

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE*
DAN *MAKE A MATCH* DENGAN DIMODERATORI
PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO
PADA SISWA SMA NEGERI 10
BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh
VEVI LIASARI



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2017

ABSTRACT

COMPARISON LEARNING RESULT OF GEOGRAPHY USING *EVERYONE IS A TEACHER HERE LEARNING MODEL* AND *MAKE A MATCH* WITH IN MODERATORY PROJECT ASSIGNMENT AND PORTOFOLIO FOR STUDENTS OF SENIOR HIGH SCHOOL 10 BANDAR

By
Vevi Liasari

This study aims to determine the comparison of learning outcome on Geography subject using *Everyone Is A Teacher Here* learning model and *Make A Match* learning model with focus on Project Assignment and Portofolio Assignment.. The population of the study were four classes and taken two classes with *cluster random sampling* with two classes of 72 students. The research instrument was done using tests. To test the instrument using the validity test, test reliability, difficulty level, and different power. This research uses experimental method with 2x2 factorial design. The research method used is with comparative approach. The data were analyzed using Anava and T-test. The result of the research showed that: (1) There are differences in learning outcomes between students using the learning model *Everyone Is A Teacher Here* of 80.972 and *Make A Match* of 76.528, (2) There is a difference in student learning outcomes assigned to Project Assignment of 78.889 and Portfolio Assignment of 78.611, (3)) There is an interaction between the learning model with the type of Project Assignment and Portfolio to the learning outcomes of 58.1%, (4) The learning outcomes of students using learning model *Everyone Is A Teacher Here* higher than 87,222 compared to using *Make A Match* of 70,556 Given Project Assignment, (5) Student learning outcomes using learning model *Everyone Is A Teacher Here* lower by 74,222 compared to *Make A Match* of 82,500 in students who assigned Portfolio Assignment, (6) Results of students who are given Higher Project Assignment Amounted to 87,222 compared with Portfolio Assignment se 74.722 using the learning model of *Everyone Is A Teacher Here*, and (7) The results of students who were given Project Assignment lower by 70.556 compared with the Portfolio Assignment of 82,500 whose learning using *Make A Match* learning model.

Keywords: Geography learning outcomes, Learning Model, Assignment.

ABSTRAK

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE* DAN *MAKE A MATCH* DENGAN DIMODERATORI PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Vevi Liasari

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* yang diberi Penugasan Proyek dan Portofolio. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan pendekatan eksperimen semu. Populasi penelitian empat kelas dan diambil dua kelas dengan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes. Desain penelitian menggunakan desain faktorial 2x2. Teknik analisis data menggunakan analisis varian dua jalur dan uji t-test dua sampel independen. Hasil Penelitian menunjukkan (1) Terdapat perbedaan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* sebesar 80,972 dan *Make A Match* sebesar 76,528, (2) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek sebesar 78,889 dan Penugasan Portofolio sebesar 78,611, (3) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan jenis Penugasan Proyek dan Portofolio terhadap hasil belajar sebesar 58,1%, (4) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi sebesar 87,222 dibandingkan *Make A Match* sebesar 70,556 yang diberi Penugasan Proyek, (5) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah sebesar 74,222 dibandingkan *Make A Match* sebesar 82,500 pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio, (6) Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi sebesar 87,222 dibandingkan Penugasan Portofolio sebesar 74,722 dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, dan (7) Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah sebesar 70,556 dibandingkan Penugasan Portofolio sebesar 82,500 yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match*

Kata kunci: Hasil belajar geografi, *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*, Proyek dan Portofolio.

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *EVERYONE IS A TEACHER HERE*
DAN *MAKE A MATCH* DENGAN DIMODERATORI
PENUGASAN PROYEK DAN PORTOFOLIO
PADA SISWA SMA NEGERI 10
BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh
VEVI LIASARI

Sebagai salah satu syarat untuk Memperoleh Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN IPS

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
LAMPUNG**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2017

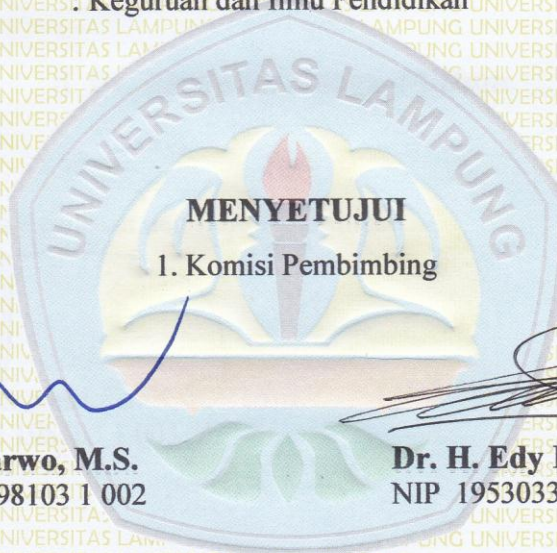
**Judul Tesis : PERBANDINGAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
EVERYONE IS A TEACHER HERE DAN MAKE A
MATCH DENGAN DIMODERATORI PENUGASAN
PROYEK DAN PORTOFOLIO PADA SISWA
SMA NEGERI 10 BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : VEVI LIASARI

Nomor Pokok Mahasiswa : 1523031028

Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.
NIP 19530528 198103 1 002

Dr. H. Edy Purnomo, M.Pd.
NIP 19530330 198303 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Pascasarjana
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Dr. Trisnarningsih, M.Si.
NIP 19561126 198303 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

Sekretaris : Dr. H. Edy Purnomo, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Sumadi, M.S.

II. Dr. Risma M. Sinaga, M.Hum.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

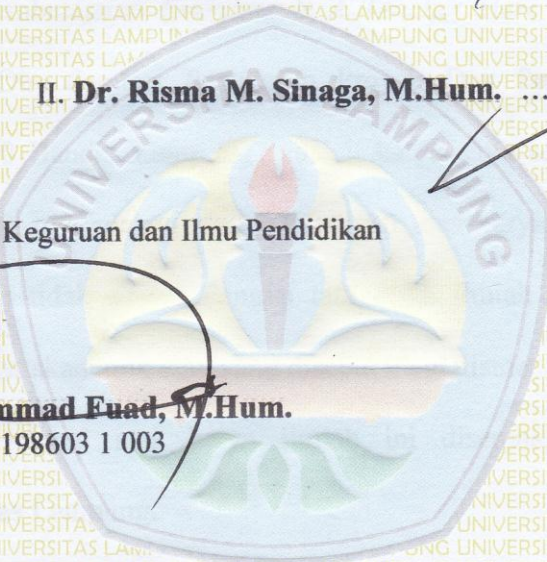
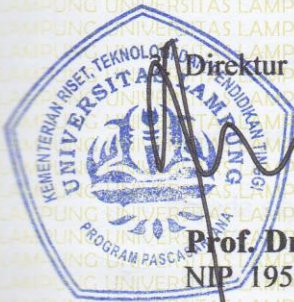
NIP. 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 7 Juni 2017



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Dan *Make A Match* Dengan Dimoderatori Penugasan Proyek Dan Portofolio Pada Siswa SMAN 10 Bandar Lampung” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya atas Universitas Lampung.

Dengan pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, serta sanggup dituntut dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 2017




Vevi Liasari
1523031028

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Metro, pada tanggal 12 Agustus 1984. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Alam Zahri (Alm) dan Ibunda Amila, S. Pd. Sekolah Dasar selesai tahun 1996 di SDN Surabaya Kedaton Bandar Lampung, Sekolah Menengah Pertama selesai tahun 1999 di SMPN 19 Bandar Lampung, dan SMA di SMAN 1

Bandar Lampung selesai tahun 2002. Tahun 2002 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan diselesaikan pada Bulan Juni 2006.

Penulis diangkat menjadi PNS pada 01 Januari 2009 di SMAN 1 Katibung Kabupaten Lampung Selatan, dan Mutasi ke SMAN 10 Bandar Lampung pada Juli 2014 . Menikah dengan Eko Nirwansyah, pada tanggal 09 Mei 2009, telah dikaruniai dua orang putra dan putri yang bernama M. Fadhillah Reisyah dan Keisyah Avara.

PERSEMBAHAN

DENGAN PENUH RASA SYUKUR DAN BAHAGIA ATAS SEGALA RAHMAT YANG DIBERIKAN ALLAH SWT, PENULIS PERSEMBAHKAN TESIS INI KEPADA ORANG - ORANG TERKASIHKU :

KEDUA ORANG TUAKU TERCINTA AYAHANDA ALAM ZAHRI (ALM) DAN IBUNDA AMILA, S. PD YANG TELAH MELAHIRKAN, MEMBESARKAN, MEMBIMBING, DAN MENDIDIK PENULIS UNTUK MENJADI PRIBADI YANG SELALU BERSYUKUR DAN BERSABAR DALAM MENJALANI KEHIDUPAN INI.

SUAMIKU TERCINTA EKO NIRWANSYAH, YANG SENANTIASA MEMBERIKAN PERHATIAN, MOTIVASI, KASIH SAYANG, DAN PENGORBANAN BAIK MORIL MAUPUN MATERIIL SAMPAI PENULIS MENYELESAIKAN TESIS INI.

ANAK - ANAKKU TERSAYANG, M. FADHILLAH REISYAH DAN KEISYAH AVARA YANG SELALU MEMBERIKAN DOA DAN MOTIVASI AGAR TERUS MELANJUTKAN DAN MENYELESAIKAN STUDI.

SAUDARA - SAUDARAKU YANG TELAH BANYAK MEMBANTU DAN MENDOAKAN HINGGA SELESAINYA TESIS INI.

ALMAMATER TERCINTA, UNIVERSITAS LAMPUNG.

MOTTO

**“BERANGKATLAH, BAIK KAMU MERASA RINGAN ATAU BERAT, DAN
BERJIHADLAH DENGAN HARTA DAN JIWAMU”**

(QS. AT-TAUBAH: 41)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Geografi Menggunakan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Dan *Make A Match* Dengan Dimoderatori Penugasan Proyek Dan Portofolio Pada Siswa SMAN 10 Bandar Lampung”. Teriring salam sejahtera semoga selalu tercurahkan pada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan sikap tauladan yang baik bagi umat manusia.

Selesainya penyusunan tesis ini berkat bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materiil, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi - tingginya kepada Bapak Prof. Dr. Hi. Sudjarwo, M. S. selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Hi. Edy Purnomo M. Pd selaku Pembimbing 2 yang dengan sabar telah membimbing, memberikan saran, ide, dan masukan selama penyusunan tesis ini.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Hi. Sudjarwo, M. S, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Zulkarnain Ali, M. Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Dr. Sumadi, M. S. selaku Pembahas Utama dalam ujian tesis ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini.
6. Ibu Dr. Risma M Sinaga ,M. Hum selaku Pembahas dua dalam ujian tesis ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk perbaikan tesis ini.
7. Bapak/ Ibu Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Universitas Lampung yang senantiasa menambah dan membuka wawasan penulis.
8. Ibu Dra. Hj. Zusmizawati, MM, selaku Kepala SMA Negeri 10 Bandar Lampung.
9. Bunda Mely Octaviani dan cicik Iva yang yang telah membantu dalam menjaga rei dan kei.
10. Mami Evi Septiana yang telah banyak membantu menjaga adik-adik.
11. Sahabat seperjuangan Nourma, Lisda, Devi Yuliana.
12. Teman-teman Mahasiswa Pascasarjana PIPS angkatan 2015.
13. Anak-anak kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 SMAN 10 Bandar Lampung.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Semoga tesis ini dapat memberikan sumbangsih bagi dunia pendidikan yang terus berkembang dan bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Juni 2017

Penulis,

Vevi Liasari

NPM 1523031028

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	13

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

2.1 Pengertian Belajar	15
2.1.1 Ciri-Ciri Belajar	16
2.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar	17
2.2 Teori-Teori Belajar yang Mendasari Model Pembelajaran	17
2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme.....	17
2.2.2 Teori Belajar Kognitivisme	19
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme	19
2.3 Hasil Belajar	20
2.4 Model Pembelajaran.....	25
2.4.1 Model Pembelajaran Kooperatif	26
2.4.2 Model Pembelajaran <i>Everyone Is A Teacher Here</i>	29
2.4.3 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	30
2.5 Penugasan Portofolio.....	32
2.6 Penugasan Proyek.....	36
2.7 Geografi Dalam IPS	37
2.8 Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
2.9 Kerangka Berfikir	46
2.10 Perumusan Hipotesis	51

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	52
3.2 Prosedur Penelitian	55
3.3 Populasi dan Sampel.....	57
3.3.1 Populasi	57
3.3.2 Sampel	57
3.4 Variabel Penelitian	58
3.5 Definisi Operasional Penelitian	59
3.6 Teknik Pengumpulan Data	62
3.7 Uji Persyaratan Instrumen	64
3.7.1 Uji Validitas	64
3.7.2 Uji Reliabilitas	65
3.7.3 Uji Tingkat Kesukaran	67
3.7.4 Daya Beda Soal	68
3.8 Uji Persyaratan Analisis Data.....	69
3.8.1 Uji Normalitas	69
3.8.2 Uji Homogenitas	70
3.9 Teknik Analisis Data	71
3.9.1 T-Test Dua Sampel Independen	71
3.9.2 Analisis Varians Dua Jalur	73
3.10 Pengujian Hipotesis Statistik	74

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Kondisi Umum Tempat Penelitian	78
4.2 Deskripsi Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
4.2.1 Deskripsi Data Kelas Eksperimen	81
4.2.2 Deskripsi Data Kelas Kontrol	86
4.3 Pengujian Persyaratan Analisis Data	92
4.4 Pengujian Hipotesis	94
4.4.1 Pengujian Hipotesis 1.....	95
4.4.2 Pengujian Hipotesis 2.....	96
4.4.3 Pengujian Hipotesis 3.....	97
4.4.4 Pengujian Hipotesis 4	100
4.4.5 Pengujian Hipotesis 5	101
4.4.6 Pengujian Hipotesis 6.....	102
4.4.7 Pengujian Hipotesis 7	103
4.5 Keterangan Hasil Pengujian Hipotesis	104
4.6 Pembahasan	107
4.6.1 Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Model pembelajaran <i>Everyone Is A Teacher Here</i> dengan <i>Make A Match</i>	107
4.6.2 Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi Penugasan Proyek dengan Portofolio	109
4.6.3 Interaksi antara model pembelajaran dengan Penugasan Proyek dan Portofolio terhadap hasil belajar.....	110
4.6.4 Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran	

	<i>Everyone Is A Teacher Here</i> lebih tinggi di bandingkan dengan <i>Make A Match</i> pada siswa yang diberi Penugasan Proyek.....	111
4.6.5	Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Everyone Is Teacher Here</i> lebih rendah di bandingkan dengan <i>Make A Match</i> pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.	112
4.6.6	Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan dengan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran <i>Everyone Is Teacher Here</i>	114
4.6.7	Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan dengan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>	116
4.7	Analitik Hipotetik Dari Penelitian	117
4.8	Keterbatasan Penelitian	124

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	125
5.2	Saran	127
5.3	Implikasi.....	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 <i>Praxis Principles of Learning and Teaching</i>	20
2.2 Isi Portofolio	34
3.3 Desain Penelitian Eksperimen	54
3.4 Tingkat Besarnya Korelasi	67
3.5 Rumus Unsur Persiapan Anava Dua Jalur.....	73
4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen	82
4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Eksperimen	84
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Eksperimen	85
4.9 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol ..	87
4.10 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Penugasan Proyek pada Kelas Kontrol.....	89
4.11 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Penugasan Portofolio pada Kelas Kontrol.....	91
4.12 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	92
4.13 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	93
4.14 Uji Homogenitas	94
4.15 Hasil Pengujian Hipotesis 1	96
4.16 Hasil Pengujian Hipotesis 2	97
4.17 Hasil Pengujian Hipotesis 3	98
4.18 Hasil Pengujian Hipotesis 4	100
4.19 Hasil Pengujian Hipotesis 5	101
4.20 Hasil Pengujian Hipotesis 6	103
4.21 Hasil Pengujian Hipotesis 7	104
4.22 Pembagian Siswa Berdasarkan Penugasan	118
4.23 Rekapitulasi Hasil Penelitian	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen	83
4.2 Diagram Hasil Belajar dengan Teknik Penugasan Proyek Di Kelas Eksperimen.....	84
4.3 Diagram Hasil Belajar dengan Teknik Penugasan Portofolio Di Kelas Eksperimen.....	86
4.4 Diagram Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	89
4.5 Diagram Hasil Belajar dengan Teknik Penugasan Proyek Di Kelas Kontrol.....	90
4.6 Diagram Hasil Belajar dengan Teknik Penugasan Portofolio Di Kelas Kontrol.....	92
4.7 <i>Estimated Marginal Means of Hasil Belajar</i>	99
4.8 Diagram Rekapitulasi Hasil Penelitian	121

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 : Kisi – Kisi Soal	134
2 : Soal Evaluasi	136
3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	141
4 : Analisis Butir Soal.....	151
5 : Data Penelitian.....	153
6 : Uji Daya Beda	154
7 : Uji Tingkat Kesukaran	155
8 : Uji Validitas	156
9 : Uji Reliabilitas Instrumen.....	157
10 : Uji Homogenitas.....	158
11 : Uji Normalitas Kelas Eksperimen	159
12 : Uji Normalitas Kelas Kontrol	160
13 : Uji Hipotesis 1, 2, 3.....	161
14 : Uji Hipotesis 4.....	162
15 : Uji Hipotesis 5.....	163
16 : Uji Hipotesis 6	164
17 : Uji Hipotesis 7.....	165
18 : Tabel Harga Kritis Distribusi F	166
19 : Tabel Harga Kritis Distribusi t	167
20 : Tabel Harga Kritis Dari r Product Moment.....	168
21 : Hasil Tugas Siswa	169
22 : Surat Izin Penelitian Dari Universitas Lampung.....	204
23 : Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah	205

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tantangan perubahan dalam dunia global mengharuskan setiap warga negara dan setiap bangsa memiliki kualitas SDM yang baik dan berkualitas, untuk mencapai hal tersebut tidak terlepas dari peran dunia pendidikan, dikarenakan pendidikan merupakan faktor penentu kualitas SDM yang ada. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011: 1) pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada faktor guru saja, tetapi berbagai faktor lainnya juga dapat berpengaruh dalam menghasilkan *out put* proses pengajaran yang bermutu. Faktor tersebut antara lain faktor dari dalam dan faktor dari luar. Hal ini sesuai pendapat dari Muhibbin Syah (2001: 132-139) mengemukakan bahwa faktor belajar berasal dari internal (berasal dalam diri siswa) yaitu: kondisi jasmani dan rohani siswa dan faktor eksternal (berasal dari luar siswa) yaitu kondisi lingkungan di luar siswa. Pendidikan tidak terlepas dari

pelaku-pelaku pendidik itu sendiri yang didalam proses pembelajaran melakukan berbagai pendekatan, cara maupun strategi ke dalam peningkatan mutu pendidikan. Pelaku dalam pendidikan ini adalah guru dan siswa, sehingga masalah yang terjadi memungkinkan untuk dipecahkan.

Sekolah memiliki fungsi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dari peranan seorang guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Sebagai tenaga pendidik, seorang guru harus mempunyai tujuan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, yaitu menciptakan situasi belajar yang kondusif, menarik, dan memotivasi siswa agar siswa senantiasa terus belajar sampai akhir hayat. Karena keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah dapat dipengaruhi oleh suasana kelas yang kondusif, juga dapat dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang baik.

Mata pelajaran yang terdapat di SMA 10 Bandar Lampung salah satunya adalah Geografi merupakan pelajaran Program Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas sifat bumi, gejala alam dan penduduk, serta mempelajari corak yang khas didalam kehidupan serta berusaha mencari fungsi unsur-unsur dalam ruang dan waktu. Mata pelajaran Geografi merupakan bagian dari kurikulum di sekolah serta salah satu komponen terpenting di bidang pendidikan yang harus di evaluasi. Menurut Sumaatmadja (2001: 12) "Pembelajaran geografi adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Pembelajaran

geografi tersebut diberikan di tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah. Salah satu tujuan mata pelajaran geografi, yaitu agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan dengan gejala geosfer dalam konteks nasional dan global, serta mampu menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, menerapkan pengetahuan geografi dalam kehidupan sehari-hari dan mengkomunikasikannya untuk kepentingan bangsa Indonesia.

Sesuai dengan tujuan mata pelajaran Geografi yang tertuang dalam lampiran Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk jenjang SMA sebagai berikut: (1) memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan. (2) menguasai kemampuan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi. (3) menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka dalam pembelajaran geografi diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa mengenai kehidupan masyarakat yang ada di suatu lingkungan tertentu ataupun dalam lingkup regional. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumaatmadja (2001: 20-21) bahwa :

“Pembelajaran geografi dapat meningkatkan rasa ingin tahu, daya untuk melakukan observasi alam lingkungan, melatih ingatan dan citra terhadap kehidupan dengan lingkungannya, dan dapat melatih kemampuan memecahkan masalah kehidupan yang terjadi sehari-hari atau secara gamblang geografi memiliki nilai edukatif yang tinggi. Sehingga melalui pembelajaran geografi dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa, yang tercermin dari nilai hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menerima materi yang disampaikan oleh guru.”

Keberhasilan siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang di peroleh nya setelah mengikuti proses kegiatan belajar yang telah ditempuh selama tri semester atau akhir semester melalui tes akademik. Dimana apabila siswa tersebut mendapatkan nilai lebih dari KKM yang telah ditetapkan maka siswa tersebut dinyatakan tuntas dan dinyatakan lulus dan sebaliknya apabila siswa tersebut mendapatkan nilai kurang dari KKM yang telah di tetapkan maka siswa tersebut dinyatakan tidak Tuntas atau tidak lulus.

Tabel 1 Hasil Analisis Ujian Tengah Semester 2 Geografi pada SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKM			
			76	%	>76	%
1	XI IPS ¹	36	12	8,45	24	16,90
2	XI IPS ²	36	9	6,34	27	19,01
3	XI IPS ³	35	22	15,49	13	9,15
4	XI IPS ⁴	35	15	10,56	20	14,08
Jumlah		142	58	40,85	84	59,15

Sumber : Arsip guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun 2016.

Diperoleh data hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Geografi rata-rata masih di bawah KKM yaitu sebanyak 59,15% atau sebanyak 84 siswa sedangkan siswa yang mencapai KKM hanya sebanyak 58 siswa atau sebanyak 40,85%. Kurang berhasil nya siswa bisa berkaitan dengan strategi belajar mengajar guru yang masih kurang efektif dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pemahaman siswa terhadap materi tidak terserap dengan baik.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, diantaranya faktor dari siswa, faktor yang terkait fasilitas dan sarana yang ada di sekolah dan faktor yang berasal dari guru. Faktor dari siswa diantaranya yaitu, siswa dalam proses pembelajaran sebagian besar pasif

dan tidak mau bertanya, siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang mencontek dan mengandalkan temannya pada saat mengerjakan tugas, siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang berlangsung, dan ada beberapa siswa yang mengantuk dalam mengikuti pelajaran Geografi.

Faktor selanjutnya dari fasilitas dan sumber belajar yang tersedia di sekolah, diantaranya yaitu penyediaan LCD proyektor yang masih kurang, tidak sebanding dengan kebutuhan setiap kelas yang ingin menggunakan LCD dalam proses pembelajarannya, fasilitas internet untuk siswa pun belum tersedia. Kemudian, media dan sumber belajar yang berhubungan dengan pemetaan masih sangat minim.

Faktor dari guru diantaranya yaitu dari guru, dari data yang ada di SMA Negeri 10 Bandar Lampung terdapat dua orang guru. Berdasarkan fakta yang peneliti dapatkan di lapangan, satu guru sudah berusia lanjut dan telah memasuki masa pensiun dan satu guru lainnya memiliki kondisi kesehatan yang kurang baik sehingga memiliki keterbatasan dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga pada saat menyampaikan materi pelajaran geografi lebih dominan menggunakan metode ceramah yang monoton (*teacher centre*), faktor ini disebabkan karena guru terlalu fokus pada materi yang harus tersampaikan pada tiap pertemuan dan belum banyak mengetahui model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

Proses pembelajaran Geografi di sekolah sepenuhnya merupakan tugas guru Geografi di SMA Negeri 10 Bandar Lampung, meliputi perencanaan,

penyampaian materi, pengelolaan kelas, pembimbingan, penentuan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan penentuan penilaian yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang muaranya terhadap keberhasilan siswa dalam menyerap materi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Permendiknas Nomor 19 tahun 2006 tentang Standar Pengelolaan dalam Program Pembelajaran mengisyaratkan agar setiap guru bertanggungjawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang diampunya dengan cara: (1) merujuk perkembangan metode pembelajaran mutakhir. (2) menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. (3) menggunakan fasilitas, peralatan, dan alat bantu yang tersedia secara efektif dan efisien. (4) memperhatikan sifat alamiah kurikulum, kemampuan peserta didik, dan pengalaman belajar sebelumnya yang bervariasi serta kebutuhan khusus bagi peserta didik dari yang mampu belajar dengan cepat sampai yang lambat. (5) memperkaya kegiatan pembelajaran melalui lintas kurikulum, hasil-hasil penelitian dan penerapannya. (6) mengarahkan kepada pendekatan kompetensi agar dapat menghasilkan lulusan yang mudah beradaptasi, memiliki motivasi, kreatif, mandiri, mempunyai etos kerja yang tinggi, memahami belajar seumur hidup, dan berpikir logis dalam menyelesaikan masalah.

Berpijak dari tujuan mata pelajaran Geografi dan program pembelajaran seperti yang telah tertuang dalam Permendiknas tersebut, guru Geografi SMA membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang efisien dan efektif dalam merujuk ke perkembangan pendidikan serta diimbangi dengan rancangan model pembelajaran yang inovatif

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga diharapkan prestasi atau hasil belajarnya akan meningkat secara signifikan. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap daya serap siswa dalam memahami pelajaran yang tentunya akan berdampak terhadap hasil belajarnya. Oleh karena itu dibutuhkan keterampilan guru untuk dapat memilih metode pembelajaran yang pas sesuai kebutuhan siswa dan materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling bergantung satu sama lain untuk mencapai suatu penghargaan bersama, mereka akan berbagi penghargaan tersebut seandainya mereka berhasil sebagai kelompok selain itu pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa menciptakan pengalaman belajarnya sendiri dan secara berkelompok akan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) Guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual, (2) Guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalamnya pemerataan partisipasi aktif siswa, (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 (Sanjaya, 2006) dalam Rusman (2012: 206). Dengan alasan tersebut strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pemilihan peneliti menggunakan pembelajaran

kooperatif karena pembelajaran kooperatif berjalan dengan baik dan dapat diaplikasikan dalam semua jenis kelas, bahkan kelas yang heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan anak. Kelebihan model pembelajaran *Everyone Is Teacer Here* yaitu (1) mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran, (2) melatih siswa untuk bertanggung jawab, (3) strategi ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran, dan (4) meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, menganalisis masalah, dan ketrampilan membuat simpulan. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Everyone Is Teacer Here* yaitu (1) memerlukan penjelasan materi di awal oleh guru agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran dan (2) membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar.

Kelebihan Model pembelajaran *Make A Match* yaitu (1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, (2) materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, dan (3) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar klasikal. Sedangkan kelemahnya yaitu (1) sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan, (2) waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran, (4) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai, (5) pada kelas dengan murid yang banyak (> 30 siswa / kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah susasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali, dan (6) bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri dan kanannya.

Sehingga kedua model pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan Hasil belajar siswa, selain dari penggunaan dua model pembelajaran tersebut,

siswa juga akan diberikan penugasan dalam bentuk Proyek dan Portofolio, hal ini dilakukan oleh guru sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Dengan demikian diharapkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan dan disampaikan guru akan terserap dengan maksimal baik didalam kelas maupun diluar kelas siswa akan melakukan pembelajaran secara mandiri dengan penuh rasa tanggung jawab.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Kegiatan belajar masih berpusat pada guru (*Teaching Centre*)
3. Pembelajaran di kelas kurang melibatkan siswa secara aktif.
4. Model pembelajaran yang kurang menarik dalam pembelajaran geografi
5. Rendahnya hasil belajar Geografi.
6. Kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik terhadap tugas yang diberikan.
7. Guru belum memakai model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini akan dibatasi bahwa penerapan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match* merupakan variabel bebas (independen), sedangkan variabel moderatornya adalah Penugasan Proyek dan Portofolio. Sedangkan hasil belajar mata pelajaran Geografi dibatasi pada Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis Fenomena Biosfer dan Antroposfer.

1.4 Rumusan Masalah

Dari Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan pembelajaran model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ?
2. Adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi Penugasan Proyek dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio ?
3. Apakah ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan jenis penugasan terhadap hasil belajar ?
4. Apakah hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek ?

5. Apakah hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio ?
6. Apakah hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* ?
7. Apakah hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar geografi, antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Geografi antara siswa yang diberi Penugasan Proyek dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan jenis Penugasan.
4. Untuk mengetahui efektifitas pencapaian hasil belajar Geografi antara model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek.

5. Untuk mengetahui efektifitas pencapaian hasil belajar Geografi antara penggunaan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dibandingkan dengan model pembelajaran *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.
6. Untuk mengetahui efektifitas pencapaian hasil belajar Geografi yang diberi Penugasan Proyek dibandingkan Penugasan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.
7. Untuk mengetahui efektifitas pencapaian hasil belajar Geografi antara Penugasan Proyek dengan Penugasan Portofolio yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada bapak/ibu guru untuk dapat terus mengembangkan pembelajaran yang digunakan.
2. Bagi Sekolah, diharapkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan koreksi bersama untuk bersama-sama dapat meningkatkan proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, diharapkan dengan pengembangan bahan belajar geografi siswa dapat lebih aktif dan tertarik untuk belajar geografi sehingga pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* serta Hasil Belajar Geografi melalui pemberian Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio kelas XI semester ganjil di SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

3. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 10 Bandar Lampung semester ganjil tahun pelajaran 2016 / 2017.

1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Geografi ini termasuk dalam ruang lingkup pendidikan IPS karena Geografi merupakan rumpun dalam IPS. Dalam pendidikan IPS terdapat lima tradisi yang saling melengkapi.

Adapun lima tradisi pada tujuan inti pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut pendapat Woolever dan Scott (1988: 10) adalah sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi.
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai *refleksi inquiri*.
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.
5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial.

Berdasarkan kelima tradisi yang dikemukakan oleh Woolever dan Scoot tersebut, pembelajaran model *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* pada mata pelajaran Geografi termasuk dalam tradisi IPS yang keempat yaitu “ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial” karena Pendidikan Geografi termasuk bagian rumpun ilmu sosial sehingga penggunaan pembelajaran model *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* pada mata pelajaran Geografi terhadap siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial dengan memperhatikan pemberian Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Anthony Robbins dalam Trianto (2011: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari defenisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur,yaitu: 1) Penciptaan hubungan , 2) Sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan 3) Sesuatu (pengetahuan) yang baru. Selanjutnya Robert M.Gagne 1984 dalam (Wilis, 2011: 2) mengatakan belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja.

Gagne menekankan pada proses belajar dipengaruhi dari dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal dimana keduanya saling berinteraksi, menurut Gagne belajar terdiri dari tiga komponen penting yaitu kondisi eksternal yaitu stimulus dari lingkungan dalam cara belajar. Kondisi internal pada siswa yang menggambarkan keadaan internal dan proses kognitif siswa, dan hasil belajar yang

menggambarkan informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif.

Menurut Herpratiwi (2009: 39) belajar adalah menekankan pentingnya isi dari proses belajar bersifat ekletik tujuannya adalah memanusiakan manusia atau mencapai aktualisasi diri. Dari beberapa teori tersebut maka belajar adalah proses yang terjadi secara terus menerus sehingga membentuk sikap dan pola berfikir yang lebih baik selain itu agar proses belajar berhasil tidak terlepas dari faktor yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa itu sendiri dimana kedua faktor tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain.

Mengacu dari berbagai pendapat tentang pengertian belajar pada dasarnya menekankan pada satu tujuan yaitu belajar merupakan proses dari tidak tahu menjadi tahu, sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang berlangsung secara terus menerus dan merupakan suatu proses yang membawa perubahan bagi individu yang belajar, perubahan tersebut bisa berupa pengetahuan, sikap, ketrampilan dan pengalaman. Berdasarkan pendapat tersebut belajar merupakan suatu kegiatan yang hanya dialami oleh individu yang belajar serta memiliki tujuan atau hasil belajar yang ingin dicapai oleh individu yang belajar.

2.1.1 Ciri – Ciri Belajar

Dari beberapa defenisi para ahli, maka dapat disimpulkan adanya beberapa ciri – ciri belajar menurut Baharudin (2015: 18) sebagai berikut:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil belajar hanya diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak

- terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar.
- b. Perubahan perilaku *relative permanent*. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-berubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup.
 - c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
 - d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
 - e. Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

2.1.2 Prinsip – Prinsip Belajar

Menurut Soekanto dan Winataputra dalam (Baharudin, 2015: 19) dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

2.2 Teori – Teori Belajar Yang Mendasari Model Pembelajaran Kooperatif.

2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behavior menurut Herpratiwi (2009: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati dan dapat di ukur. Behaviorisme beranggapan bahwa semua teori harus memiliki dasar yang bisa diamati tapi tidak ada perbedaan antara proses yang dapat diamati secara umum

(seperti tindakan) dengan proses yang diamati secara pribadi (seperti pikiran dan perasaan).

Kelebihan Teori Belajar Behaviorisme:

1. Guru tidak banyak memberikan ceramah, tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh baik dilakukan sendiri ataupun melalui stimulus.
2. Bahan pembelajaran disusun secara hirarki dari yang sederhana sampai pada yang kompleks.
3. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian-bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu ketrampilan tertentu.
4. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati dan jika terjadi kesalahan harus segera diperbaiki.
5. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan.
6. Membiasakan guru untuk bersikap jeli dan peka pada situasi dan kondisi belajar.
7. Metode behavioristik sangat cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleksi, daya tahan dan sebagainya.
8. Guru tidak banyak memberikan ceramah sehingga murid dibiasakan belajar mandiri.
9. Teori ini cocok untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa.

Kekurangan Teori belajar behaviorisme :

1. Pembelajaran siswa yang berpusat pada guru (*Teaching Centered Learning*).
2. Mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang sangat tidak menyenangkan.
3. Murid dipandang pasif, perlu motivasi dari luar dan sangat dipengaruhi oleh penguatan yang diberikan oleh guru.
4. Murid hanya mendengarkan dengan tertib penjelasan guru dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai cara belajar yang efektif.
5. Penggunaan hukuman dianggap metode yang paling efektif untuk menertibkan siswa.
6. Penerapan teori behavioristik yang salah akan menyebabkan proses pembelajaran sangat tidak menyenangkan bagi siswa yaitu guru sebagai sentral, bersikap otoriter, komunikasi satu arah, guru melatih dan menentukan apa yang harus dipelajari murid.
7. Murid berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran.

8. Murid dipandang pasif.

2.2.2 Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori kognitivisme, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu terbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam bentuk kognitif. Teori ini mengungkapkan bahwa proses belajar akan lebih baik bila materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi secara tepat dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa.

Menurut Hartley dan Davies dalam Herpratiwi (2009: 22) “prinsip-prinsip kognitivisme banyak diterapkan dalam dunia pendidikan khususnya dalam melaksanakan kegiatan perancangan pembelajaran, yang meliputi:

1. Peserta didik akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.
2. Penyusunan materi pelajaran harus dari yang sederhana ke yang rumit, untuk dapat melakukan tugas-tugas dengan baik peserta didik harus lebih tahu tugas-tugas yang bersifat sederhana.
3. Belajar dengan memahami lebih baik dari pada menghafal tanpa pengertian. Sesuatu yang baru harus sesuai dengan apa yang telah diketahui siswa sebelumnya. Tugas guru disini adalah menunjukkan hubungan apakah apa yang telah diketahui sebelumnya.
4. Adanya perbedaan individu pada siswa harus diperhatikan karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar siswa.

2.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar Konstruktivis (*Constructiv theories of learning*) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan harus mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan lama dan merevisinya apabila aturan

tersebut tidak lagi sesuai. Salah satu prinsip dalam teori ini adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi siswa juga harus membangun sendiri pengetahuannya. Filsafat Konstruktivisme menjadi landasan bagi banyak strategi pembelajaran terutama yang dikenal dengan nama *student centered learning*.

Ciri dan Prinsip Pendekatan Belajar Konstruktivisme

1. Siswa lebih aktif dalam proses belajar karena fokus belajar mereka pada proses integrasi pengetahuan yang baru dengan pengalaman pengetahuan yang baru dengan pengalaman pengetahuan mereka yang lama.
2. Setiap pandangan yang berbeda akan dihargai dan sekaligus diperlukan.
3. Proses pembelajaran harus mendorong adanya kerjasama bukan bersaing.
4. Kontrol kecepatan dan fokus siswa ada pada siswa.
5. Pendekatan konstruktivis memberikan pengalaman belajar yang tidak terlepas dari konteks dunia nyata.

2.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari rangkaian proses kegiatan belajar mengajar. Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Slavin (2008: 30) mengemukakan beberapa aspek yang dapat dicapai untuk keberhasilan pembelajaran siswa yang tertuang dalam *Praxis Principles of Learning and Teaching* dalam hal ini ditekankan pada kemampuan guru mengajar dan mengelola kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

Tabel 2.1. *Praxis Principles of Learning and Teaching*

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Mata Pelajaran: Guru memahami konsep – konsep inti, sarana, penyelidikan, dan struktur mata pelajaran yang sedang diajarkan dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menjadikan aspek-aspek mata pelajaran ini bermakna bagi siswa. 2. Pengetahuan Perkembangan dan Pembelajaran Manusia: Guru memahami bagaimana anak-anak belajar dan berkembang, dan dapat |
|--|

- menyediakan peluang belajar yang mendukung perkembangan intelektual, sosial, dan pribadi mereka.
3. Penyesuaian Pengajaran untuk Kebutuhan Masing-Masing Individu: Guru memahami bagaimana siswa-siswi berbeda dalam pendekatan mereka terhadap pembelajaran dan menciptakan peluang pengajaran yang disesuaikan dengan pelajar yang bermacam-macam.
 4. Berbagai Strategi Pengajaran: Guru menggunakan berbagai strategi pengajaran untuk mendorong perkembangan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan kinerja siswa.
 5. Motivasi dan Manajemen Ruang Kelas: Guru menggunakan pemahaman tentang motivasi dan perilaku individu dan kelompok untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong interaksi sosial positif, keterlibatan aktif dalam belajar, dan motivasi diri.
 6. Kemampuan Komunikasi: Guru menggunakan pengetahuan tentang teknik-teknik komunikasi verbal, non-verbal dan media yang efektif untuk menumbuhkan penyelidikan aktif, kerja sama, dan interaksi yang mendukung di ruang kelas.
 7. Kemampuan Perencanaan Pengajaran: Guru merencanakan pengajaran berdasarkan pengetahuan tentang mata pelajaran, siswa, komunitas, dan tujuan kurikulum.
 8. Penilaian Pembelajaran Siswa: Guru memahami dan menggunakan strategi-strategi penilaian resmi dan tidak resmi untuk mengevaluasi dan memastikan perkembangan intelektual, sosial dan fisik pelajar terus-menerus.
 9. Komitmen dan Tanggung Jawab Profesional: Guru adalah seorang praktisi perenung yang terus-menerus mengevaluasi efek pilihan-pilihan dan tindakan-tindakannya terhadap orang-orang lain (siswa, orang tua, dan para profesional lain dalam masyarakat belajar) dan yang dengan aktif mencari peluang untuk tumbuh secara profesional.
 10. Kemitraan: Guru mengembangkan hubungan dengan rekan-rekan di sekolah, orang tua, dan lembaga-lembaga dalam masyarakat yang lebih besar untuk mendukung pembelajaran dan kesejahteraan siswa.

Sumber: Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik (Robert E. Slavin. 2008)

Dari pendapat Slavin tersebut maka dalam proses pembelajaran dibutuhkanannya peran serta guru, misalnya dalam hal pemakaian metode atau strategi pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi, tanggung jawab, kemampuan berfikir siswa dan pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajarnya. Howard Kingsley dalam Nana Sudjana (2002: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni: a) ketrampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil

belajar, yakni: a) informasi verbal, b) ketrampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, e) ketrampilan motoris. Di dalam mengajar, guru sudah mengetahui tujuan yang akan dicapai dalam mengajarkan suatu pokok bahasan. Untuk itu guru merumuskan Tujuan Instruksional Khusus, yang didasarkan pada Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

2.3.1 Ranah Kognitif

a. Tipe Hasil Belajar Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Tipe hasil belajar pengetahuan merupakan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah, namun tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

Dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe salah benar. Karena lebih mudah menyusunnya, orang banyak memilih tipe salah benar.

b. Tipe Hasil Belajar Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori: tingkat terendah adalah pemahaman dalam arti yang sebenarnya, tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian,

membedakan yang pokok dan bukan pokok merupakan contoh pemahaman penafsiran, tingkat ke tiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat mempeluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

c. Tipe Hasil Belajar Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau ketrampilan.

d. Tipe Hasil Belajar Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

e. Tipe Hasil Belajar Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berfikir berdasar pengetahuan hafalan, berfikir pemahaman, berfikir aplikasi, dan berfikir analisis dapat dipandang sebagai berfikir konvergen. Dalam

berfikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

Berfikir sintesis adalah berfikir divergen, dalam berfikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berfikir sintesis merupakan salah satu jalan untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan, seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu.

f. Tipe Hasil Belajar Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiil dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

Menurut Sudjana (2002: 29) kecakapan evaluasi seseorang setidaknya-tidaknya dapat dikategorikan ke dalam enam tipe:

1. Dapat memberi evaluasi tentang ketepatan suatu karya atau dokumen.
2. Dapat memberikan evaluasi satu sama lain antara asumsi dan kesimpulan. Dengan kecakapan ini diharapkan seseorang mampu mengenal bagian-bagian serta keterpaduannya.
3. Dapat memahami nilai serta sudut pandang yang dipakai orang dalam mengambil suatu keputusan.
4. Dapat mengevaluasi suatu karya dengan memperbandingkan dengan karya orang lain yang relevan.
5. Dapat mengevaluasi suatu karya dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan.
6. Dapat memberikan evaluasi tentang suatu karya dengan menggunakan sejumlah kriteria yang eksplisit.

2.4 MODEL PEMBELAJARAN

Sugiyono (2013: 22) menyatakan “*the term teaching model refers a particular approach to instruction that includes its goals syntax, environment, and management system*”. Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Oleh karena itu dari beberapa model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Model pembelajaran memiliki ciri -ciri sebagai berikut (Sugiyono, 2013: 136)

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), b) adanya prinsip-prinsip reaksi, c) system sosial, dan d) system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran, meliputi: a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa.
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat non teknis.

2.4.1 MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

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

Menurut Sanjaya (2006) dalam (Rusman, 2012: 206) mengemukakan dalam pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif yaitu:1) Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok, 2) Perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar, karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan, 3) Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berfikir mengolah berbagai informasi.

Oleh karena itu pendidikan hendaknya dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa, tentunya hal ini tidak terlepas dari peran guru dimana guru merupakan salah satu fasilitator dalam dunia pendidikan yang akan membantu dalam kegiatan proses pembelajaran. Pemilihan model atau metode pembelajaran yang cocok tentunya akan memudahkan proses kegiatan belajar dan dapat memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta

(kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai penghubung siswa ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dimana siswa akan menciptakan pemahamannya sendiri dengan teman sebaya sehingga siswa bisa menciptakan ide-ide mereka sendiri.

Selanjutnya Rusman (2012: 208) mengemukakan ciri-ciri yang terjadi kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif di kemukakan sebagai berikut :

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi pembelajarannya .
2. Kelompok dibentuk dan siswa memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah .
3. Dan bila mana mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda beda .

Unsur–unsur dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
3. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan bersama.
4. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan ketrampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Selain memiliki keunggulan model pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, baik bagi guru maupun bagi siswa. Kelemahan tersebut sebagai berikut:

1) Bagi Guru

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi prestasi akademi
- b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga siswa melewati waktu yang sudah ditetapkan.

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi yang mempunyai kesempatan untuk memberi penjelasan kepada siswa lain kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan (Sudjana, 2004: 70)

Ada tiga bentuk ketrampilan kooperatif sebagaimana diungkapkan oleh Lundgren (1994) dalam (Rusman, 2012: 210), yaitu:

1. Ketrampilan Kooperatif Tingkat Awal
Meliputi: a) menggunakan kesepakatan, b) menghargai kontribusi, c) mengambil giliran dan berbagi tugas, d) berada dalam kelompok, e) berada dalam tugas, f) mendorong partisipasi, g) mengundang orang lain untuk berbicara, h) menyelesaikan tugas pada waktunya, i) menghormati perbedaan individu.
2. Ketrampilan Kooperatif Tingkat Menengah
Meliputi, a) menunjukkan penghargaan dan simpati, b) mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima, c) mendengarkan dengan aktif, d) bertanya, e) membuat ringkasan, f) menafsirkan, g) mengatur dan mengorganisir, h) menerima tanggung jawab, i) mengurangi ketegangan.
3. Ketrampilan Kooperatif Tingkat Mahir
4. Meliputi: a) mengelaborasi, b) memeriksa dengan cermat, c) menanyakan kebenaran, d) menetapkan tujuan, e) berkompromi.

Selanjutnya menurut (Nunuk dan Leo, 2012: 83) menyatakan ada banyak keuntungan dengan penerapan pembelajaran kooperatif, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kepekaan kesetiakawanan sosial.
2. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, ketrampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan.
3. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.

4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
6. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga dewasa.
7. Berbagi ketrampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikan.
8. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
9. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
10. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, norma atau cacat yang dirasakan lebih baik.

2.4.2. Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*

Menurut Rahman (2008: 6) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* merupakan strategi yang memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang pengajar terhadap peserta lain. Sedangkan menurut Muhammad Fathurrohman (2015: 46) metode pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* bertujuan untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Metode ini memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk bertindak sebagai “guru” bagi siswa yang lain.

Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Bagikan kartu/selembar kertas kepada siswa. Mintalah mereka untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas (misalnya tugas membaca) atau topik khusus yang ingin mereka diskusikan di kelas.
2. Setelah mereka selesai menuliskan pertanyaan, kumpulkan kartu atau kertas tadi, kemudian kocoklah dan bagikan satu-persatu kepada siswa. Perintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topik pada kartu/kertas yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.
3. Tunjukkan beberapa siswa untuk membacakan pertanyaan atau topik yang ada di kartu/kertas yang mereka terima dan memberikan jawabannya.
4. Setelah memberikan jawaban, mintalah siswa lain untuk anggota tambahan jawaban atas apa yang telah dikemukakan oleh siswa yang membacakan kartunya itu.
5. Lanjutkan prosedur ini jika waktu memungkinkan.

Manfaat penerapan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* adalah:

1. Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual.
2. Mengaktifkan peserta didik.
3. Menggali informasi seluas-luasnya baik administrasi maupun akademis.
4. Mengecek atau menganalisis pemahaman siswa tentang pokok bahasan tertentu.
5. Membangkitkan respon siswa.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan, berikut akan di jelaskan beberapa kelemahan dan kelebihan menggunakan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

Kelemahan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* menurut Widiyanti (2011) yaitu:

1. Memerlukan penjelasan materi di awal oleh guru agar soal yang dibuat siswa tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar.

Kelebihan strategi pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, yaitu:

1. Mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran.
2. Melatih siswa untuk bertanggung jawab.
3. Strategi ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat, menganalisis masalah, dan ketrampilan membuat simpulan.

2.4.3 Metode Pembelajaran *Make A Match*

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran. Menurut Huda (2014: 251) Tujuan dari Strategi ini antara lain: 1) Pendalaman Materi, 2) Penggalan Materi, 3) *Edutainment* dan beberapa persiapannya diantaranya:

1. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menuliskannya dalam kartu-kartu pertanyaan.
2. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menuliskannya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
3. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang gagal (disini guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa)
4. Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk pensokran presentasi.

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Selanjutnya menurut Rusman (2012: 223). Langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topic yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
6. Kesimpulan.

Menurut (Kurniasih, 2015: 56) Pembelajaran kooperatif Metode *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa diantaranya sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar klasikal.
4. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
5. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
6. Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Disamping manfaat yang dirasakan siswa, model pembelajaran *Make A Match* mempunyai kelemahan yaitu:

1. Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
2. Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
4. Pada kelas dengan murid yang banyak (> 30 siswa/kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
5. Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri dan kanannya.

2.5 Penugasan Portofolio

Portofolio merupakan terjemahan dari bahasa Inggris '*portfolio*' yang berarti kumpulan berkas atau arsip yang disimpan dalam kemasan berbentuk jilid (bundle) ataupun diarsipkan dalam file khusus (map). Menurut Depdiknas dalam (Trianto, 2011: 276) portofolio sebagai instrument penilaian, difokuskan pada dokumen tentang kerja siswa yang produktif, yaitu bukti tentang apa yang dapat dilakukan oleh siswa, bukan apa yang tidak dapat dikerjakan (dijawab atau dipecahkan oleh siswa). Selanjutnya Airasian menjelaskan portofolio lebih dari sekedar folder penyimpanan hasil karya siswa.

Portofolio berisi sampel terpilih dari karya siswa untuk memperlihatkan perkembangan dan pertumbuhan siswa dalam mencapai tujuan kurikulum tertentu. Dari beberapa pendapat tersebut di atas maka portofolio bukan sekedar kumpulan hasil kerja siswa, melainkan kumpulan hasil siswa dari kerja yang sengaja diperbuat siswa untuk menunjukkan bukti tentang kompetensi, pemahaman, dan capaian siswa dalam mata pelajaran tertentu. Portofolio juga merupakan kumpulan informasi yang perlu diketahui oleh guru sebagai bahan pertimbangan

dalam menentukan langkah-langkah perbaikan pembelajaran atau peningkatan belajar siswa.

Menurut Permendikbud RI Tahun 2013 Lampiran IV hal-hal yang dijadikan pedoman dalam penggunaan Portofolio di sekolah, antara lain:

- i. Karya peserta didik adalah benar – benar karya peserta didik itu sendiri
Guru melakukan penelitian atas hasil karya peserta didik yang dijadikan bahan Penilaian Portofolio agar karya tersebut merupakan hasil karya yang dibuat oleh peserta didik itu sendiri.
- ii. Saling percaya antara guru dan peserta didik
Dalam proses penilaian guru dan peserta didik harus memiliki rasa saling percaya, saling memerlukan dan saling membantu sehingga terjadi proses pendidikan berlangsung dengan baik.
- iii. Kerahasiaan bersama antara guru dan peserta didik
Keahasiaan hasil pengumpulan informasi perkembangan peserta didik perlu dijaga dengan baik dan tidak disampaikan kepada pihak – pihak yang tidak berkepentingan sehingga member dampak negative proses pendidikan.
- iv. Milik bersama antara peserta didik dan guru
Guru dan peserta didik perlu mempunyai rasa memiliki berkas portofolio sehingga peserta didik akan merasa memiliki karya yang dikumpulkan dan akhirnya akan berupaya terus meningkatkan kemampuannya.
- v. Kepuasan
Hasil kerja portofolio sebaiknya berisi keterangan dan atau bukti yang memberikan dorongan peserta didik untuk lebih meningkatkan diri.
- vi. Kesesuaian
Hasil kerja yang dikumpulkan adalah hasil kerja yang sesuai dengan kompetensi yang tercantum dalam kurikulum.
- vii. Penilaian Proses dan Hasil
Penilaian Portofolio menerapkan prinsip proses dan hasil. Proses belajar yang dinilai misalnya diperoleh dari catatan guru tentang kinerja dan karya peserta didik.
- viii. Penilaian dan Pembelajaran
Penilaian Portofolio merupakan hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran. Manfaat utama penilaian ini sebagai diagnostik yang sangat berarti bagi guru untuk melihat kelebihan dan kekurangan peserta didik.

Selanjutnya dalam Permendikbud RI Tahun 2013 Lampiran IV, disebutkan pula

Teknik Portofolio di dalam kelas memerlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- i. Jelaskan kepada peserta didik bahwa penggunaan portofolio, tidak hanya merupakan kumpulan hasil kerja peserta didik yang digunakan guru untuk penilaian, tetapi digunakan juga oleh peserta didik sendiri. Dengan melihat portofolio peserta didik dapat mengetahui kemampuan, ketrampilan, dan minatnya.
- ii. Tentukan bersama peserta didik sampel – sampel portofolio apa saja yang akan dibuat. Portofolio antara peserta didik yang satu dan yang lain bisa sama bisa beda.
- iii. Kumpulkan dan simpanlah karya – karya peserta didik dalam satu map atau folder di rumah masing – masing atau loker di sekolah.
- iv. Berilah tanggal pembuatan pada setiap bahan informasi perkembangan peserta didik sehingga dapat terlihat perbedaan kualitas dari waktu ke waktu.
- v. Tentukan kriteria penilaian sampel portofolio dan bobotnya dengan para peserta didik. Diskusikan cara penilaian kualitas karya para peserta didik.
- vi. Minta peserta didik menilai karyanya secara berkesinambungan. Guru dapat membimbing peserta didik, bagaimana cara menilai dengan memberi keterangan tentang kelebihan dan kekurangan karya tersebut, serta bagaimana cara memperbaikinya. Hal ini dapat dilakukan pada saat membahas portofolio.
- vii. Setelah suatu karya dinilai dan nilainya belum memuaskan, maka peserta didik diberi kesempatan untuk memperbaiki. Namun, antara peserta didik dan guru perlu dibuat “kontrak” atau perjanjian mengenai jangka waktu perbaikan, misalnya 2 minggu karya yang telah diperbaiki harus diserahkan kepada guru.
- viii. Bila perlu, dijadwalkan pertemuan untuk membahas portofolio. Jika perlu, undang orang tua peserta didik dan diberi penjelasan tentang maksud serta tujuan portofolio, sehingga orang tua dapat membantu dan memotivasi anaknya.

Johnson dan Johnson dalam Trianto (2011: 281) menyebutkan butir-butir yang relevan dimasukkan dalam portofolio sebagai berikut:

Tabel 2.2. Isi Portofolio

<ul style="list-style-type: none"> • Pekerjaan rumah, tugas-tugas di kelas • Tes (buatan guru, curriculum supplied) • Komposisi (essay, laporan, cerita) • Presentasi (rekaman, observasi) • Investigasi, penemuan proyek • Buku harian atau jurnal • Ceklis observasi (guru, teman) 	<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi diri dan ceklis • Hasil-hasil kelompok • Bukti kecakapan sosial • Bukti kebiasaan dan sikap kerja • Catatan anekdot, laporan naratif • Hasil-hasil tes baku • Foto, sketsa autobiografi • Kinerja (menari, thespian)
---	--

sekelas) • Seni visual (melukis, pahatan, puisi)	activities)
---	-------------

Sumber : Trianto (2011: 281)

Selanjutnya dikatakan bahwa dengan menggunakan portofolio siswa dapat:

1. Mengatur pembelajaran mereka sendiri.
2. Menentukan tingkat prestasi
3. Memungkinkan siswa menyajikan suatu pandangan holistic dari prestasi akademik yang tertinggi, ketrampilan dan kompetensi.
4. Untuk menentukan perkembangan siswa. Portofolio memungkinkan siswa untuk menyajikan pekerjaannya lebih dari satu kali untuk menunjukkan kemajuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajarannya.
5. Dapat digunakan untuk memahami bagaimana siswa berfikir dan komunikasi.

Sedangkan pada *Handbook Of Assesment* dalam Maesuri (Trianto, 2011: 285)

menjelaskan untuk apa portofolio digunakan, diantaranya:

1. Memberikan bukti tentang penggunaan ketrampilan siswa, penggunaan konsep, dan pemecahan masalah dalam berbagai situasi.
2. Menunjukkan perkembangan siswa suatu periode
3. Melibatkan siswa dalam pendekatan “draft dan revisi” untuk mengerjakan pekerjaan dan memodelkan bagaimana pekerjaan sering dikerjakan di luar sekolah.
4. Memungkinkan siswa atau memberi kesempatan bagi siswa dalam menyajikan usaha mereka.
5. Memberi tanggung jawab kepada siswa untuk mengatur pembelajaran mereka sendiri.
6. Menyediakan gambaran kepandaian/prestasi bagi para pendidik, orang tua, dan siswa.

Selanjutnya Trianto (2011: 287) secara filosofis pembudayaan portofolio dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Setiap siswa untuk memiliki portofolio sendiri.
2. Setiap siswa untuk bertanggung jawab dalam menjaga isi dari portofolio dan mengorganisir serta mengisi portofolio dengan pekerjaan yang mereka anggap paling *representative*.
3. Siswa menetapkan sampel pekerjaan yang akan dikumpulkan dalam portofolio.
4. Portofolio yang dibuat digunakan secara terus menerus selama penelitian berlangsung.
5. Guru dan siswa memilih dan menggunakan kriteria untuk menilai portofolio yang dibuat siswa.
6. Setiap siswa mengevaluasi portofolio yang dibuatnya

2.6 Penugasan Proyek

Metode Penugasan Proyek merupakan pemberian tugas kepada semua siswa untuk dikerjakan secara individual. Siswa dituntut untuk mengamati, membaca, meneliti. Kemudian siswa dimintakan untuk membuat laporan dari tugas yang diberikan kepadanya dalam bentuk makalah. Metode ini bertujuan untuk membentuk analisis masing-masing siswa (Nasution, 2013: 166). Selanjutnya menurut (Pargito, 2011: V-1) Proyek adalah tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, hingga penyajian data. Karena dalam pelaksanaannya proyek bersumber pada data primer/sekunder, evaluasi hasil, dan kerjasama dengan pihak lain.

Dalam Permendikbud RI Tahun 2013 Lampiran IV pada Proyek setidaknya ada 3 hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Kemampuan Pengelolaan
Kemampuan peserta didik dalam memilih topik, mencari informasi dan mengelola waktu pengumpulan data serta penulisan laporan.
2. Relevansi

Kesesuaian dengan mata pelajaran, dengan mempertimbangkan tahap pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan dalam pembelajaran.

3. Keaslian

Proyek yang dilakukan peserta didik harus merupakan hasil karyanya, dengan mempertimbangkan kontribusi guru berupa petunjuk dan dukungan terhadap proyek peserta didik.

Teknik penilaian proyek dilakukan mulai dari perencanaan, proses pengerjaan, sampai hasil akhir proyek. Untuk itu perlu memperhatikan hal-hal atau tahapan yang perlu dinilai. Pelaksanaan penilaian dapat juga menggunakan rating scale dan checklist.

Menurut Pargito (2011: V-3) Penilaian proyek merupakan salah satu bukti nilai untuk ditempatkan pada peta kemajuan belajar siswa, nilainya dapat dilakukan secara subjektif maupun objektif. Secara subjektif bila hal ini dilakukan, bukti nilai yang tersedia dapat menunjukkan hubungan yang lemah pada peta kemajuan belajar. Secara Objektif lokasi siswa pada peta kemajuan belajar dapat ditempatkan relatif dengan tepat.

2.7 GEOGRAFI DALAM IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang lebih dikenal dengan IPS merupakan ilmu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu: Geografi, Sosiologi, Ekonomi, dan Sejarah. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) pembelajarn IPS dilakukan secara menyeluruh, pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) maka pembelajaran IPS sudah mulai terkotak-kotak atau sudah berdiri sendiri dimana satu guru akan mengampu satu mata pelajaran tentunya hal ini sangat berbeda pada jenjang dibawahnya yaitu pada

tingkat SD dan SLTP dimana satu mata pelajaran IPS hanya diampu oleh satu atau dua orang guru.

Di dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang pembelajaran Geografi di tingkat SMA, seperti yang dikemukakan oleh the National Council for Social Studies (NCSS), (NCCS, 1996: 9)

Social Studies is integrated study of social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. (Pendidikan IPS adalah pendidikan yang memadukan ilmu-ilmu sosial dan kewarganegaraan untuk dikuasai masyarakat. Dalam program sekolah pendidikan IPS dikoordinasikan secara sistematis dari berbagai disiplin ilmu antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi sebagai isi dari kewarganegaraan, ilmu pengetahuan sosial, dan ilmu pengetahuan alam.

Kata Geografi berasal dari kata bahasa Yunani yaitu *geo* dan *graphien*. *Geo* artinya bumi dan *Graphien* artinya tulisan. Secara umum geografi berarti tulisan tentang bumi. Istilah geografi pertama kali dikenalkan oleh Erasthoteles dengan nama *Geographica*. Menurut Bintarto (1981) dalam Hestiyanto (2005: 3) Geografi mempelajari hubungan kausal gejala-gejala dipermukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan. Sedangkan menurut James Fairgive (1966) Geografi memiliki nilai edukatif yang dapat mendidik manusia untuk berfikir kritis dan bertanggung jawab terhadap kemajuan-kemajuan di

dunia. Ia juga berpendapat bahwa peta sangat penting untuk menjawab pertanyaan “dimana” dari berbagai aspek dan gejala geografi.

Sedangkan menurut Sapriya, (2009: 11) sebagai berikut:

Geografi dibagi kedalam dua spesialisasi pokok : Geografi fisik dan Geografi budaya (manusia). Para ahli Geografi fisik mengkaji aspek-aspek fisik bumi yang meliputi iklim, tanah, sumber-sumber air,penyebaran tanaman dan binatang, dan bentuk-bentuk tanah. Para ahli Geografi budaya (ahli kependudukan-Demografer) tertarik dengan penyebaran penduduk pada suatu wilayah tertentu. Mereka bukan hanya tertarik dengan tempat tinggal dimana mereka hidup namun juga mengapa mereka tinggal disana, yakni faktor-faktor apa yang mempengaruhi.

Selanjutnya menurut Hasil Lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI) di Semarang, tahun 1988. Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan.

2.7.1 PEMBELAJARAN GEOGRAFI

Di dalam proses kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan siswa, guru mengajar dan siswa belajar. Bahan pelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni,agama, sikap dan ketrampilan. Menurut Rusman (2012: 106) Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dengan

kegiatan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua siswa.

2.8 Hasil Penelitian Yang Relevan

Guna memperoleh kesimpulan yang valid maka akan dikemukakan beberapa penelitian yang serupa dan penelitian ini sebagai perbandingan dari penelitian terdahulu, sebagai berikut:

1. Penelitian Tri Yuli Susanti Dengan Judul Penelitian Studi Perbandingan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan *Project Based Learning* Dengan Memperhatikan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 1 Gadingrejo Tahun 2014 / 2015. Didapatkan hasil penelitian (1) Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu terhadap siswa yang pembelajarannya menggunakan Model *Discovery Learning* dan Model *Project Based Learning*. (2) Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* lebih tinggi dari pada model *Project Based Learning* untuk siswa yang mempunyai minat belajar tinggi. (3) Hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Discovery Learning* lebih rendah daripada model *Project Based Learning* untuk siswa yang mempunyai minat belajar rendah. (4) Ada perbedaan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu bagi siswa yang mempunyai minat tinggi dan rendah. (5) Ada

interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

Hubungan antara penelitian dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah memiliki persamaan pada variabel pemberian penugasan dengan menggunakan Penugasan Proyek dimana dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di dapatkan hasil ternyata pemberian penugasan dalam penunjang model pembelajaran di dalam kelas dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

2. Penelitian Nasrawati Dengan Judul Penelitian Pengaruh Strategi *Everyone Is A Teacher Here* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pare Pare. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di dapatkan hasil Desain penelitian ini adalah Posttest Control Group Design". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Pare pare yang terdiri dari 13 kelas dan sampel yang diperoleh dari teknik random kelas yaitu kelas X 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X5 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 26 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu strategi *Everyone Is A Teacher Here* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

Pengambilan data dilakukan dengan pretest dan posttest. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 25 nomor yang telah divalidasi isi dan item. Data yang diperoleh melalui tes hasil belajar pada materi pokok reaksi oksidasi-reduksi dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil

analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 75,6538 dan kelas kontrol 71,8077 dengan standar deviasi berturut - turut adalah 7,9646 dan 8,1830. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dan dk = 50 menunjukkan bahwa $t_{Hitung} (1,7178) > t_{tabel} (1,6775)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi *Everyone Is A Teacher Here* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pare Pare pada materi pokok reaksi oksidasi-reduksi.

Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah adanya kesamaan variabel dalam hal model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* terhadap Hasil Belajar Siswa, setelah dilakukan penelitian ternyata didapatkan hasil yang cukup signifikan dimana model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

3. Penelitian Muhamad Pahrudin dengan Judul Pengaruh Kombinasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Dengan *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan *Make a match* terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA pada konsep Sistem Peredaran Darah. Penelitian ini dilaksanakan di MAN

Jonggol tahun ajaran 2013/2014 pada bulan November 2013. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent (pre-test and post-test) control group design*. Pengambilan sampel menggunakan dengan teknik *simple random sampling*. Sampel penelitian berjumlah 76 siswa yang terdiri dari 36 siswa kelas eksperimen dan 36 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar, yang berupa tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis data kedua kelompok menggunakan uji-t, diperoleh hasil t_{hitung} 4.61935 dan t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ sebesar 1.9925, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kombinasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dengan *Make a Match* terhadap hasil belajar biologi siswa di kelas XI IPA pada konsep Sistem Peredaran Darah Manusia.

Hubungan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa, perbedaannya hanya pada penelitian yang telah dilakukan mengkombinasikan antara model pembelajaran *Make A Match* dan TGT sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan akan melihat ke efektifan model pembelajaran *Make A Match* dan *Everyone Is A Teacher Here* terhadap Hasil Belajar siswa.

Penelitian yang sebelumnya didapatkan data bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa ditunjukkan

dengan hasil tes belajar siswa yang naik secara signifikan setelah diberikan perlakuan yaitu melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran.

4. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dosen UHAMKA yang bernama Sigid Edy Purwanto, M. Pd Pendidikan Matematika pada FKIP UHAMKA Jakarta. Dengan judul penelitian Penggunaan Model Assessment Portofolio dalam Penilaian Proses dan Hasil Belajar Program Linear. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran penerapan model assessmen portofolio dalam penilaian proses dan hasil belajar Program Linear. Ada 40 mahasiswa UHAMKA yang diberikan tugas portofolio dengan mengumpulkan semua hasil tugas-tugas kuliah yang telah diberikan sebelumnya. Tugas - tugas tersebut adalah hasil pekerjaan rumah, latihan soal, kuis, ulangan umum, catatan kuliah, dan lain - lain.

Nilai rata-rata hasil ujian tengah semester mahasiswa adalah 62,35. Sementara nilai rata-rata hasil ujian akhir semester mahasiswa adalah 70,15. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang melakukan pengamatan secara langsung terhadap perlakuan yang diteliti dengan rancangan penelitian tindakan partisipan. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil Penelitian didapatkan bahwa Indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti pada penelitian ini adalah mahasiswa dapat membuat portofolio secara independent dan betul-betul

merepresentasikan kemampuan sebenarnya serta dapat mengumpulkannya tepat waktu.

Dari hasil belajar mahasiswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran model assessmen portofolio, terdapat peningkatan nilai tes. Pada siklus tindakan I nilai rata-rata tes Ujian Tengah Semester mahasiswa adalah 62,35. Sedangkan pada siklus tindakan II nilai rata-rata nilai rata-rata tes Ujian Akhir Semester mahasiswa adalah 70,15. Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh positif penugasan portofolio bagi mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara tertulis yang telah diisi oleh mahasiswa, penugasan portofolio yang diberikan peneliti ternyata dapat menunjukkan:

- a. Bukti Perkembangan, yaitu menunjukkan apa yang telah dipelajari mahasiswa, bagaimana mahasiswa berkembang sebagai seorang pembelajar.
- b. Bukti Keteladanan, yaitu menunjukkan hasil karya terbaik mahasiswa, menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan telah terpenuhi, menunjukkan proses dan hasil belajar yang lengkap.
- c. Bukti Keberhasilan, yaitu menunjukkan hasil karya mahasiswa dalam suatu periode waktu tertentu.
- d. Bukti Evaluasi Diri, di mana mahasiswa dapat menunjukkan kemampuan penilaian terhadap hasil karya sendiri secara optimal, dapat menjelaskan apa yang telah dipelajari atau berapa nilai yang

seharusnya diperoleh ke orang lain, dan dapat menetapkan tujuan jangka panjang untuk diri sendiri.

- e. Bukti Penerapan, yaitu menunjukkan kemampuan menggunakan apa yang telah dipelajari, mampu memecahkan masalah.

Hubungan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah variabel yang digunakan dalam menentukan Hasil Belajar yaitu melalui Penugasan Portofolio, dari hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya didapatkan hasil bahwa ternyata pemberian Penugasan Portofolio secara signifikan memberikan dampak yang positif terhadap keberhasilan belajar siswa, terbukti nilai mahasiswa setelah dilakukan pengujian nilai siklus ke dua lebih tinggi dibandingkan nilai Hasil Belajar di siklus sebelumnya.

2.9 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini terdiri atas Variabel bebas (independen) yaitu model pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match*. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio, dan akan dibahas secara satu persatu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*.

Menurut Slavin (2008: 30) mengemukakan beberapa aspek yang dapat dicapai untuk keberhasilan pembelajaran siswa yang tertuang dalam *Praxis Principles*

of Learning and Teaching dalam hal ini ditekankan pada kemampuan guru mengajar dan mengelola kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Di dalam tabel yang dibuat oleh Slavin, pada point 4 mengatakan “Berbagai strategi pengajaran: Guru menggunakan berbagai strategi pengajaran untuk mendorong perkembangan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan kinerja siswa”. Tentunya hal ini akan ber muara kepada hasil belajar siswa, untuk itu guru mencoba menggunakan 2 (dua) model pembelajaran di kelas yaitu model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek dan Portofolio.

Penilaian merupakan aspek yang sangat penting dalam kegiatan atau proses belajar, dimana penilaian dilakukan untuk melihat perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah belajar. Seperti dikemukakan oleh Slavin (2008: 30) mengemukakan beberapa aspek yang dapat dicapai untuk keberhasilan pembelajaran siswa yang tertuang dalam *Praxis Principles of Learning and Teaching* dalam hal ini ditekankan pada kemampuan guru mengajar dan mengelola kegiatan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan. Di dalam tabel yang dibuat oleh Slavin, pada point 8 mengatakan “Penilaian Pembelajaran Siswa: Guru memahami dan menggunakan strategi-strategi penilaian resmi dan tidak resmi untuk mengevaluasi dan memastikan perkembangan intelektual, sosial dan fisik pelajar terus menerus”. Dalam penelitian ini selain peneliti menggunakan tes tertulis untuk menilai

perkembangan hasil belajar siswa, peneliti juga menggunakan metode Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio untuk melihat kemajuan perkembangan belajar siswa.

3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan penugasan.

Dalam point ini peneliti akan melihat apakah terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran dikelas dengan menggunakan Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio di dalam kelas terhadap kemajuan hasil belajar siswa. Tentunya hal ini akan diketahui setelah guru menggunakan ke dua model pembelajaran disertai penugasan untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa.

4. Hasil belajar yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek.

Objek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang telah diberikan pembelajaran oleh guru menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match* dengan hanya menggunakan satu penugasan yaitu penugasan Proyek. Setelah melakukan proses kegiatan belajar maka akan diketahui dan disimpulkan apakah model dan penugasan tersebut akan akan berdampak terhadap kemajuan hasil belajar siswa.

5. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah dibandingkan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.

Interpretasi dan Judgement merupakan tema penilaian yang akan mengimplikasikan adanya suatu perbandingan antara kriteria dan kenyataan dalam konteks situasi tertentu. Dalam poin ini guru menggunakan dua model pembelajaran dengan menggunakan Penugasan Portofolio dan setelah dilakukan kegiatan pembelajaran maka akan diketahui apakah ada implikasi dari penggunaan ke dua model pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan Penugasan Portofolio terhadap Hasil Belajar siswa.

6. Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

Penilaian proses belajar mengajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran (Sudjana, Nana, 2002: 3). Sejalan dengan pengertian tersebut maka penilaian berfungsi sebagai: a) alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan instruksional, dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan – rumusan tujuan instruksional, b) umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru dll, c) dasar dalam laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Pada poin ini peneliti akan melihat apakah setelah dilakukan proses kegiatan belajar siswa dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang digunakan pada penelitian yaitu model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan menggunakan dua jenis penugasan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, dan pada akhirnya guru dapat menyimpulkan dan menentukan nilai siswa berdasarkan hasil belajar pada proses kegiatan belajar.

7. Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah di bandingkan dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

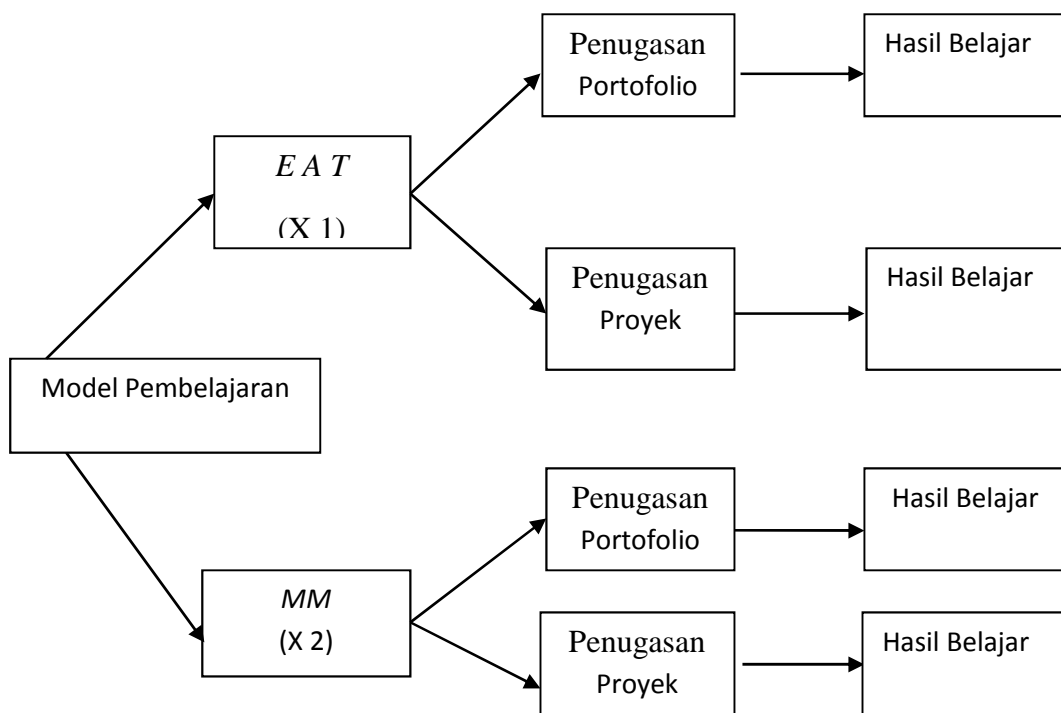
Mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Sudjana (2002: 8) mengemukakan beberapa prinsip tersebut, antara lain:

- a) Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian,
- b) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar, artinya penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar - mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan,
- c) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif,
- d) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil belajar

sangat berguna bagi guru dan siswa, oleh karena itu perlu dicatat secara teratur dalam catatan khusus mengenai kemajuan siswa.

Pada poin yang terakhir peneliti akan melihat ada perbedaan yang ditimbulkan terhadap Hasil Belajar siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan dua penugasan yaitu Penugasan Proyek dan Penugasan Portofolio.

Selanjutnya dalam panelitian ini memiliki Paradigma sebagai berikut:



2.10 Perumusan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban suatu permasalahan sementara yang perlu di uji kebenarannya (Arikunto, 2006: 71) menyatakan “hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data

yang terkumpul”. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan maka dapat diberikan kesimpulan sementara bahwa:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi Penugasan Proyek dengan siswa yang diberi Penugasan Portofolio.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan penugasan.
4. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek.
5. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah dibandingkan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.
6. Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan dengan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.
7. Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan dengan Portofolio yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode komparatif dengan pendekatan eksperimen yang terbagi menjadi dua, yaitu eksperimen murni (*true experiment*) dan eksperimen semu (*quasi experimental design*). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu adalah jenis komparasi yang membandingkan pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) pada suatu obyek (kelompok eksperimen) serta melihat besar pengaruh perlakuannya (Arikunto, 2002: 77).

Selanjutnya dapat diartikan bahwa penelitian semu yaitu penelitian yang mendekati eksperimen. Penelitian ini menurut eksplanasinya termasuk kedalam penelitian komparatif yang menurut Sugiyono (2010: 115), penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membedakan sedangkan menguji hipotesis komparatif berarti menguji parameter populasi yang berbentuk perbedaan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu mengetahui perbedaan suatu variabel.

3.1.1 Desain Eksperimen

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain

faktorial. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi eksperimen). Dengan melihat tingkat ekplanasinya, penelitian ini tergolong penelitian komparatif. Desain faktorial dalam penelitian ini adalah yang paling sederhana yaitu 2 kali 2 (2 x 2). Dalam desain ini variabel yang belum di manipulasi model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan Model pembelajaran *Make A Match* Model pembelajaran yang pertama disebut variabel eksperimental (X1), sedang variabel bebas yang kedua disebut variabel kontrol (X2), dan variabel ketiga disebut variabel moderator yaitu pemberian Penugasan melalui Proyek dan Portofolio.

Tabel 3.3. Desain Penelitian Eksperimen menggunakan desain faktorial 2 x 2.

Model Pembelajaran	Model Pembelajaran <i>Every One Is A Teacher Here</i> (A ₁)	Model Pembelajaran <i>Make A Match</i> (A ₂)
Pemberian Penugasan		
Penugasan Proyek (B ₁)	Hasil Belajar Geografi (A ₁ B ₁)	Hasil Belajar Geografi (A ₂ B ₁)
Penugasan Portofolio (B ₂)	Hasil Belajar Geografi (A ₁ B ₂)	Hasil Belajar Geografi (A ₂ B ₂)

Keterangan:

A₁ : Model Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

A₂ : Model Pembelajaran *Make A Match*

B₁ : Penugasan Proyek

B₂ : Penugasan Portofolio

A₁B₁ : Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan Penugasan Proyek

A₁B₂ : Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* dengan Penugasan Portofolio

A₂B₁ : Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Penugasan Proyek

A₂B₂ : Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Penugasan Portofolio

Penelitian ini akan membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*, di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 dengan keyakinan bahwa mungkin kedua metode pembelajaran ini mempunyai perbedaan terhadap hasil belajar siswa dengan dimoderatori Penugasan Proyek dan Portofolio. Kelompok sampel ditentukan secara random, kelas XI IPS 1 menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 3 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sebagai kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan melihat hasil belajar siswa.

3.2. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sampel penelitian dengan teknik *cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok-kelompok yang sudah ada, bukan secara individu. Kelompok yang sudah ada dalam penelitian ini berupa kelompok yang ada di kelas XI SMA Negeri 10 Bandar Lampung yang terdiri dari 2 kelas. Langkah selanjutnya mengundi kelas manakah yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *Every One is A Teacher Here* dan kelas mana yang akan diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Akhirnya diperoleh kelas XI IPS 1 menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan kelas XI IPS 3 menggunakan metode pembelajaran *Make A Match*.
2. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher*

Here adalah sebagai berikut.

Pendahuluan

1. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa dan pentingnya materi ajar.
2. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

Di Dalam Kelas

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa dan pentingnya materi ajar.
- b. Guru membagikan kartu/selembar kertas kepada siswa.
- c. Siswa diminta untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas.
- d. Setelah mereka selesai menuliskan pertanyaan kemudian guru mengumpulkan kartu atau kertas yg telah dibagikan ke siswa.
- e. Guru mengocok kartu atau kertas tersebut dan membagikan satu-satu ke siswa.
- f. Guru memerintahkan siswa untuk membaca dalam hati pertanyaan dari kertas/kartu yang mereka terima dan memikirkan jawabannya.
- g. Guru menunjuk beberapa siswa untuk membacakan pertanyaan yang ada pada mereka dan memberikan jawabannya.
- h. Setelah memberikan jawaban, guru meminta kepada siswa lain yang membuat pertanyaan untuk menambahkan hasil dari jawaban atas apa yang telah dikemukakan oleh siswa yang membacakan kartunya.

Penutup

Bersama dengan siswa guru menyimpulkan hasil materi ajar.

3. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut:

Pendahuluan

- a. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa dan pentingnya materi ajar.
- b. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran dengan menggunakan

model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

Di Dalam Kelas

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa jawaban).
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- c. Siswa mencari pasangan yang mempunyai 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.

Penutup

Bersama dengan siswa guru menyimpulkan hasil materi ajar.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015 / 2016 yang terdiri dari 4 kelas sebanyak 142 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013: 118). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Sampel diambil dari populasi sebanyak 4 kelas. Diperoleh kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 sebagai sampel, kemudian kedua kelas

tersebut diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil undian diperoleh XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Every One Is A Teacher Here*, dan XI IPS 3 sebagai kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 3 merupakan kelas yang mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama, karena dalam pendistribusian siswa tidak dikelompokkan berdasarkan kelas unggulan, atau tidak ada perbedaan antara kelas yang satu dengan yang lain.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 72 orang siswa yang tersebar ke dalam 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*, dan kelas XI IPS 3 sebanyak 36 siswa yang merupakan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 60), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependen*) dan variabel moderator.

a. Variabel bebas (*independen*)

Variabel bebas dilambangkan dengan X adalah variabel penelitian yang mempengaruhi variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua, model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* sebagai kelas eksperimen XI IPS 1 dilambangkan X₁, dan model pembelajaran *Make A Match* sebagai kelas kontrol XI IPS 3 dilambangkan X₂.

b. Variabel moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Diduga Penugasan melalui Proyek dan Portofolio dapat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Everyone Is A Teacher Here* dan Model Pembelajaran *Make A Match*.

c. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat dengan lambang Y adalah variabel yang akan diukur untuk mengetahui pengaruh lain, sehingga sifatnya bergantung pada variabel yang lain. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah Hasil Belajar.

3.5. Definisi Operasional Variabel

a. Penugasan Portofolio

Penugasan Portofolio adalah kumpulan hasil karya peserta didik, sebagai

hasil pelaksanaan tugas kinerja, yang ditentukan oleh pendidik atau oleh peserta didik bersama pendidik, sebagai bagian dari usaha untuk mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi yang ditentukan kurikulum (Depdiknas dalam Purnomo, 2016: 61). Hal yang akan diukur pada penugasan poertofolio yaitu adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan adanya perbaikan-perbaiakan dalam setiap penugasan yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penugasan portofolio yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, siswa diberikan tugas oleh guru secara individu untuk mencari artikel ataupun materi terkait dengan materi pelajaran yang sedang dilaksanakan yaitu terbatas pada Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis Fenomena Biosfer dan Antroposfer. Kemudian siswa mengumpulkan tugas dalam bentuk arsip atau portofolio ke guru sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati bersama.

b. Penugasan Proyek

Penilaian proyek merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada peserta didik. Tugas tersebut harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu (Purnomo, 2016: 52). Hal yang akan diukur pada penugasan proyek yaitu Ketercapaian siswa menyelesaikan tugas dalam periode waktu tertentu. Penugasan Proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, siswa diberikan tugas oleh guru secara berkelompok yang terdiri lima sampai

enam orang dalam satu kelompok untuk melaksanakan penelitian terkait dengan Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis Fenomena Biosfer dan Antroposfer. Selanjutnya secara berkelompok siswa mendatangi salah satu obyek wisata yang ada di Bandar Lampung salah satunya Kawasan Wisata Lembah Hijau. Secara berkelompok siswa menganalisis dan berdiskusi terkait flora dan fauna yang ada kemudian di klasifikasikan sesuai dengan darimana flora dan fauna tersebut berasal. Pada akhir tugas tiap siswa secara berkelompok memberikan laporan tugas ke guru dengan cara membuat karya tulis sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama dan selanjutnya akan di presentasikan di depan kelas pada proses kegiatan belajar mengajar.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar geografi yang dimaksud dalam penelitian ini terfokus pada hasil belajar pengetahuan/kognitif. Pengetahuan kognitif yang dinilai pada penelitian ini adalah hasil *posttest*, yang diukur dengan T-tes untuk mengetahui perbedaan dan diukur dengan *size effect* untuk mengetahui dan menganalisa pengaruh model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*.

Hasil belajar dalam penelitian ini ditentukan pada kegiatan akhir setelah siswa yang berada pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan, maka setelahnya akan diberikan ujian atau tes kepada tiap-tiap siswa untuk menjawab soal tes sebanyak dua puluh lima soal dengan lima pilihan alternatif jawaban, dengan skor tertinggi 125 dan skor terendah 25.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes.

1. Tes

Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes objektif. Tes Objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif (Arikunto, 2006: 164). Selanjutnya menurut (Purnomo, Edy, 2016 : 43) Pengertian tes objektif adalah bentuk tes jawabannya telah tersedia, peserta tes hanya memilih salah satu jawaban yang diyakini benar diantara pilihan jawaban yang disediakan. Pekerjaan tersebut juga dapat dilakukan oleh mesin scanner jadi pemeriksaan dan penyekoran bentuk tes ini dapat dilakukan secara cepat dan objektif.

Adapun Tes Objektif ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan diantaranya adalah :

Kelebihan tes objektif :

- 1) Lebih representatif karena mampu memuat banyak materi yang diujikan.
- 2) Lebih mudah dan cepat cara memeriksanya karena dapat menggunakan kunci jawaban, bahkan dapat menggunakan alat-alat kemajuan teknologi misalnya mesin *scanner*.

- 3) Pemeriksaannya dapat diserahkan ke orang lain.
- 4) Dalam pemeriksaan maupun penskoran, tidak ada unsur subjektif yang mempengaruhi.

Kelemahan tes objektif :

- 1) Membutuhkan persiapan yang lebih sulit daripada tes esai karena butir soal atau item tesnya banyak dan harus teliti untuk menghindari salah penafsiran atau penafsiran jamak.
- 2) Sulit untuk membuat soal yang mengukur berpikir tingkat tinggi.
- 3) Banyak kesempatan bagi peserta didik untuk spekulasi atau untung-untungan (*guessing*) dalam menjawab soal tes.
- 4) Kerja sama antar peserta tes pada waktu mengerjakan soal tes lebih terbuka.

Secara umum ada tiga tipe tes objektif, yaitu: benar salah (*true false*), menjodohkan (*matching*), dan pilihan jamak (*multiple choice*). Dalam penelitian ini bentuk tes objektif yang akan digunakan adalah Tipe Pilihan Jamak (*Multiple Choice Tes*). Tes Pilihan Jamak adalah tes yang setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif/pilihan jawaban lebih dari satu. Pada umumnya jumlah alternatif jawaban berkisar antara tiga sampai lima. Tiga pilihan digunakan untuk peserta didik pada jenjang pendidikan SD kelas rendah, empat pilihan digunakan untuk peserta didik SD kelas tinggi dan peserta didik SMP, dan lima pilihan biasanya untuk peserta didik SMA dan Perguruan Tinggi.

Tipe tes ini adalah yang paling populer dan banyak digunakan karena banyak materi yang dapat dicakup. Tes dalam pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes akhir atau *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*. Instrumen *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam menguasai materi pelajaran setelah diterapkan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*. Dari instrument *posttest* tersebut peneliti dapat mengetahui pengaruh model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*.

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes. Instrumen tes diberikan setelah siswa di berikan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar geografi siswa yang dilaksanakan di kelas XI IPS SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

3.7.1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2013: 363). Bila peneliti membuat laporan yang tidak sesuai dengan apa yang terjadi pada obyek, maka data tersebut dapat dikatakan tidak valid. Seperti di kemukakan oleh (Arifin, 2010: 271) jika suatu tes dapat memberikan informasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu maka tes itu valid untuk tujuan tersebut. Untuk mengukur tingkat validitas

item soal pada penelitian ini digunakan rumus korelasi point biserial, sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_x - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Sudjiono (2008: 185)

Keterangan:

r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial

M_p = Rerata nilai dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t = rerata nilai total

SD_t = standar deviasi dari nilai total

P = proporsi siswa yang menjawab benar

Q = proporsi siswa yang menjawab salah

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Menurut (Arikunto, 2007: 258) Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen. Selanjutnya Gronlund (1958) mengemukakan ada empat faktor yang dapat mempengaruhi reliabilitas, yaitu panjang tes, sebaran skor, tingkat kesukaran, dan objektivitas.

1) Panjang tes (*length of test*). Panjang tes berarti banyaknya soal tes. Ada kecenderungan, semakin panjang suatu tes akan lebih tinggi tingkat reliabilitas suatu tes, karena semakin banyak soal maka akan semakin

banyak sampel yang diukur dan proporsi jawaban yang benar semakin banyak sehingga faktor tebakan (*guessing*) akan semakin rendah.

- 2) Sebaran skor (*spread of scores*). Besarnya sebaran skor akan membuat tingkat reliabilitas menjadi lebih tinggi karena koefisien reliabilitas yang lebih besar diperoleh ketika peserta didik tetap pada posisi yang relatif sama dalam satu kelompok pengujian ke pengujian berikutnya. Dengan kata lain, peluang selisih dari perubahan posisi dalam kelompok dapat memperbesar koefisien reliabilitas.
- 3) Tingkat Kesukaran (*difficulty indeks*) . Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan penilaian acuan norma, baik untuk soal yang mudah maupun sukar cenderung menghasilkan tingkat reliabilitas yang rendah.
- 4) Objektivitas (*obyektivity*). Objektivitas disini menunjukkan skor tes kemampuan yang sama antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya. Peserta didik memperoleh hasil yang sama dalam mengerjakan suatu tes. Objektivitas prosedur tes yang tinggi akan memperoleh reliabilitas hasil tes yang tidak dipengaruhi oleh prosedur penskoran.

Hasil penghitungan uji reliabilitas soal tes hasil belajar menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu SPSS 20 dan didapat reliabilitas soal bentuk pilihan ganda. Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur menggunakan rumus KR-21 untuk menguji tingkat reliabilitas, yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\bar{X}t(n - \bar{X}t)}{nS_t^2} \right)$$

Purnomo (2016: 147)

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas instrument

n : banyak butir soal

\bar{X}_t : rerata nilai total

Dari hasil penghitungan tersebut dikorelasikan dengan kriteria menurut Arikunto (2006; 206), yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 3.4. Tingkat Besarnya Korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,60 sampai 0,799	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,599	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,399	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,199	Sangat Rendah

(Arikunto,2006: 75)

3.7.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Indeks tingkat kesukaran ini pada umumnya dinyatakan dalam bentuk proporsi yang besarnya berkisar 0,00 – 1,00 (Aiken. 1994) dalam Purnomo, Edy (2016: 118).

Semakin baik besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu. Jika soal memiliki tingkat kesulitan = 0,00 artinya bahwa tidak ada testee yang menjawab benar dan bila memiliki TK = 1,00 berarti bahwa semua testee menjawab benar.

Tingkat Kesukaran

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

Soal dengan P antara 0,00 sampai dengan 0,30 adalah *soal sukar*

Soal dengan P antara 0,30 sampai dengan 0,70 adalah *soal sedang*

Soal dengan P antara 0,70 sampai dengan 1,00 adalah *soal mudah*

3.7.4 Daya Beda Soal

Daya beda pada dasarnya dihitung atas dasar pembagian testee ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok atas yakni kelompok testee yang tergolong pandai atau berkemampuan tinggi, dan kelompok bawah, yaitu kelompok testee yang tergolong berkemampuan rendah.

Menurut Purnomo, Edy (2016: 121) apabila suatu butir soal tidak dapat membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah atau menghasilkan daya beda yang negatif, maka butir soal itu dapat diinterpretasikan seperti berikut:

- Butir soal itu memiliki lebih dari satu kunci jawaban.
- Kunci jawaban butir soal itu tidak tepat.
- Kompetensi yang diukur tidak tepat atau tidak jelas.
- Pengecoh terlalu mudah diketahui sehingga tidak berfungsi.

- Soal memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi, sehingga banyak testee yang menebak.
- Sebagian besar testee beranggapan bahwa soal yang ditanyakan tidak lengkap atau ada yang salah.

Rumus Daya Beda sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

D = Besarnya daya beda yang dicari

JA= Jumlah Kelompok atas

JB= Jumlah kelompok bawah

BA = Banyaknya testee yang menjawab benar dari kelompok atas

BB = Banyaknya testee yang menjawab benar dari kelompok bawah

PA = Proporsi testee kelompok atas yang menjawab benar

PB= Proporsi testee kelompok bawah yang menjawab benar

Menurut Arikunto (2008) dalam Purnomo, Edy (2016: 122), kriteria daya beda yang baik perlu direvisi atau dibuang adalah sebagai berikut:

0,00 - 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup soal diterima tetapi perlu diperbaiki
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

3.8. Uji Persyaratan Analisis Data

3.8.1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji *Kolmogorov Smirnov Z*. Dalam uji *Kolmogorov Smirnov Z* diasumsikan

bahwa distribusi variabel yang sedang di uji mempunyai sebaran yang kontinyu. Syarat hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : Sampel berdistribusi normal

H_1 = Sampel tidak berdistribusi normal

Rumus yang digunakan: $D = \max |F_o(X_i) - S_n(X_i)|; i = 1, 2, 3, \dots$

Dimana:

$F_o(X_i)$ = Fungsi distribusi frekuensi kumulatif relatif dari distribusi teoritis dalam kondisi H_0

$S_n(X_i)$ = Distribusi frekuensi kumulatif dari pengamatan sebanyak n .

Kolmogorov Smirnov Z diperoleh dengan menggunakan nilai ke dalam formulasi $Z = D\sqrt{n}$

Kriteria pengujianya yaitu dengan cara membandingkan nilai Z hitung terhadap nilai tabel dengan taraf nyata maka aturan pengambilan keputusan dalam uji ini adalah jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka terima H_0 , tolak H_0 untuk harga lainnya. Keputusan ini juga dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi (Asymp. Sig). Jika nilai signifikansi (Asymp. Sig) $(0,05)$ maka tolak H_0 yang berarti distribusi sampel tidak normal, sebaliknya terima H_0 jika nilai signifikansi (Asymp. Sig) $(0,05)$.

3.8.2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data digunakan *Uji Levene Statistic*.

Rumusan Hipotesis:

H_0 : Varians populasi adalah homogen

H_a : Varians populasi adalah tidak homogen

Kriteria pengujian:

1. Jika probabilitas (Sig.) > 0.05 maka H_0 diterima
2. Jika probabilitas (Sig.) < 0.05 maka H_0 ditolak (Sudarmanto, 2005 : 123).

3.9. Teknik Analisis Data

3.9.1. T-tes Dua Sampel Independen

Terdapat beberapa rumus T-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen.

Uji t untuk varian yang sama (*equal variance*) menggunakan rumus *Polled*

Varians:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{X_1^2 - \frac{(X_1)^2}{n} + X_2^2 - \frac{(X_2)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Uji t untuk varian yang berbeda (*unequal variance*) menggunakan rumus

Separated Varians:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

X_1 \equiv Rata-rata hasil belajar siswa pelajaran Geografi dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

X_2 \equiv Rata-rata hasil belajar siswa pelajaran Geografi dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

S_1^2 \equiv Varians total kelompok 1

S_2^2 \equiv Varians total kelompok 2

n_1 \equiv Banyaknya sampel kelompok 1

n_2 \equiv Banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus T-test

- a. Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b. Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varians.

Berdasarkan dua hal di atas maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus T-test.

1. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen maka dapat menggunakan rumus T-test baik separated varians maupun pooled varians untuk melihat harga T-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$
2. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians homogen dapat digunakan rumus T-test dengan pooled varians, dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$
3. Bila $n_1 \neq n_2$ dan varians tidak homogen dapat digunakan rumus T-test

dengan pooled varians maupun separated varians, dengan $dk = n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$

4. Bila $n_1 = n_2$ dan varians tidak homogen, untuk digunakan rumus T-test dengan separated varians, harga T sebagai pengganti harga T-tabel hitung dari selisih harga T-tabel dengan $dk = (n_1 - 1)$ dan $dk = (n_2 - 1)$ dibagi dua kemudian ditambah dengan harga T yang terkecil.

(Sugiyono, 2011: 272-273).

3.9.2. Analisis Varians Dua Jalur

Analisis varians dua jalan merupakan teknik analisis data penelitian dengan desain factorial dua faktor (Arikunto, 2006 : 424). Penelitian ini menggunakan anava dua jalan untuk mengetahui tingkat signifikansi perbedaan dua model pembelajaran dengan memperhatikan pemberian Penugasan yaitu Proyek dan Portofolio.

Tabel 3.5. Rumus unsur tabel persiapan anava dua jalan

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat (JK)	Db	MK	Fo	P
Antara A	$JK_A = \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	A-1(2)	$\frac{JK_A}{n_A}$	$\frac{MK_A}{MK}$	
Antara B	$JK_B = \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$	B-1(2)	$\frac{JK_B}{n_B}$	$\frac{MK_B}{MK}$	
Antara AB	$JK_{AB} = \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_B} - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$		$\frac{JK_{AB}}{n_B}$	$\frac{MK_{AB}}{MK}$	
Interaksi dalam (d)	$JK_d = JK_A - JK_B - JK_{AB}$	(4)	$\frac{JK_d}{db_d}$	$\frac{MK_d}{MK}$	

		$\frac{1}{D} \left(\begin{array}{l} \sum_{i=1}^k b_{A_i} \\ - \sum_{i=1}^k b_{B_i} \\ - \sum_{i=1}^k d_{AB} \end{array} \right)$			
Total (T)	$JK_A = \frac{\sum_{i=1}^k x_{T_i}^2}{N}$	N-1 (49)			

Keterangan :

JKT = Jumlah kuadrat total

JKA = Jumlah Kuadrat variabel A

JKB = Jumlah kuadrat variabel B

$JKAB$ = Jumlah kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

JKD = Jumlah kuadrat dalam

MKA = Mean kuadrat variabel A

MKB = Jumlah kuadrat variabel B

$MKAB$ = Mean kuadrat interaksi antara variabel A dengan variabel B

MKD = Mean kuadrat dalam

FA = Harga F_0 untuk variabel A

FB = Harga F_0 untuk variabel B

FAB = Harga F_0 untuk interaksi variabel A dengan variabel B

(Arikunto, 2006: 409)

3.10 Pengujian Hipotesis Statistik

Dalam pengujian ini dilakukan tujuh pengujian hipotesis, yaitu :

Rumusan Hipotesis 1 :

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan *Make A Match*.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dengan *Make A Match*.

Rumusan Hipotesis 2:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang diberikan penugasan Proyek dan Portofolio.

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa yang diberikan penugasan Proyek dan Portofolio.

Rumusan Hipotesis 3:

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 = Tidak terdapat perbedaan interaksi antara model pembelajaran dengan penugasan proyek dan portofolio terhadap hasil belajar siswa.

H_a = Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan penugasan proyek dan portofolio terhadap hasil belajar siswa.

Rumusan Hipotesis 4:

$H_0 = \mu_1 < \mu_2$

$H_a = \mu_1 > \mu_2$

H_0 = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek.

H_a = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Lebih tinggi dibandingkan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek

Rumusan Hipotesis 5:

$H_0 = \mu_1 < \mu_2$

$H_a = \mu_1 > \mu_2$

H_0 = Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Lebih rendah dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.

H_a = Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio.

Rumusan Hipotesis 6:

$$H_0 = \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

H_0 = Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan dengan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

H_a = Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan dengan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.

Rumusan Hipotesis 7:

$$H_0 = \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

H_0 = Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan diberi Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

H_a = Hasil belajar yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan

dengan penugasan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah: Tolak H_0 apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$; $t_{hitung} > t_{tabel}$ Terima H_0 apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$; $t_{hitung} < t_{tabel}$.

Hipotesis 1, 2 dan 3 diuji menggunakan rumus analisis varians dua jalan.

Hipotesis 4, 5, 6 dan 7 diuji menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*separated varians*).

V. SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan tentang perbedaan hasil belajar geografi yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* dengan dimoderatori penugasan proyek dan portofolio pada siswa di SMA Negeri 10 Bandar Lampung. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar yang didapatkan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* sebesar 80,972 dan *Make A Match* sebesar 76,528.
2. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi Penugasan Proyek dengan Portofolio. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar yang didapatkan dengan menggunakan penugasan Proyek sebesar 78,889 dan Portofolio sebesar 78,611.
3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan Penugasan. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar yang didapatkan sebesar 58,1%.

4. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Proyek. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih tinggi sebesar 87,222 dibandingkan *Make A Match* sebesar 70,556 yang diberi Penugasan Proyek
5. Hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah dibandingkan dengan *Make A Match* pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar yang didapatkan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* lebih rendah sebesar 74,222 dibandingkan *Make A Match* sebesar 82,500 pada siswa yang diberi Penugasan Portofolio
6. Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi dibandingkan Portofolio dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih tinggi sebesar 87,222 dibandingkan Penugasan Portofolio sebesar 74,722 dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here*.
7. Hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah dibandingkan Portofolio yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang diberi Penugasan Proyek lebih rendah sebesar 70,556 dibandingkan

Penugasan Portofolio sebesar 82,500 yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match*

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah disampaikan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada Guru

- 1) Untuk meningkatkan kompetensi siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match* pada proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.
- 2) Hendaknya guru meningkatkan kemampuan pribadi, khususnya berkenaan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dapat mengimbangi kemajuan teknologi dibidang pendidikan.

2. Kepada Siswa

Bagi siswa agar dapat membangkitkan semangat dalam belajar khususnya berkenaan dengan hasil belajar belajar Geografi.

3. Kepada Sekolah

- 1) Bagi sekolah model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match* dapat memberikan suatu solusi

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat meningkatkan kualitas siswa sekaligus akan meningkatkan kualitas sekolah tersebut.

- 2) Memberikan dorongan kepada para guru untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan khususnya dalam bidang informasi dan teknologi sehingga dapat menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan model pembelajaran *Make A Match*.
- 3) Melengkapi fasilitas yang dibutuhkan para guru khususnya sarana dan prasarana pembelajaran. Selain itu, menciptakan hubungan kerja yang harmonis dan kekeluargaan.
- 4) Mengadakan pendidikan dan latihan untuk meningkatkan kualitas serta kemampuan guru dalam pembelajaran, atau mengirimkan para guru-guru sebagai peserta bila ada pendidikan dan latihan dari pemerintah dan swasta.

5.3 Implikasi

Implikasi dari penelitian ini berupa:

1. Implikasi Penelitian

Perlu dilakukan penelitian kembali dengan mengadakan perubahan baik dari segi tempat atau lokasi yang baru dan juga dengan variabel yang baru sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi para guru.

2. Implikasi Teoritis

Upaya peningkatan kualitas guru serta pendidikan dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Peningkatan dan pembinaan kemampuan guru serta kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan.

3. Implikasi Kebijakan

Pesan yang harus dikembangkan dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa hendaknya dilakukan oleh para siswa sendiri dan usaha yang dilakukan diluar siswa seperti: sekolah, pimpinan, dan teman sejawat.

4. Implikasi Praktis

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, perlu dilakukan juga pada siswa di kelas lainnya dengan menggunakan model pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* dan *Make A Match*. Kepada sekolah hendaknya dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran khususnya peralatan komputer dan LCD proyektor. Bagi para guru yang belum mampu mengoperasikan peralatan ICT hendaknya mengikuti pendidikan dan latihan yang diadakan pemerintah, atau mengikuti kursus secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta: Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Aunur Rofiq M. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjamin Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*: Jakarta
- Baharudin. 2015. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Dahlan, M. D. 1984. *Model-Model Mengajar*. CV. Diponegoro. Bandung.
- Dalyono. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta
- Depdiknas. 2002. *Pendidikan Konstektual. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah*. Direktorat pendidikan lanjutan pertama.
- Fathurrohman. 2015. *Mengajar Berpikir (Terjemahan oleh Soemardjo)*. Jakarta: Erlangga
- Fathurrohma Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta.
- Herpratiwi. 2009. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Aura: Bandar Lampung

- Hestiyanto. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*, Semarang: IKIP Semarang Press
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Huda. 2014. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosda karya.
- Kurniasih Imas Dan Sani Berlin. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Kata Pena: Jakarta
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning. Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas.*. Gramedia. Jakarta.
- Mallala, S. 2003. *Pengaruh Gaya Kognitif dan Berpikir Logis Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SMU di Kota Samarinda*. Tesis. Surabaya: PPS UNESA
- Nasution, S. 2004. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Natawijaya dan Moleong, 1979. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nunuk dan Leo. 2012. *Pembelajaran Contextual (Contextual Teaching and Learning/CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM.
- Pargito. 2011. *Penilaian Berbasis Kelas (Classroom Based Assesment)*. Program Pascasarjana Pendidikan IPS Universitas Lampung: Bandar Lampung
- Purnomo, Edy. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi dan Perencanaan Pembelajaran*. Bahan Ajar Perkuliahan Pendidikan Ekonomi, Universitas Lampung.
- Rahman. 2008. *Belajar dan Faktor – factor Yang Mempengaruhi* Rinneka Cipta: Jakarta
- Rohman, Mohammad dan Sofan, Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pustaka: Jakarta
- Rusman. 2012. *Pengantar Ilmu Sejarah dan Teori Filsafat Sejarah*. Bumi Aksara. Jakarta
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Media Group: Jakarta.

- Santoso H, 2009, *pengaruh penggunaan laboratorium reel dan virtual pada pembelajaran fisika dijintau dari kemampuan berpikir kritis siswa*, tesis. Solo:PPS UNS
- Sapriya, 2009. *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Rosdakarya: Bandung
- Savage. Tom. V and Amstrong. David. G. 1996. *Effectice Teaching in Elementary Social Studies*. Prentice-Hall, inc A Simon &Schuter Company. New Jersey
- Slavin. 2008. *Belajar dan Faktor – factor Yang Mempengaruhi Rinneka Cipta*: Jakarta
- Sudjana, Nana.2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sudjana, Nana.2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Sugiyono. 2013. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sumaatmadja. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutarman dan Swarsono. 2003.*Implementasi Pembelajaran Generatif Berbasis Konstruktivisme sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas III pada Bidang Fisika di SLTP 17 Malang*. Lemlit-UM, Malang.
- Syah, Muhibbin, 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2011. *Mendesain model pembelajaran Inovatif-progresif*. Kencana. Surabaya
- Uli H MarahdanMulyadi Asep.2007.*GeografiUntuk SMA dan MA Kelas X*. PT. GeloraAksaraPratama: Jakarta
- Wilis, Paul & Finney, Nicholas. (1999). *Skill Development and Critical*. Gramedia : Jakarta
- Woolever, Roberta M, and Kathryn P. Scoot. 1988. *Active Learning in Social Studies Promoting Cognitive and Social Growth*. London : Scoot Foresman and Company
- Yamin, Martinis.2013. *DesainPembelajaranBerbasis Tingkat SatuanPendidikan*. Referensi:Jakarta

SUMBER WEBSITE

<http://layananguru.blogspot.co.id/2013/01/strategi-everyone-is-teacher-here.html>.

Diunduh pada hari sabtu tanggal 2 April 2016 pukul 20.00 WIB.

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2009/06/20/strategi-pembelajaran-kooperatif-metode-group-Generative/> (di akses tanggal 29 oktober 2016)

<http://naurasetia.wordpress.com/2009/06/23> (diakses tanggal 15 oktober 2016)

<http://wantik./2008.09/03/makalah-seminar/wordpress.com> (dikutip tanggal 21 April 2016)

<http://www.scribd.com/doc/32233139/jurnal> (diakses tanggal 29 oktober 2016)

Larasati, Riska. (2005). *Analisis Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan Pengaruhnya terhadap Upaya Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi dalam Pokok Bahasan Pencatatan Transaksi Perusahaan Dagang Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas II Semester I SMU Negeri 7 Purworejo.* Semarang: Pendidikan Ekonomi Koperasi FIS UNES. www.google.com.