. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung dari aktivitas belajar siswa itu sendiri dan aktivitas siswa tergantung keahlian guru dalam pembelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melalui belajar yang terlihat salah satu dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti tes, dan hasil belajar memiliki arti penting dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan proses tersebut.

4. Model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru didalam kelas. Dalam model pembelajaran terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa dengan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Jadi dalam model pembelajaran didalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan yang lengkap yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran (Viyanti, 2012: 200).

Sedangkan menurut Abimanyu (2008: 3-11), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar

tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran pada umumnya terbagi menjadi 2 macam, yaitu model pembelajaran kelompok (*cooperatif learning*) dan model pembelajaran individual (*individual learning*). Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan dalam proses belajar mengajar yang berbasis kelompok. Kesiapan untuk bekerjasama antara siswa dalam kelompok-kelompok dalam pembelajaran akan membawa pengaruh yang positif bagi siswa karena dapat mengembangkan kemampuan kerjasama diantara para siswa dalam menyelesaikan masalah yang ditemui dalam belajar mereka.

Menurut Supriono (2010:46), model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Eggen dan Kauchak, 1996 dalam (Viyanti, 2012:202), pembelajaran kooperatif memiliki tiga komponen dasar, yaitu sebagai berikut.

- a) Tujuan kelompok (*group goal*)
Menghargai anggota kelompok dari kemampuan yang tidak sama dan saling membantu satu sama lain mencapai tujuan belajar.
- b) Tanggung jawab individu (*individual Accountability*)
Setiap anggota kelompok diharapkan menguasai materi, belajar, melakukan aktivitas bersama, serta menunjukkan bahwa mereka menguasai materi.
- c) Kesempatan bersama untuk berhasil (*a goal opportunities for succes*)
Mempunyai pengertian yang sama untuk menguasai materi pelajaran dan mendapatkan penghargaan atas keberhasilan yang dicapainya.

Menurut Slavin (2005:4), alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah berdasarkan penelitian dasar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka, dan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sarana yang sangat baik untuk mencapai hal-hal tersebut.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri.

1. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerjasama;
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
3. Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut;

4. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan (Dzaki, 2009.html).

Menurut Damon dan Muray dalam (Slavin,2005) interaksi siswa dalam kelompok terutama penularan pengetahuan dari siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai dalam hal ini sering dilakukan maka akan membawa dampak positif bagi prestasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan bahan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. Karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan berdasarkan kemampuan menuju pengelompokan yang lebih heterogen, pembelajaran kooperatif menjadi semakin penting. Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang sangat besar untuk mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka, ini jelas melengkapi alasan pentingnya untuk menggunakan pembelajaran kooperatif dalam kelas-kelas yang berbeda.

Menurut Slavin, 2005:34, model-model teoritis yang dapat menjelaskan keunggulan pembelajaran kooperatif ada dua kategori utama, yaitu.

- a. Teori Motivasi

Pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. Penghargaan kelompok yang didasarkan pada kinerja kelompok menciptakan struktur penghargaan interpersonal dimana anggota kelompok akan memberikan atau menghalangi pemicu-pemicu sosial (seperti pujian dan dorongan) dalam merespon usaha-usaha yang berhubungan dengan tugas kelompok.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam sistem pembelajaran menjadi sebuah aktivitas yang bisa membuat para siswa lebih unggul diantara teman sebayanya. Jelasnya tujuan kooperatif menciptakan norma-norma yang pro-akademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerjasama itu sendiri. Ada beberapa teori kognitif yang berbeda, yang terbagi menjadi dua kategori utama yaitu teori pembangunan dan teori elaborasi kognitif.

- Teori Pembangunan

Asumsi dasar dari teori pembangunan adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Vygotsky menggambarkan pengaruh kegiatan kolaboratif pada pembelajaran sebagai berikut : “fungsi-fungsi pertama kali terbentuk secara kolektif didalam bentuk hubungan diantara anak-anak dan kemudian menjadi fungsi-fungsi mental bagi masing-masing individu ... Penelitian membuktikan bahwa pemikiran muncul dari argumen”.

- Teori Elaborasi Kognitif

Penelitian dalam bidang psikologi kognitif telah menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan didalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada didalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif atau elaborasi, dari materi (Witlock, 1987 dalam Slavin 2005:34-36).

Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain. Penelitian terhadap pengajaran oleh teman telah lama menemukan adanya keuntungan pencapaian yang diterima oleh pengajar maupun yang diajar (Devin-Sheehan, Feldman, dan Allen, 1976 dalam Slavin). Dalam metode ini, para siswa mengambil peran sebagai pembaca dan pendengar (Slavin, 2005:38).

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan unsur siswa itu sendiri sehingga siswa dapat berinteraksi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sulit dan setiap anggota saling memunculkan pemecahan masalah yang efektif dalam masing-masing kelompok. Selain itu, siswa juga saling mengajar sesama siswa lainnya. Bahkan, banyak peneliti yang

menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif menuntut guru untuk lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan 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 meneukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Johnson, 1994 (dalam Trianto, 2009:57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok.

Tipologi pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran alternatif memiliki berbagai macam perbedaan, tetapi dapat dikategorisasikan menurut enam karakteristik prinsipil.

1. Tujuan kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa tujuan kelompok.
 2. Tanggung jawab individual. Dilaksanakan dalam dua cara yaitu dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata kelas individual dan melalui spesialisasi tugas, dimana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.
 3. Kesempatan sukses yang sama dengan kompetisi dengan yang setara.
 4. Kompetisi tim sebagai sarana untuk memoyivasi siswa untuk bekerjasama antar tim.
 5. Spesialisasi tugas.
 6. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.
- (Slavin, 2005: 26)

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Saat ini pembelajaran kooperatif telah memiliki banyak macam tipe. Terdapat macam-macam model pembelajaran kooperatif di dunia pendidikan saat ini, diantaranya : *Student Teams-Achievment Divisions (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Team-Assisted Individualized (TAI)*, *Cooperatif Integrated Reading And Compositions (CIRC)*, *Group Investigation (GI)*, *Make a Match (MAM)*, dan masih banyak yang lainnya. Dari semua model pembelajaran tersebut masing-masing memiliki perbedaan dalam proses pembelajaran, penyajian dalam pembelajaran dan peranan siswa serta guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tipe model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah TGT dan *Make a Match*.

Team Game Tournament (TGT), pada mulanya di kembangkan oleh David devries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4-5 orang secara heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang dalam “meja-turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai relatif sama (Slavin, 2005 : 13).

Hasil belajar diukur dengan materi yang dipertandingkan dan masalah-masalah yang terkait dengan materi yang telah dipelajari. Pertandingan yang dilakukan secara berkelompok akan menghasilkan pemenang pada akhir pertandingan dengan skor terbanyak yang diraih. pemenang dengan skor terbanyak akan diberi penghargaan kemenangan.

Model pembelajaran STAD dan TGT pada dasarnya memang memiliki kemiripan, satu-satunya perbedaan antara keduanya adalah STAD menggunakan kuis-kuis individual pada tiap akhir pelajaran, sementara TGT menggunakan game-game akademik. Joan Sacco (2002.html) Juga mengatakan bahwa STAD dan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang hampir sama, sesuai dengan pendapatnya *“almost identical to the STAD model, TGT differs only in the fact than the end of the instructional team quiz is replaced with end of the week tournament”*.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat diketahui bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT memiliki kemiripan. Hanya saja yang membedakan antara keduanya adalah pada akhir pembelajaran dengan menggunakan TGT tidak diadakan kuis, tetapi diadakan dengan pertandingan antar kelompok (turnamen) dan menggunakan sistem skor kemajuan individu.

Deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut.

1. Presentasi kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkalkan materi pelajaran yang dilakukan secara langsung seperti yang seringkali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru sebagai fasilitator. Para siswa harus benar-benar memahami materi yang disampaikan karena akan sangat membantu siswa pada saat diadakan turnamen dan skor turnamen mereka yang akan menentukan skor tim mereka.

2. Kelompok tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti turnamen dengan baik.

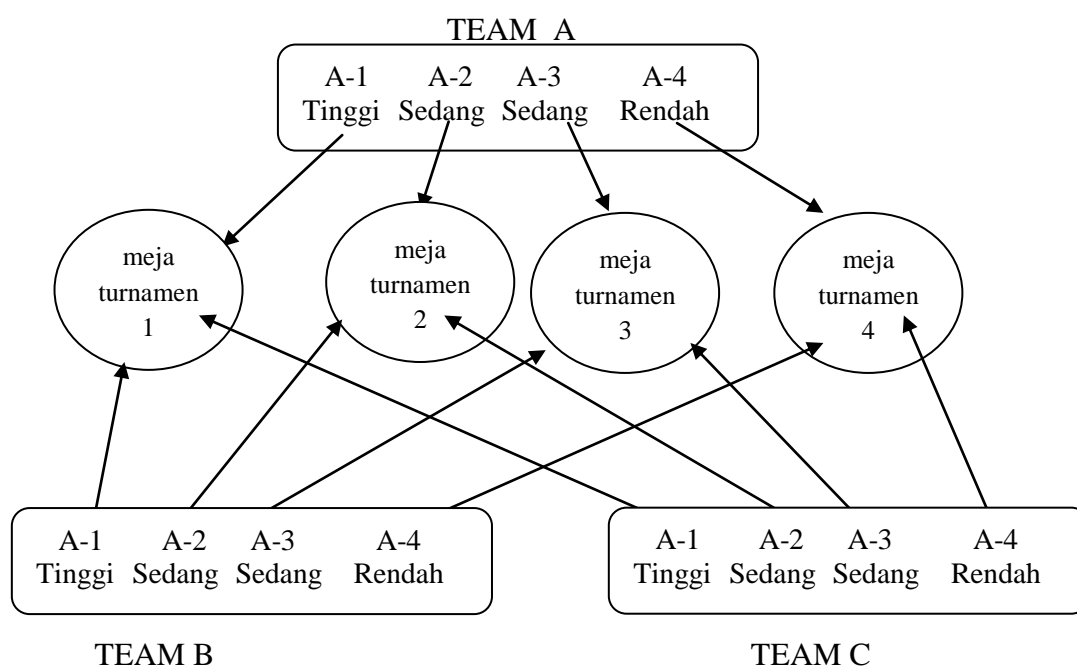
3. *Game* (Permainan)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa. Game dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4. *Turnament* (Kompetisi)

Turnament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung tiap akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi dikelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen akhir. Pemenang pada tiap meja akan “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi. Hal ini dapat diilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen.



Gambar 1. Penempatan Pada Meja Turnamen

Persiapan

Materi. Materi kurikulum yang dirancang khusus untuk pembelajaran tim siswa yang disebarluaskan oleh John Hopkins *team learning project* atau dapat juga digunakan bersama materi-materi yang diadaptasi dari buku teks atau sumber-sumber terbitan lainnya atau bisa juga dengan materi yang dibuat oleh guru.

Menempatkan para siswa kedalam tim. Dalam membagi siswa kedalam tim, seimbangkan timnya supaya (a) tiap tim terdiri atas level yang kinerjanya berkisar dari yang rendah, sedang, dan tinggi, dan (b) level kinerja yang sedang dari semua tim yang ada di kelas hendaknya setara, (c) dengan level yang kinerjanya berbeda diharapkan para siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan kelompoknya.

Pelaksanaan turnamen dalam satu meja yang beranggotakan 3 atau 4 siswa dengan kemampuan yang sama yang berasal dari kelompok yang berbeda dijelaskan sebagai berikut (Slavin, 2005 :170).

- a) Dalam satu meja pertandingan siswa mengambil undian yang digunakan untuk menentukan siapa yang mendapat giliran memilih soal dan membacakan soal yang disebut pembaca. Sedangkan 2 siswa yang lain disebut penantang 1 dan penantang 2.
- b) Pembaca mengambil kartu secara acak, kemudian mengambil soal yang sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu. Selanjutnya pembaca membacakan soal dengan keras kepada kedua penantangnya.
- c) Semua siswa tersebut mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.
- d) Pembaca membacakan lembar jawabannya, apabila pembaca tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 1, maka penantang 1 berhak membacakan jawabannya.
- e) Apabila penantang 1 tidak dapat menjawab atau jawabannya berbeda dengan penantang 2, maka penantang 2 berhak membacakan lembar jawabannya.
- f) Kemudian penantang 2 membacakan kunci jawaban yang telah disediakan pada meja turnamen oleh guru.
- g) Apabila jawaban pembaca salah, maka pembaca tidak dapat hukuman, tetapi apabila jawaban penantang 1 dan penantang 2 salah maka kedua penantang tersebut mendapat hukuman dengan cara mengembalikan kartu kemenangan yang telah mereka peroleh.
- h) Selanjutnya pembaca menjadi penantang 2, penantang 1 akan menjadi pembaca dengan prosedur pelaksanaan kegiatan sama seperti yang telah diuraikan diatas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.

Pembaca

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan.
2. Bacalah pertanyaan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab

Penantang I

Menantang jika memang
Dia mau (dan memberikan
Jawaban berbeda) atau
Boleh melewatinya

Penantang II

Boleh menantang jika pemenang I melewati, dan jika mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

Gambar 2. Aturan Permainan TGT

Kelompok yang mendapatkan skor terbanyak akan menjadi pemenang dalam turnamen. Peserta yang mendapatkan skor terbanyak akan meraih juara pertama (*top scorer*), siswa yang mendapatkan skor terbanyak kedua akan meraih juara 2 (*middle scorer*), dan siswa yang mendapatkan skor terbanyak ketiga akan meraih juara 3 (*low middle scorer*), dan siswa yang mendapatkan skor terkecil akan meraih juara 4 (*low scorer*). Berikut perhitungan poin-poin turnamen dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Perolehan Poin Untuk Permainan Dengan Empat Pemain

Pemain	Tidak Ada Seri	Seri Nilai Tertinggi	Seri Nilai Tengah	Seri Nilai Rendah	Seri Nilai Tertinggi 3 Macam	Seri Nilai Terendah 3 Macam	Seri 4 Macam	Seri Nilai Tertinggi Dan Terendah
1	60	50	60	60	50	60	40	50
2	40	50	40	40	50	30	40	50
3	30	30	40	30	50	30	40	30
4	20	20	20	30	20	30	40	30

Tabel 3. Perolehan Poin Untuk Permainan Dengan Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
1	60	50	60	40
2	40	50	30	40
3	20	20	30	40

Tabel 4. Perolehan Poin Untuk Permainan Dengan Dua Pemain

Pemain	Tidak seri	Seri
1	60	40
2	20	40

Tabel 5. Contoh Pemberian Poin Kepada Masing-Masing Pemain Dengan Tiga Pemain.

Pemain	Kelompok	Perolehan kartu kemenangan	Pemberian poin
Riswanda	A	6	40
Hardiyanti	B	8	60
Adi permana	C	4	20

5. Penghargaan (*Team Recognize*)

Setiap anggota yang mendapatkan poin akan diakumulasikan dalam kelompok, yang akan menentukan kelompok mana yang akan menjadi pemenangnya. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan hadiah yang telah disepakati sebelum memulai turnamen. Misalnya dengan pemberian sertifikat atau hadiah lain yang telah ditentukan sebelumnya. Perhitungan poin akumulasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$N_k = \frac{\text{Jumlah poin setiap anggota kelompok}}{\text{Jumlah anggota}}$$

Keterangan :

N_k = poin peningkatan kelompok

Setelah mendapatkan akumulasi nilai tiap kelompok, guru kemudian memberikan pengumuman bahwasannya kelompok mana yang akan mendapatkan skor tertinggi yang akan menjadi pemenang. Masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila skor yang diperoleh memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim akan mendapatkan julukan "*super team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*great team*" apabila mendapatkan skor rata-rata 45-50, "*good team*" apabila mendapat skor rata-rata 35-45.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif TGT terdapat lima langkah kegiatan didalamnya. Langkah-langkah tersebut antara lain presentasi kelas, pembagian kelompok, permainan, turnamen yang dilaksanakan setelah akhir bulan atau akhir unit, dan penghargaan yang menjadi alat ukur keberhasilan kelompok.

Kebaikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

1. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan memotivasi siswa untuk selalu berusaha mendapatkan nilai yang baik karena mereka sadar kesuksesan akademik yang diperoleh merupakan usaha mereka sendiri.
2. Memberikan kesempatan bagi siswa yang memiliki kemampuan belajar kurang berintegrasi didalam kelas.
3. Dapat membantu siswa menganalisis, mensintesa, menyelesaikan masalah, dan bahkan belajar mempelajari sesuatu.
4. Seluruh siswa menjadi lebih siap.
5. Melatih kerjasama dengan baik.

Kelemahan model TGT diantaranya sebagai berikut.

1. Karena siswa berbicara dan bekerja dalam kelompok kecil, jika banyak siswa dalam kelompok yang berbicara menyebabkan

pelaksanaan tugas kelompok terhambat, disamping itu dapat mengganggu guru dan kelas lain.

2. Perhatian yang kurang oleh guru dalam pelaksanaan tugas kelompok dan kurang mengerti siswa tentang apa yang harus dilakukan siswa didalam kelas menyebabkan tujuan tidak tercapai.

(Eko, 2011.wordpress.com)

6. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran yang relatif mudah diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dengan memberikan kartu soal dan kartu jawaban yang kemudian akan dicocokkan oleh siswa dengan batas waktu yang ditentukan. Apabila siswa selesai mencocokkan kartu sebelum habis batas waktu yang ditentukan, maka akan diberikan poin.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau mencari pasangan kartu dikembangkan oleh Lorna Curan (1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir (Ega, 2012. Blogspot).

Disamping itu *Make a Match* juga memberikan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berorientasi dengan siswa yang menjadikan aktif dalam kelas. Model pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang perlu disiapkan jika

pembelajaran digunakan dengan model *Make a Match* adalah kartu-kartu.

Kartu tersebut berisi pertanyaan dan jawaban.

Tahapan penerapan metode *Make a Match* menurut tim departemen pendidikan nasional (2008. Scrib), sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya sebagian kartu soal dan sebagian kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari setiap kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan / penutup

Berdasarkan teori di atas, maka langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya sebagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/ soal dari setiap kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

7. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memiliki kartu yang cocok.
8. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

1. Meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa
2. Cocok untuk tugas sederhana
3. Lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi masing-masing kelompok
4. Interaksi lebih mudah dan menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar
5. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

Kekurangan dari metode pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut.

1. Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
2. Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
3. Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya sekedar bermain saja.
4. Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi
(Ega, 2012.blogspot.com)

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang ada kaitanya dengan pokok masalah dan sudah dilaksanakan adalah :

Tabel 6. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul penelitian	Hasil penelitian
1	Dyah Widianingrum (2012)	Studi perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan tipe Number	Terdapat perbedaan pencapaian hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan tipe NHT, yang ditunjukkan

		Head Together (NHT) dengan memperhatikan sikap terhadap mata pelajaran pada siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1 negerikaton pesawaran	dengan perhitungan Fhitung $8,436 > F_{tabel} 4,110$
2	Febriyani Rofiqoh (2010)	Efektivitas pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips (Uin Syarif Hidayatullah Jakarta)	Dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar ips terpadu pada bab hakekat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i>
3	Ratih Ida Wahyuni (2012)	Studi perbandingan hasil belajar ekonomi siswa melalui metode pembelajaran kooperatif tipe <i>Student Tean Achievment Division</i> (STAD) dan tipe <i>Make a Match</i> dengan memperhatikan sikap terhadap mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Gedong Tataan	Fhitung $> F_{tabel}$ yaitu $(16,550) > (4,110)$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi antara siswa yang diberikan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dan MAM
4	Sigit Sukendro (2012)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Dan <i>Make a Match</i> Pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012”.	Ada perbedaan hasil belajara antara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> dan penggunaan model kooperatif tipe <i>Make a Match</i> Pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012

C. Kerangka pikir

Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan menentukan hasil belajar yang ingin dicapai. Ketepatan pemilihan model pembelajaran kooperatif juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian kemampuan guru dalam memilih model juga harus dilakukan dengan baik dan benar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Terdapat banyak sekali macam-macam model pembelajaran kooperatif, tetapi yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a Match*.

Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dan tipe *Make a Match*. Variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi melalui kedua model kooperatif tersebut. Hasil belajar ekonomi menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a match*.

1. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*

Model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pemilihan model yang tepat dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik meskipun dalam hal ini ada faktor lain yang menentukan. Belajar yang terbaik ialah dengan mengalami sendiri, dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan panca indera. Hal-hal yang pokok dalam “belajar” adalah bahwa belajar itu membawa perubahan (dalam arti *behavioral changes*, *actual* maupun potensial, bahwa perubahan

itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru, bahwa perubahan itu terjadi karena usaha (dengan sengaja).

Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide, mampu berpikir kritis. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya sedangkan guru dapat 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 mereka sendiri untuk belajar. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori-teori pemrosesan informasi, teori berpikir kritis, dan teori psikologi kognitif yang lain.

Model pembelajaran kooperatif terus dikembangkan karena melalui model pembelajaran ini kemampuan berpikir, mengeluarkan pendapat, rasa percaya diri dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antar kelompok. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, dua diantaranya adalah TGT dan *Make a match*. Kedua model ini memiliki langkah-langkah yang berbeda, namun tetap dalam dalam satu jalur yaitu pembelajaran kelompok yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan materi pelajaran dan siswa bekerja dalam timnya untuk memastikan bahwa semua anggota dapat memahami pelajaran. Selanjutnya semua siswa melakukan permainan yang telah diatur oleh model pembelajaran. Setelah permainan selesai, selanjutnya seluruh siswa melakukan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. Siswa memainkan turnamen ini bersama anggota tim lain pada meja turnamen, dimana peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki nilai rekor yang sama. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga), siswa yang berprestasi sedang atau rata-rata dikelasnya (bermain dengan yang berprestasi sedang juga), dan siswa yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) ketiganya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

Sedangkan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan habis, maka akan diberi poin. Kemudian siswa

dan guru bersama-sama menarik kesimpulan dari model permainan yang telah dilaksanakan. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dalam model kooperatif tipe TGT siswa dituntut untuk siap dalam turnamen, karena kemenangan tim tergantung pada poin yang disumbangkan untuk timnya.

Penelitian relevan yang berkaitan dengan penggunaan model kooperatif menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa apabila menggunakan model pembelajaran yang berbeda pula. Sigit (2012) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *jigsaw* dan model kooperatif tipe *Make a Match*. Selain Sigit, dalam penelitian Ratih dan Dyah (2012) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar akibat penggunaan dua model pembelajaran yang berbeda.

Aktivitas belajar siswa pada model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan *Make a Match*. Pada model TGT siswa diperkenalkan dengan materi pelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan didalam kelas dengan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan guru di kelas agar dapat membantu siswa dalam turnamen. Masing-masing anggota kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda mewakili kelompoknya dalam turnamen tersebut sehingga tingkat kemandirian siswa dalam belajar juga lebih tinggi. Sedangkan pada *Make a Match* tidak terdapat adanya turnamen yang dilaksanakan pada model TGT. Pada model *Make a Match*, hanya memberikan pasangan kartu

soal dan kartu jawaban yang cocok dan benar. Dalam proses ini siswa kebanyakan hanya menggunakan filling daripada berpikir mandiri. Yang memotivasi dalam model *Make a Match* adalah pemberian poin apabila siswa mampu mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan habis.

Dengan demikian, dapat diduga bahwa pada model TGT siswa lebih memahami materinya secara mendalam karena siswa dituntut untuk menyumbangkan poin untuk skor timnya dalam turnamen, sehingga harus benar-benar memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pada model *Make a Match*, siswa hanya mencocokkan antara kartu soal dan kartu jawaban dengan temannya. Perbedaan tersebut dapat diduga akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tipe *Make a Match*.

2. Terdapat perbedaan efektifitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a Match* pada kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan berusaha untuk memahami pelajaran selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak dapat mengandalkan temannya, karena saat turnamen berlangsung maka ia sendirilah yang akan menjawab pertanyaan, walaupun dalam belajar kelompok setiap siswa saling membantu dengan teman-temannya karena salah satu prinsip belajar kooperatif adalah setiap siswa harus memastikan

apakah temannya dalam satu kelompok telah memahami dan menguasai materi sehingga dapat menjawab pertanyaan pada saat turnamen.

Tahap turnamen yang terdapat pada pembelajaran kooperatif tipe TGT memicu siswa untuk mempersiapkan diri secara optimal agar dalam turnamen ia dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Ia termotivasi untuk mengikuti diskusi intern kelompok dengan sungguh-sungguh, mengerjakan soal kelompok, dan bertanya kepada temannya dalam kelompok jika ada hal yang belum ia pahami. Peran tutor sebaya sangatlah bermanfaat, selain itu siswa ingin terlihat baik dan berhasil dalam turnamen.

Kelompok dengan tingkat kinerja tertinggi dan mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan kelompok berupa sertifikat atau hadiah lainnya yang telah disepakati sebelumnya. Oleh karena itu, setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi.

Sedangkan pada pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa lebih banyak bermain daripada belajar kelompok. Selain itu pada pembelajaran tipe *Make a Match* siswa yang dapat mencocokkan kartu jawaban tidak melebihi batas waktu dapat diberi poin, sehingga siswa lebih mengandalkan feeling daripada pengetahuan yang mereka miliki. Pada model ini siswa tidak dituntut untuk belajar lebih aktif karena menggunakan media kartu dan hanya mencocokkan. Untuk siswa yang tidak suka belajar lebih banyak, pembelajaran model *Make a Match* lebih efektif untuk diterapkan. Namun, dengan penerapan model *Make a Match* siswa mungkin kurang bisa untuk

memahami model pembelajaran lain. Dengan demikian siswa hanya terpaku pada apa yang di yakini, bukan berdasarkan materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Make a Match* lebih banyak menggunakan permainan yang tidak membosankan, siswa diajak untuk memahami materi dengan permainan kartu dan mencocokkannya, pada tahap ini siswa tetap belajar namun dengan permainan.

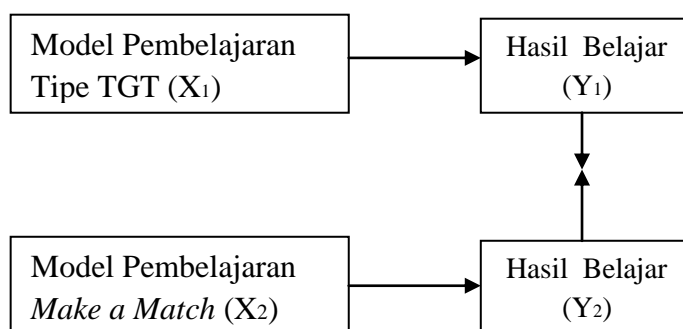
Pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa untuk selalu siap dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran tipe TGT terdapat turnamen yang mengharuskan siswa untuk bersungguh-sungguh dalam belajar. Karena dalam turnamen siswa sendiri akan menjawab pertanyaan turnamen untuk mendapatkan poin yang akan disumbangkan kepada kelompoknya, sehingga siswa berjuang secara individu demi kelompoknya. Siswa juga akan mendapatkan prestasi yang baik dimata teman-temannya karena mampu membawa kelompoknya menjadi juara. Dengan demikian, ada kebanggaan tersendiri yang didapatkan oleh siswa dengan menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan itu siswa harus belajar sungguh-sungguh dan memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran berlangsung. Pada model TGT tidak hanya belajar sungguh-sungguh tetapi juga ada permainan yang dilakukan yaitu turnamen yang apabila kelompoknya menang akan mendapatkan sertifikat kemenangan atau hadiah lain.

Dengan demikian pada pembelajaran tipe TGT siswa mampu belajar sungguh-sungguh, bermain dalam turnamen, dan mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu, siswa benar-benar memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Sedangkan pada model kooperatif tipe *Make A Match* siswa lebih banyak bermain daripada belajar. Sehingga pada penerapannya akan lebih efektif model TGT dibandingkan dengan model *Make a Match*.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut :

Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam penelitian ini, yaitu.

1. Seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 Kotabumi, Lampung Utara semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama pada mata pelajaran ekonomi.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang diberikan dengan menggunakan model tipe *Make a Match* diajar oleh guru yang sama.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Ada perbedaan efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *Make a Match* pada siswa kelas XI IPS SMA Negeri 4 kotabumi Lampung Utara.