

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Bab kedua akan membahas beberapa hal yang berkaitan dengan tinjauan pustaka, kerangka pikir, dan diakhiri dengan hipotesis. Pembahasan secara rinci beberapa sub bab tersebut dikemukakan sebagai berikut.

A. Tinjauan Pustaka

1. Definisi Belajar

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2009 : 17). Hal ini senada juga disampaikan oleh Slameto (2008 : 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2008:29) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku 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. Belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan (Djamarah, 2006: 15).

Dalyon (2005: 49) mengatakan bahwa "Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya". Belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui. Seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Sementara menurut Jarvis dalam Trianto (2010 : 178) bahwa belajar adalah: (1) ada tidaknya perubahan perilaku permanen sebagai hasil dari pengalaman; (2) perubahan relative sering terjadi yang merupakan hasil dari praktek pembelajaran; (3) proses di mana pengetahuan itu digali melalui transformasi pengalaman; (4) proses transformasi pengalaman yang menghasilkan pengetahuan, *skill*, dan *attitude*; (5) mengingat informasi.

Prinsip-prinsip belajar menurut Sardiman (2007: 24) adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Perubahan keterampilan, sikap dan nilai tersebut haruslah kearah yang lebih baik.

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 (*exsperiential 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 (2008 : 54-72), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. faktor-faktor internal
 - a. jasmani (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. kelelahan
2. faktor-faktor eksternal
 - a. keluarga (cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan)
 - b. sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
 - c. masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar adalah suatu proses menemukan dan merubah, baik tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan hasil interaksi dengan lingkungannya yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

2. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi di dalam pikiran siswa.

Berdasarkan teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

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

nilai. Perubahan keterampilan, sikap dan nilai tersebut haruslah kearah yang lebih baik. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. 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 sesuai dengan situasi sekolah. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Make a Match* dilandasi oleh teori-teori belajar sebagai berikut.

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Kontruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern.

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Teori konstruktivisme merupakan teori pembelajaran kognitif. Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan

sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa harus benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-idenya (Slavin dalam Trianto, 2010 : 74).

Menurut teori ini, pendekatan konstruktivis dalam pengajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya, Slavin dalam Trianto (2010 : 74).

Prinsip-prinsip yang sering diambil dari konstruktivisme menurut Suparno dalam Trianto (2010 : 75-76), antara lain:

1. pengetahuan dibangun siswa secara aktif,
2. tekanan dalam proses belajar terletak pada siswa,
3. mengajar adalah membantu siswa belajar,
4. tekanan dalam proses belajar lebih pada proses bukan pada hasil akhir,
5. kurikulum menekankan partisipasi siswa, dan
6. guru sebagai fasilitator.

Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari idea dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu

mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Berikut ini akan dikemukakan dua teori yang melandasi pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran yaitu teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Teori Perkembangan Mental Vygotsky.

b. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi anak dengan lingkungan. Pengetahuan datang dari tindakan. Piaget yakin bahwa pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Selain itu, ia juga berkeyakinan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran, yang pada akhirnya, membuat pemikiran itu menjadi lebih logis (Nur dalam Trianto 2010 : 72-73).

Implikasi teori kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memfokuskan pada proses berfikir anak, tidak sekedar pada produknya. Disamping itu dalam pengecekan kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sampai pada jawaban tersebut.
- b. Pengenalan dan pengakuan atas peranan anak-anak yang penting sekali dalam inisiatif-diri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Penerimaan perbedaan individu dalam kemajuan perkembangan. Bahwa seluruh anak berkembang melalui urutan perkembangan yang sama namun mereka memperolehnya pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu guru harus melakukan upaya khusus

untuk lebih menata kegiatan kelas untuk individu-individu dan kelompok-kelompok kecil anak-anak daripada kelompok klasikal. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan implikasi teori Piaget diatas, jelaslah bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan. Selain itu, guru harus mampu menciptakan keadaan pebelajar yang mampu untuk belajar sendiri. Artinya, guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada pebelajar, tetapi guru dapat membangun pebelajar yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar.

c. Teori Vygotsky

Vygotsky berpendapat seperti piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri, melalui bahasa. Meskipun kedua ahli memperhatikan pertumbuhan pengetahuan dan pemahaman anak tentang dunia sekitar, Piaget lebih memberikan tekanan pada proses mental dan Vygotsky lebih menekankan pada peran pembelajaran, interaksi sosial, dan pengetahuan lain.

Menurut Vygotsky dalam Trianto (2010 : 76) bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari manun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas tersebut berada dalam *zone of proximal development (ZPD)*.

ZPD adalah perkembangan sedikit di atas perkembangan seseorang saat ini. Ide penting lain yang diturunkan dari teori Vygotsky adalah *scaffolding* yakni memberikan sejumlah bantuan besar kepada anak selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil alih tanggung-jawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya. Bantuan tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh ataupun yang lain sehingga memungkinkan siswa tumbuh mandiri (Slavin dalam Trianto, 2010 : 76).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar ksrena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan hasil belajar merupakan hal yang diperoleh dari proses belajar. Sudjana (2004 : 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 ; 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar

dan tindak mengajar. Sedangkan menurut Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2013 : 5) hasil belajar berupa:

- a. informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing.
- c. strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Tes hasil belajar adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Hasil tes ini berupa data kuantitatif (Slameto, 2008:30). Selanjutnya Sudjana dalam Jihad dan Haris (2008:15) berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Senada dengan pendapat di atas, Gagne dalam Dimiyati dan Midjiono (2006:10) menyatakan bahwa hasil belajar diperoleh seseorang setelah belajar berupa keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Menurut Benyamin Bloom dikutip dari Sudjana (2005:22), hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut

kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah kemampuan itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dalam ranah kognitif ini terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

1) Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat (recall) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya tanpa mengartikan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang paling rendah.

2) Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan

memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu hal dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret. Aplikasi atau penerapan ini merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi dibanding pemahaman.

4) Analisis

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian atau faktor-faktor yang satu dengan faktor lainnya. Kemampuan berpikir analisis setingkat lebih tinggi dibanding dengan pemahaman.

5) Sintesis

Sintesis merupakan kemampuan berpikir yang berkebalikan dengan proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola baru.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, misalnya jika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, maka ia mampu memilih satu pilihan yang terbaik, sesuai dengan patokan atau kriteria yang sudah ada.

Sementara menurut Lindgren dalam Suprijono (2013:7) hasil pembelajaran meliputi kecakapan informasi, pengertian, dan sikap. Yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana (2004:56) hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut:

1. kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri siswa.
2. menambah keyakinan akan kemampuan dirinya.
3. hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatannya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lainnya.
4. kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari luar siswa (faktor eksternal) meliputi: suasana rumah,

orang tua, motivasi, keadaan ekonomi keluarga dan juga faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) meliputi: kesehatan intelegensi, bakat, motivasi, minat, dan lain-lain. Selain itu penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Slameto, 2008 : 54-64).

Cara untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa diperlukan penilaian. Penilaian bertujuan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa dan hasil mengajar guru. Informasi hasil belajar atau hasil mengajar berupa kompetensi dasar yang dikuasai dan yang belum dikuasai siswa. Hasil belajar digunakan untuk memotivasi siswa, dan untuk perbaikan serta peningkatan kualitas pembelajaran oleh guru (Uno, 2009 : 140).

Hasil belajar memerlukan suatu penilaian. Menurut Uno (2009 : 131), penilaian itu sendiri tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa. Penilaian juga bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa, (3) mendiagnosis kesulitan belajar siswa, (4) mengetahui hasil pembelajaran, (5) mengetahui pencapaian kurikulum, (6) mendorong siswa belajar, dan (7) mendorong guru agar mengajar dengan lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi belajar dan tindak mengajar yang dijadikan tolak ukur keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Seseorang siswa dikategorikan berhasil dalam belajar jika setelah mengikuti proses pembelajaran maka tingkat pengetahuan yang dimiliki akan bertambah, serta sikap dan tingkah lakunya menjadi lebih baik.

Hasil belajar tersebut berupa kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan yang diperoleh siswa diwujudkan dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan pengajaran yang dicerminkan dalam bentuk poin atau angka setelah mengikuti tes.

4. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan teknik yang digunakan oleh guru kepada siswa dalam menyajikan materi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai. Dengan model pembelajaran, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan pola, tujuan, tingkah laku, lingkungan dan hasil belajar yang direncanakan.

Menurut Joyce dalam Trianto (2009 : 5) 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. Sedangkan menurut Suprijono (2013 : 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Sedangkan menurut Sagala (2009:175) model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Menurut Arens dalam Suprijono (2013 : 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Selanjutnya Joyce dan Weil dalam Sagala (2009:176) mengemukakan ada empat kategori yang penting diperhatikan dalam model mengajar yakni: model informasi, model personal, model interaksi dan model tingkah laku. Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi metode atau prosedur, menurut Trianto (2009:6) model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur, ciri-ciri tersebut adalah :

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

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

5. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama, yakni kerja sama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Johnson dan Johnson dalam Ismail, 2002:12). Sementara menurut Sholehatin (2008:4) *cooperative learning* merupakan sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Menurut Sanjaya dalam Rusman (2011 : 203) mengungkapkan bahwa *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sementara menurut Suprijono (2013:54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu tugas atau memecahkan suatu masalah, dimana setiap anggota kelompok saling membantu. Kelompok beranggotakan 4-5 siswa dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok yang heterogen terdiri dari tingkat kemampuan akademik dan jenis kelamin siswa.

Sanjaya (2008 : 239) 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.

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurutnya ialah sebagai berikut.

1. Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh 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. Kemauan untuk bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip kerjasama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.
4. Keterampilan bekerjasama, kemauan untuk bekerjasama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (Rusman, 2011 : 206) akan efektif digunakan apabila:

1. guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha individual;
2. guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar;
3. guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri;
4. guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa;
5. guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan.

Menurut Hasan dkk dalam Solihatin (2008 : 6) Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun konatif. Suasana blajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya, terbuka, dan rileks di antara anggota kelompok yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan member masukan diantara mereka untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri:

- 1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif;
 - 2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah;
 - 3) jika dalam kelas, terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam setiap kelompok pin terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula;
 - 4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.
- (Jihad dan Haris 2008 : 30)

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

mempunyai tiga tujuan yang hendak dicapai yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik
pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Penerimaan adanya keragaman
model pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial.
3. Pengembangan keterampilan social
pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan social siswa. keterampilan social yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain. mau menjelaskan idea tau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.
(Jihad dan Haris 2008 : 30)

Menurut Roger dan David Johnson (Rusman, 2011 : 212) ada lima unsur

dasar dalam pembelajaran kooperatif (*Cooperave Learning*), yaitu

sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompok.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling member dan menerima informasi dari kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi.

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada table berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau melalui bahan bacaan.
Tahap-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Tahap-6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Rusman (2011 : 211)

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa manfaat. Menurut Zamroni (Trianto, 2009 : 57) manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Disamping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan

solidaritas sosial dikalangan siswa. Dengan belajar kooperatif diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi yang cemerlang dan memiliki solidaritas yang kuat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan proses pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai pencari ilmu sehingga bisa memecahkan dan merumuskan sendiri hasilnya. Intervensi dari orang lain dalam hal ini guru diberikan dalam rangka memotivasi siswa. Perumusan dan konseptualisasi juga dilakukan oleh siswa sendiri. Posisi guru dalam proses pembelajaran bukan sebagai infromatory dan penyuaap materi, akan tetapi sebagai organisator program pembelajaran, sebagai fasilitator bagi pembelajaran siswa dan sebagai evaluator keberhasilan pembelajaran mereka.

6. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* (NHT)

Number Head Together adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dengan rasa tanggung jawab dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan didepan kelas. *Numbered Head Together* (NHT) pertama kali dikenalkan oleh Spencer Kagen (1993). Menurut Kagen model pembelajaran NHT ini secara tidak langsung melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran tipe NHT menurut Huda (2011 : 138)

sebagai berikut.

1. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
2. Guru memberikan tugas atau pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
4. Guru memanggil salah satu nomor tanpa memberitahu terlebih dahulu nomor berapa yang akan dipanggil. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka.

Langkah-langkah di atas menunjukkan model NHT bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagen menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Adanya penomoran dalam langkah-langkah tersebut merupakan bagian pembeda dari pembelajaran kooperatif lainnya, sehingga sangat cocok untuk dijadikan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan materi dan siswa.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT merujuk pada konsep

Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah yaitu:

- a. pembentukan kelompok (penomoran)
- b. diskusi masalah
- c. tukar jawaban antar kelompok

Adanya penomoran pada langkah-langkah pembelajaran NHT membuat model kooperatif ini dikatakan sebagai model kooperatif tambahan yang

digunakan untuk memodifikasi model kooperatif pokok seperti STAD. Pemberian nomor pada model NHT akan membuat aktivitas siswa lebih terstruktur baik dalam diskusi maupun saat mengungkapkan hasil diskusi. Metode struktural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa.

Setiap siswa dalam kelompok mempunyai sebuah nomor, sehingga untuk mewakili presentasi di depan kelas guru hanya memanggil nomor-nomor tersebut. Salah satu nomor yang dipanggil untuk mewakili kelompoknya memberikan jawaban secara bergantian, tetapi siswa yang akan mewakili kelompoknya tidak diberitahukan terlebih dahulu. Giliran dalam mewakili kelompok untuk mempresentasikan atau memberikan jawaban hasil diskusi kelompoknya dilakukan untuk memastikan keterlibatan seluruh siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dengan pembelajaran NHT banyak kemampuan siswa yang dilatihkan, siswa dilatih untuk dapat mengelola informasi yang diperoleh, mengembangkan pemikiran, mengkomunikasikan berbagai pemikiran, serta kemampuan dalam merangkum ide yang lain. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor, siswa diajak bekerja dalam kelompoknya, saling bertukar pikiran, mengemukakan pendapat dan saling mengemban tanggung jawab untuk meyakinkan bahwa seluruh anggota kelompoknya harus memiliki kemampuan menguasai seluruh jawaban dari pertanyaan yang diajukan guru. Sehingga pada proses pembelajaran yang aktif

adalah siswa. Pada proses penomoran dapat digunakan sebagai kontrol agar seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, karena seluruh nomor yang terdapat pada setiap kelompok dapat seketika dipanggil oleh guru untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Ibrahim (2000: 22), mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu:

- 1) hasil belajar akademik struktural.
Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) pengakuan adanya keragaman.
Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.
- 3) pengembangan keterampilan sosial.
Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap siswa yang hasil belajar rendah yang dikemukakan oleh

Lundgren dalam Ibrahim (2000: 18), antara lain adalah :

- a. rasa harga diri menjadi lebih tinggi.
- b. memperbaiki kehadiran.
- c. penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar.
- d. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil.
- e. konflik antara pribadi berkurang, pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan kebaikan budi.
- f. kepekaan dan toleransi.

Kebaikan dan kelemahan penerapan pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor adalah:

Kebaikan NHT:

- a. melibatkan seluruh siswa dalam pemecahan pertanyaan atau masalah. Setiap siswa dalam kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat berbagi ide sehingga dapat menghindari

- kemungkinan terjadinya satu siswa mendominasi pembelajaran dalam kelompoknya.
- b. setiap siswa memiliki kesiapan diri untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
 - c. meningkatkan pribadi yang bertanggung jawab. Setiap siswa dapat saling berbagi ide dengan sesama anggota kelompok atau anggota kelompok yang lain.
 - d. meningkatkan pembelajaran bersama, dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar setiap siswa harus bekerjasama. Setiap siswa harus memeriksa bahwa setiap anggota kelompoknya dapat mengerti dan menjawab pertanyaan.
 - e. diskusi dapat berjalan dengan sungguh-sungguh.
 - f. meningkatkan semangat dan kepuasan kelompok.
 - g. siswa pandai dapat mengajarkan siswa yang kurang pandai, dan siswa kurang pandai tidak merasa segan untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat.

Kelemahan NHT adalah:

- a. adanya kemungkinan nomor yang telah dipanggil akan dipanggil kembali atau terjadi pengulangan.
- b. tidak semua (siswa) anggota kelompok dipanggil untuk presentasi.
- c. suasana kelas sulit dikontrol oleh guru
- d. pelaksanaan pembelajaran berlangsung lama.

Pembelajaran NHT dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan keadaan yang ada di sekolah sehingga dapat mencapai pembelajaran yang maksimal, selain itu pada pembelajaran ini haruslah diulang-ulang agar dapat menemukan sintak mandiri yang sesuai dengan keadaan siswa dan juga disesuaikan dengan kemampuan guru matapelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, bahwa NHT adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. Selain itu, model pembelajaran ini secara tidak langsung dapat melatih siswa untuk saling berbagi informasi, sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran.

7. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model *Make a Match* adalah model pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Perkembangan berikutnya, para pengguna model ini berusaha memodifikasi dan mengembangkannya. Salah satu keuntungan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam susunan yang menyenangkan. Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik (Lie, 2004 : 55).

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Siswa mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena pada model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain, suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran serta adanya

penghargaan (reward) sehingga siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah pembelajaran model *Make a Match* (Rusman, 2011 : 223-224) adalah sebagai berikut :

- a. guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- b. setiap siswa mendapatkan sebuah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
- d. siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- e. setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- f. kesimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran diatas dapat dikembangkan lagi menjadi lebih rinci. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Make a Match* tersebut 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.
4. setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
5. setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu yemannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama.
7. setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.

9. guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pemanfaatan dan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* juga mempunyai kelemahan dan kelebihan diantaranya sebagai berikut.

1. Kelebihan pembelajaran model *Make a Match* yaitu:
 - a. mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b. materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - c. mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%.
2. Kelemahan pembelajaran dengan model *Make a Match* yaitu:
 - a. diperlukan bimbingan guru untuk melakukan kegiatan.
 - b. waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
 - c. guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Berdasarkan keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan keuntungan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah mengajak siswa untuk lebih aktif dengan memberikan kesempatan untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Adapun kelemahannya adalah menggunakan waktu yang cukup lama.

8. Pembelajaran IPS Terpadu

Menurut Joni dalam Trianto (2010 : 56) pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Hal ini senada dengan pendapat Hadisubroto dalam Trianto (2010 : 56)

pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar anak, maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Ujang Sukandi, dkk dalam Trianto (2010 : 56) mengatakan pengajaran terpadu pada dasarnya dimaksudkan sebagai kegiatan mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan cara ini dapat dilakukan dengan mengajarkan beberapa materi pelajaran disajikan tiap pertemuan.

Menurut Trianto (2010 : 59) pembelajaran terpadu memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa alasan yang mendasari hal tersebut, antara lain sebagai berikut.

- a. Dunia anak adalah dunia nyata
Tingkat perkembangan mental anak selalu dimulai dengan tahap berpikir nyata.
- b. Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa/objek lebih terorganisir.
Proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu objek sangat bergantung pada pengetahuan yang sudah dimiliki anak sebelumnya.
- c. Pembelajaran akan lebih bermakna
Pembelajaran akan lebih bermakna kalau pelajaran yang sudah dipelajari siswa dapat memanfaatkan untuk mempelajari materi berikutnya. Pembelajaran terpadu sangat berpeluang untuk memanfaatkan pengetahuan sebelumnya.
- d. Memberi peluang siswa untuk mengembangkan kemampuan diri
Pengajaran terpadu memberi peluang siswa untuk mengembangkan tiga ranah sasaran pendidikan secara bersamaan yang meliputi sikap, keterampilan dan ranah kognitif.

- e. Memperkuat kemampuan yang diperoleh
Kemampuan yang diperoleh dari satu mata pelajaran akan saling memperkuat kemampuan yang diperoleh dari mata pelajaran lain.
- f. Efisiensi waktu
- g. Guru dapat lebih menghemat waktu dalam menyusun persiapan mengajar.

Pembelajaran terpadu dikembangkan dengan landasan pemikiran

Progresivisme, Konstruktivisme, Developmentally Appropriate Practice

(DAP), landasan *Normatif* dan Landasan Praktis. Dekdikbud dalam

Trianto (2010 : 69). Pembelajaran terpadu dikembangkan menurut paham

Konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk sendiri

oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama dari belajar

bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud hanya dengan

mendengarkan ceramah atau membaca buku tentang pengalaman orang

lain. Mengalami sendiri merupakan kunci untuk kebermaknaan, (Trianto

2010 : 69).

Istilah pendidikan IPS dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia

masih relatif baru digunakan. Pendidikan IPS merupakan padanan dari

social studies dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah

tersebut pertama kali digunakan di AS pada tahun 1913 mengadopsi

nama lembaga *Sosial Studies* yang mengembangkan kurikulum di AS.

IPS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang

disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik,

hukum dan budaya (Trianto, 2010 : 171). Disiplin ilmu tersebut

mempunyai keterpaduan yang tinggi karena geografi memberikan

wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau, ekonomi memberikan wawasan tentang berbagai macam kebutuhan manusia dan sosiologi/antropologi memberikan wawasan yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial dan sebagainya.

Konsep IPS yaitu (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) keseimbangan dan perubahan, (4) konsep persamaan perbedaan (5) konflik dan konsesus, (6) pola (*patron*), (7) tempat, (8) kekuasaan (*power*), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (*scarcity*), (12) kekhususan, (13) budaya (*culture*), dan (14) nasionalisme (Trianto, 2010 : 173).

Menurut Trianto (2010 : 174) pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Karakteristik mata pelajaran IPS di SMP/MTS menurut Trianto (2010 : 174-175) antara lain sebagai berikut.

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama .
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. (Trianto, 2010 : 175).

Tujuan IPS pembelajaran IPS adalah sebagai berikut.

1. Tujuan umum dari pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:
 - 1) memahami bahwa lingkungan fisik menentukan bila dan bagaimana manusia hidup.
 - 2) memahami bahwa perubahan adalah kondisi masyarakat manusia.
 - 3) terlibat dalam kekuatan yang membawa perubahan dan juga masalah-masalah perubahan budaya.
 - 4) mengenal dan menghargai keseluruhan individu sebagai kesatuan yang terkecil dalam masyarakat.
 - 5) Mengerti struktur dasar sebagaimana halnya fungsi-fungsi yang prinsip dari pemerintah yang berbentuk demokratis.
 - 6) Mengerti sasaran dan fungsi sistem ekonomi dan mengembangkan kompetensi sebagai produsen dan konsumen.
 - 7) Mengembangkan kompetensi yang lebih besar dan pengarahan diri sendiri.
 - 8) Menyadari bahwa pengertian kita dari masa lampau berubah dengan adanya penemuan fakta baru dan interpretasi baru.
2. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:
 - 1) anak didik harus dilatih mampu berfikir kritis dihubungkan dengan pengetahuan yang dimilikinya.
 - 2) training independent study.
 - 3) Mengetahui dan menerima tanggung jawab menerima dan mengolah sumber daya.
 - 4) memahami prinsip ekonomi yang berkaitan dengan hidupnya sendiri serta orang lain di negaranya dan bangsanya.
 - 5) dapat bergaul dengan orang lain secara efektif dan dalam suasana saling menghormati.
 - 6) memberi sumbangan yang berharga pada sekolah dan masyarakatnya.
 - 7) mengetahui dan menghormati harkat dan nilai manusia.

- 8) Mengembangkan keterampilan dalam mengumpulkan dan penafsiran informasi bagi pemikiran kritis dan pemecahan masalah.

Menurut Kosasih dalam Trianto (2010 : 174) pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hapalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat di lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Trianto 2010 : 176). Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik, tanpa adanya pengorganisasian maka sudah tentu tujuan dari kurikulum ilmu sosial tidak akan tercapai atau paling tidak hasil

belajarnya tidak maksimal dan tidak dapat mencapai sasaran. Oleh sebab itu materi IPS harus dapat diintegrasikan dengan menyesuaikan lingkungan.

Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 28 Bandar Lampung Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami permasalahan sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk	1.1 Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk 1.2 Mengidentifikasi permasalahan kependudukan dan upaya penanggulangannya 1.3 Mendeskripsikan permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya dalam pembangunan berkelanjutan 1.4 Mendeskripsikan permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan
2. Memahami permasalahan sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk	2.1 Mendeskripsikan kondisi fisik wilayah dan penduduk 2.2 Mengidentifikasi permasalahan kependudukan dan upaya penanggulangannya 2.3 Mendeskripsikan permasalahan lingkungan hidup dan upaya penanggulangannya dalam pembangunan berkelanjutan 2.4 Mendeskripsikan permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan
3. Memahami proses kebangkitan nasional	3.1 Menjelaskan proses perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat, serta pengaruh yang ditimbulkannya di berbagai daerah 3.2 Menguraikan proses terbentuknya kesadaran nasional, identitas Indonesia, dan perkembangan pergerakan kebangsaan Indonesia

Tabel 3 (lanjutan)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Memahami masalah penyimpangan sosial	4.1 Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial(miras, judi, narkoba, HIV/Aids, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat 4.2 Mengidentifikasi berbagai upaya pencegahan penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat
5. Memahami kegiatan pelaku ekonomi di masyarakat	5.1 Mendeskripsikan hubungan antara kelangkaan sumber daya dengan kebutuhan manusia yang tidak terbatas 5.2 Mendeskripsikan pelaku ekonomi: rumah tangga, masyarakat, perusahaan, koperasi, dan Negara 5.3 Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat

Tabel 4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
6. Memahami usaha persiapan kemerdekaan	6.1 Mendeskripsikan peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi dan proses terbentuknya negara kesatuan Republik Indonesia 6.2 Menjelaskan proses persiapan kemerdekaan Indonesia
7. Memahami pranata dan penyimpangan sosial	7.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk hubungan sosial 7.2 Mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat 7.3 Mendeskripsikan upaya pengendalian penyimpangan sosial
8. Memahami kegiatan perekonomian Indonesia	8.1 Mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya 8.2 Mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia 8.3 Mendeskripsikan fungsi pajak dalam perekonomian nasional

Tabel 4 (lanjutan)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	8.4 Mendeskripsikan permintaan dan penawaran serta terbentuknya harga pasar

Sumber: Data Guru Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan Tabel 3 dan Tabel 4, dapat dilihat bahwa KD dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih ketrampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri atau masyarakat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

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

Tabel 5. Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Esa Norita	Studi Perbandingan Hasil Belajar dengan Menggunakan Moddel Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan Tipe <i>Mind Mapping</i> dengan Memperhatikan Sikap Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013)	Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe (NHT) jika dibandingkan dengan yang menggunakan Tipe <i>Mind Mapping</i> (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013) diperoleh $F_{hitung} 10,04 > F_{tabel} 4,03$ dengan rata-rata kelas eksperimen 80,75 dan kelas kontrol 73,59.

Tabel 5 (lanjutan)

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
2	Didi Sudarmansyah	Studi Komparatif Pembelajaran Model Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dengan Model Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> (Dengan Mempertimbangkan Bentuk Soal) Terhadap Hasil Belajar IPS siswa kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 1 Batanghari Lampung Timur tahun pelajaran 2012/2013.	Terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe NHT dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> dengan $F_{hitung} 5,158 > F_{tabel} 3,923$.
3	Renny Agustiani	Studi Perbandingan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan <i>Student Achievement Division</i> (STAD) dengan memperhatikan Kemampuan Awal Siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008/2009)	Ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan <i>Student Achievement Division</i> (STAD) dengan memperhatikan kemampuan awal siswa (Studi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008/2009) diperoleh $F_{hitung} 8,16 > F_{tabel} 4,04$ dengan rata-rata kelas eksperimen 82,62 dan kelas kontrol 78,31.
4	Ratih Ida Wahyuni	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Student Team Achievement 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	Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa antara yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan model <i>Make A Match</i> dengan

Tabel 5 (lanjutan)

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		Tahun Pelajaran 2011/2012.	$F_{hitung} 16,55 > F_{tabel} 4,11$.
5	Putri Yulianti	Studi Perbandingan Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> Dengan Pembelajaran <i>Two Stay Two Stay</i> Pada Siswa SMA Negeri 3 Bandar Lampung.	Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stay</i> dengan perhitungan rata-rata hasil belajar kelas NHT lebih besar yaitu 78,17 dibandingkan kelas TSTS sebesar 72,11.

C. Kerangka Pikir

Penerapan model pembelajaran yang tepat sangat menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Saat ini penerapan metode kooperatif mulai dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif ini sifat pembelajarannya *students centered* sehingga pembelajarannya lebih didominasi oleh aktivitas siswa. Terdapat banyak model kooperatif, dan dalam penelitian ini hanya membandingkan dua diantaranya yaitu model kooperatif tipe NHT dan *Make a Match*. Untuk memperjelas faktor-faktor yang diteliti, faktor tersebut diberikan dalam bentuk variabel atau peubah yaitu variabel bebas (independen) dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Sedangkan variabel terikatnya (dependen) adalah hasil belajar IPS Terpadu yang terdiri dari hasil belajar IPS Terpadu

siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan tipe *Make a Match*.

1. Perbedaan Hasil Belajar IPS Terpadu antara Siswa yang Diajarkan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan model Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menumbuh kembangkan rasa kerja sama antara siswa dalam suatu kelompok, kerja sama tersebut akan menumbuhkan rasa saling membutuhkan, hormat menghormati, dan tanggung jawab bersama mengenai tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok. Melalui model ini kemampuan berpikir, mengeluarkan pendapat, rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal dapat ditingkatkan.

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe dua diantaranya adalah tipe *Numbered Head Together* atau kepala bernomor dan tipe *Make a Match* atau mencari pasangan. Kedua model kooperatif ini memiliki langkah-langkah yang sedikit berbeda namun tetap dalam satu jalur yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. Model pembelajaran kooperatif cocok diterapkan pada semua mata pelajaran. Pada model kooperatif tipe NHT guru membentuk kelompok terdiri dari 4-5 orang yang anggotanya heterogen dan memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok. Guru mengajukan pertanyaan dalam bentuk lembar soal yang dibagikan pada tiap kelompok, kemudian siswa mendiskusikan jawabannya dengan teman

satu kelompok untuk menyelesaikan tugas. Lalu guru memanggil satu nomor untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas, langkah terakhir guru bersama siswa menyimpulkan jawaban dari semua pertanyaan yang sedang dibahas. Dalam pembelajaran model ini terdapat penomoran sehingga siswa tidak dapat tergantung kepada sesama anggotanya dan akan menimbulkan rasa tanggungjawab belajar pada diri siswa. Tipe ini juga mendorong siswa untuk kerjasama karena melibatkan seluruh siswa dalam memecahkan masalah. Setiap siswa dalam kelompok tersebut mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat berbagi ide atau pendapat sehingga dapat menghindari terjadinya dominasi hanya pada beberapa siswa saja. Sedangkan, pada pelaksanaan model kooperatif tipe *Make a Match* yaitu guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, satu bagian kelompok 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 diberi poin.

Terdapat perbedaan pada kedua model tersebut Nurhadi (dalam Mahfud, 2010 : 50) mengatakan bahwa NHT merupakan metode struktural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi akademik siswa. Pada model pembelajaran ini guru yang menentukan topik pembelajaran lalu memberikan soal pada siswa dalam

bentuk lembar soal. *Make a Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Keputusan guru dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas dan sekolah. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) menuntut para siswa lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Disamping itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa yang menjadikan aktif dalam kelas.

Pada model NHT yang merencanakan dan menentukan topik pembelajaran adalah guru dan siswa hanya berdiskusi dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Tingkat kesiapan siswa pada model NHT lebih tinggi karena guru memanggil siswa secara acak untuk dapat menjawab pertanyaan. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa yang dapat menemukan kartu yang benar yang mendapat poin, disini terlihat kurangnya kerjasama dan aktivitas belajar siswa yang terbatas hanya pada permainan menemukan kartu jawaban atau soal. Sedangkan pada model NHT terdapat tahap pemanggilan secara acak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru

sehingga semua siswa dituntut harus memahami materi. Pada model *Make a Match* siswa yang dapat mencocokkan kartu jawaban tidak melebihi batas waktu dapat diberi poin sehingga siswa lebih mengandalkan insting daripada pengetahuan yang mereka miliki. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kesiapan dan tanggung jawab serta percaya diri siswa pada model NHT lebih tinggi dibandingkan model *Make a Match*. Perbedaan tersebut dapat diduga akan berakibat pada pencapaian hasil belajar yang berbeda antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan *Make a Match*.

2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Tipe NHT melibatkan lebih banyak siswa dalam memahami materi yang dicakup dalam suatu pelajaran. Manfaat pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap siswa yang hasil belajarnya rendah adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri menjadi lebih tinggi, memperbaiki kehadiran dan meningkatkan hasil belajar. Kemampuan-kemampuan siswa diharapkan dapat membantu pengajar dalam menentukan apakah siswa mampu mengikuti pengajaran yang diberikan, serta memperkirakan berhasil atau kegagalan siswa yang bersangkutan bila telah mengikuti pelajaran yang diberikan.

Penerapan model kooperatif tipe NHT, guru membentuk kelompok yang anggotanya heterogen, kemudian guru mengajukan pertanyaan dalam bentuk lembaran soal yang dibagikan pada tiap kelompok, guru juga memberikan nomor urut kepada masing-masing siswa dalam kelompok, kemudian siswa berinteraksi dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan tugas, lalu guru memanggil salah satu nomor untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas, langkah terakhir adalah guru bersama siswa menyimpulkan jawaban yang tepat dan menyimpulkan materi yang sedang dibahas. Dalam pembelajaran model ini terdapat penomoran sehingga siswa tidak dapat tergantung kepada sesama anggotanya dan akan menimbulkan rasa tanggungjawab belajar pada diri siswa.

Setiap siswa dalam kelompok mempunyai sebuah nomor, sehingga untuk mewakili presentasi di depan kelas guru hanya memanggil nomor-nomor tersebut. Salah satu nomor yang dipanggil untuk mewakili kelompoknya memberikan jawaban secara bergantian, tetapi siswa yang akan mewakili kelompoknya tidak diberitahukan terlebih dahulu. Giliran dalam mewakili kelompok untuk mempresentasikan atau memberikan jawaban hasil diskusi kelompoknya dilakukan untuk memastikan keterlibatan seluruh siswa.

Berdasarkan langkah pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran NHT akan berdampak baik, banyak kemampuan siswa

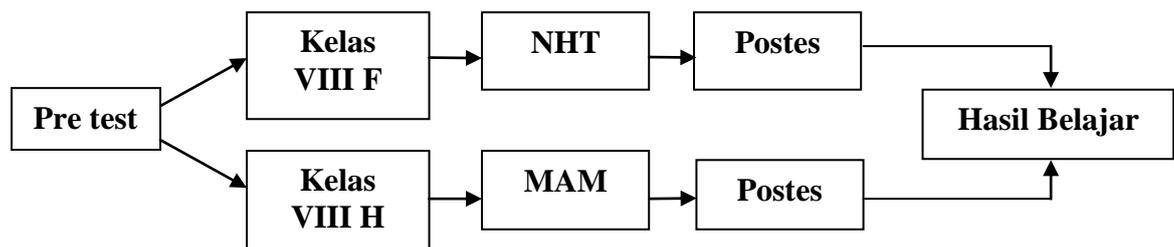
yang dilatihkan, siswa dilatih untuk dapat mengelola informasi yang diperoleh, mengembangkan pemikiran, mengkomunikasikan berbagai pemikiran, serta kemampuan dalam merangkum ide yang lain. Siswa diajak bekerja dalam kelompoknya, saling bertukar pikiran, mengemukakan pendapat dan saling mengemban tanggung jawab untuk meyakinkan bahwa seluruh anggota kelompoknya harus memiliki kemampuan menguasai seluruh jawaban dari pertanyaan yang diajukan guru. Sehingga pada proses pembelajaran yang aktif adalah siswa. Pada proses penomoran dapat digunakan sebagai kontrol agar seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, karena seluruh nomor yang terdapat pada setiap kelompok dapat seketika dipanggil oleh guru untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas. Hal ini sesuai dengan pendekatan teori konstruktivisme bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) tidak terdapat penomoran, penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban ataupun soal. Bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberi poin. Pada tipe *Make a Match* terlihat kurangnya kerjasama dan aktivitas belajar siswa yang terbatas hanya pada permainan menemukan jawaban atau soal. Siswa lebih banyak bermain dari pada belajar kelompok. Hal ini lah yang dapat mengakibatkan perbedaan hasil belajar IPS Terpadu, dimana peningkatan hasil belajar

IPS Terpadu siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) lebih tinggi daripada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Bedasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relative sama dalam mata pelajaran IPS.
2. Kelas yang diberi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dan yang diberi model pembelajaran tipe *make a match* diajar oleh guru yang sama.

3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS siswa selain model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Make a Match* diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 28 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014.