

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Mendukung penelitian ini, maka pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada sub bab yang berupa tinjauan pustaka, tinjauan mengenai teori belajar, pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif *Group Investigations* (GI) dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), belajar, hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, penelitian yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis. Lebih jelasnya pembahasan tiap sub akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan dalam penelitian ini agar lebih akurat maka harus didukung oleh teori-teori dari ahli-ahli di bidangnya, dimana teori-teori tersebut menjadi penunjuk arah yang dapat membatasi penelitian ini menjadi relevan.

2.1.1 Teori Belajar

Menurut Kimble, belajar adalah perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relatif permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak bisa dinisbahkan ke *temporary body states* (keadaan tubuh temporer) seperti keadaan sakit, keletihan atau obat (Olson, 2010: 8). Definisi ini mengingatkan kita bahwa pengalaman dapat menyebabkan peristiwa yang bukan tindak belajar yang bisa memodifikasi perilaku.

Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya yang dapat maupun tidak dapat diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan (*behavioral performance*) sedangkan yang tidak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku (*behavioral tendency*). Penampilan yang dimaksud dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan, dan melakukan sesuatu perbuatan. Terdapat perbedaan yang mendasar antara perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan. Seseorang yang secara kebetulan dapat melakukan sesuatu, tidak dapat mengulangi perbuatan itu dengan hasil yang sama. Sedangkan seseorang dapat melakukan sesuatu karena hasil belajar dapat melakukannya secara berulang-ulang dengan hasil yang sama.

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pemikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan dan tindakan (Budiningsih, 2005: 21).

Proses belajar terjadi melalui suatu proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh siswa pada saat mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang direncanakan atau disajikan di sekolah, baik yang terjadi di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses belajar yang berkualitas tidak bisa terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu direncanakan dan persiapan yang baik. Belajar merupakan kegiatan yang harus dilakukan terus menerus dalam membangun makna atau

pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada siswa dalam membangun semangat dan kreatifitas. Oleh karena itu diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab pelajar untuk belajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang melibatkan seluruh indera akan lebih bermakna dan lebih maksimal hasilnya jika dibandingkan dengan satu indera. Hal ini akan memunculkan kreativitas untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru dan tidak terpaku pada satu cara saja.

Seorang ahli yang bernama Marsell mengemukakan bahwa belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri (Sagala, 2005: 13). Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu fenomena yang melibatkan setiap kata, pikiran, tindakan, dan juga asosiasi. Sejauh mana seorang guru mampu mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajarannya, maka sejauh itu pula proses belajar mengajar itu berlangsung. Ini berarti, dalam pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan perhatian pembelajar ke dalam nuansa proses belajar seumur hidup dan tak terlupakan. Hal ini sesuai dengan empat pilar pendidikan seumur hidup, seperti yang ditetapkan UNESCO dalam Munir (2008: 2), yaitu (1) *to learn to know* (belajar untuk berpengetahuan), (2) *to learn to do* (belajar untuk berbuat), (3) *to learn to live together* (belajar untuk dapat hidup bersama), dan (4) *to learn to be* (belajar untuk jati diri). Untuk itu diperlukan membangun ikatan emosional dengan siswa, yaitu dengan menciptakan kesenangan

dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan ancaman. Hal ini merupakan faktor yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik.

Menurut Djamarah (2006: 5) ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yaitu:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan paling efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Studi-studi menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah. Dengan kondisi seperti itu, siswa lebih sering ikut serta dalam kegiatan sukarela yang berhubungan dengan bahan pelajaran. Kebebasan dan keterlibatan

siswa secara aktif dalam proses belajar sangat penting agar proses belajar mengajar lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena belajar dan pembelajaran, sehingga dalam implementasinya dapat lebih efektif dan efisien.

Djamarah (2002: 15-16) menyebutkan ciri-ciri belajar, yaitu (1) perubahan yang terjadi secara teratur, (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu dimana pada saat orang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik, tapi sebaliknya jika ia tidak belajar maka responnya menurun.

Proses belajar dapat terjadi baik secara alamiah maupun direkayasa. Proses belajar secara alamiah biasanya terjadi pada kegiatan yang umumnya dilakukan oleh setiap orang dan kegiatan belajar ini tidak direncanakan. Sedangkan proses belajar yang direkayasa merupakan proses belajar yang memiliki sistematika yang jelas dan telah direncanakan sebelumnya guna mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses ini metode yang digunakan disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai. Proses belajar yang direkayasa yang lebih

memungkinkan tercapainya perubahan perilaku karena ada rancangan yang berisi metode dan alat pendukung. Proses belajar yang direkayasa tentu saja diperlukan perencanaan dan persiapan yang matang dari guru sebagai fasilitator sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran siswa akan menghubungkan pengetahuan atau ilmu yang dimiliki dalam ingatannya kemudian menghubungkan dengan pengetahuan baru. Belajar merupakan kegiatan aktif pelajar dalam membangun makna atau pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada pelajar dalam membangun gagasan. Oleh karena itu diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab pelajar untuk belajar sepanjang hayat. Teori belajar lebih fokus kepada bagaimana peserta didik belajar, sehingga berhubungan dengan variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Dengan demikian, dalam pengembangan teori belajar, variabel yang diamati adalah hasil belajar sebagai efek dari interaksi antara metode dan kondisi.

Proses belajar mengajar yang akan disampaikan oleh guru harus terlebih dahulu memperhatikan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang bisa membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih optimal sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menciptakan kondisi belajar seperti itu harus diperhatikan beberapa syarat-syarat sebagai berikut.

1. Prinsip motivasi, dimana guru berperan sebagai motivator yang merangsang dan membangkitkan motivasi yang positif dari siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Prinsip latar atau konteks, yaitu prinsip keterhubungan materi baru dengan apa yang telah diperoleh sebelumnya oleh siswa. Dengan perolehan inilah siswa dapat memproses materi baru.
3. Prinsip keterarahan, yaitu adanya pola pengajaran yang menghubungkan seluruh aspek pengajaran.
4. Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu mengintegrasikan pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual.
5. Prinsip perbedaan perorangan, yaitu kenyataan bahwa ada perbedaan-perbedaan tertentu yang disetiap siswa, sehingga mereka tidak diperlakukan secara klasikal.
6. Prinsip menemukan, yaitu membiarkan sendiri siswa menemukan sendiri informasi yang dibutuhkan dengan pengarahan seperlunya dari guru.
7. Prinsip pemecahan masalah, yaitu mengarahkan siswa untuk peka pada masalah dan mempunyai keterampilan untuk mampu menyelesaikannya. (Seniawan dalam Gulo, 2004: 77).

Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau di transfer dari orang lain tetapi dibentuk dan dikonstruksi dalam diri individu siswa, sehingga siswa mampu mengembangkan intelektualnya.

2.1.1.1 Teori Belajar Gagne

Menurut Gagne dalam Mariana (1999: 25) mengemukakan bahwa untuk terjadinya belajar pada siswa diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan memori sebagai hasil belajar terdahulu, dimana memori siswa yang terdahulu merupakan komponen kemampuan yang baru dan ditempatkan bersama-sama. Sedangkan yang menjadi kondisi eksternal meliputi benda-benda yang dirancang dalam pembelajaran.

Kondisi internal dan eksternal sangat penting dalam proses pembelajaran hal ini dilakukan sebagai daya dukung agar siswa memperoleh hasil yang diharapkan. Kondisi eksternal bertujuan untuk merangsang ingatan siswa, menginformasikan tujuan pembelajaran, membimbing belajar untuk mampu memahami materi pelajaran yang baru dan memberikan keleluasaan dan kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan dengan informasi yang baru.

Gagne dalam Herpratiwi (2009: 27) mengemukakan bahwa proses belajar adalah proses dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang tidak dimiliki sebelumnya. Pembelajaran diusahakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan keterlibatan siswa yang memberikan penambahan pengetahuan. Guru harus dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna untuk kepentingan pembelajaran.

Gagne dalam Surya (2003: 61) hasil pembelajaran merupakan keluaran dan pemrosesan informasi yang berupa kecakapan manusia yang meliputi (1) informasi verbal, (2) kecakapan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap, (5) kecakapan motorik. Informasi verbal ini adalah hasil pembelajaran yang berupa informasi yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau kalimat, pemberian nama atau label terhadap suatu benda atau fakta, pemberian definisi atau pengertian serta berbagai hal yang berbentuk verbal.

Menurut Surya (2003: 62), proses pembelajaran menurut teori Gagne terjadi melalui delapan fase yaitu (1) motivasi, (2) pemahaman, (3) perolehan, (4) penahanan, (5) ingatan kembali, (6) generalisasi, (7) perlakuan, (8) umpan balik. Fase motivasi dimana individu memulai pembelajaran dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu. Fase pemahaman merupakan fase dimana individu menerima dan memahami rangsangan yang berupa informasi yang diperoleh dalam pembelajaran. Fase perolehan merupakan fase dimana individu mempersepsikan atau memberi makna segala informasi yang sampai pada dirinya. Fase penahanan adalah untuk menahan hasil pembelajaran dimana informasi agar mampu dipakai untuk jangka panjang. Fase ingatan kembali merupakan fase dimana informasi dikeluarkan kembali yang telah disimpan. Fase generalisasi dimana individu akan menggunakan hasil pembelajaran yang telah dimilikinya untuk keperluan tertentu. Fase perlakuan merupakan perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran. Fase umpan balik dimana individu memperoleh umpan balik dari perilaku yang telah dilakukannya.

2.1.1.2 Teori Belajar Bruner

Bruner menekankan dalam proses belajar adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free discovery learning*, ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau

pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpai dalam kehidupannya.

Bruner (1966) dalam Budiningsih (2005: 40) adalah seorang pengikut setia teori kognitif khususnya dalam studi perkembangan fungsi kognitif. Ia memandang perkembangan kognitif manusia sebagai berikut.

- a. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan.
- b. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis.
- c. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan dan apa yang akan dilakukan. Hal ini berhubungan dengan kepercayaan pada diri sendiri.
- d. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya.
- e. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif karena bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia. Untuk memahami dan mengkomunikasikan konsep-konsep yang ada kepada orang lain diperlukan bahasa.
- f. Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

Menurut Bruner, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkannya dengan cara menyusun materi pelajaran dan penyajiannya sesuai dengan tahap perkembangan orang tersebut. Gagasannya mengenai kurikulum spiral sebagai suatu cara mengorganisasikan materi pelajaran tingkat makro, menunjukkan cara mengurutkan materi pelajaran mulai dari mengajarkan materi secara umum, kemudian berkala kembali mengajarkan materi yang sama dalam cakup yang lebih rinci. Pendekatan penataan materi dari umum ke rinci yang dikemukakannya dalam model kurikulum spiral merupakan bentuk penyesuaian antara materi yang dipelajari dengan tahap perkembangan kognitif orang yang belajar.

Pembelajaran yang selama ini diberikan di sekolah menurut Bruner lebih banyak menekankan pada perkembangan kemampuan analisis. Kurang menekankan pada kemampuan berfikir intuitif. Berfikir intuitif sangat penting bagi mereka yang menggeluti bidang matematika, biologi, fisika, dsb, sebab setiap disiplin ilmu memiliki konsep, prinsip dan prosedur yang harus difahami sebelum seseorang belajar. Cara yang baik untuk belajar adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan.

2.1.1.3 Teori Belajar Ausubel

Belajar seharusnya merupakan asimilasi dan yang bermakna bagi siswa. Teori-teori belajar yang ada masih banyak menekankan pada

belajar asosiatif atau belajar menghafal. Belajar demikian tidak banyak bermakna. Teori Ausubel mengemukakan bahwa proses akan mendatangkan hasil bermakna kalau guru dalam menyajikan materi pelajaran yang baru dapat menghubungkan dengan konsep yang relevan yang sudah ada dalam struktur kognitis siswa.

Menurut Ausubel, Novak dan Hanesian dalam Paul (1997: 53-54) terdapat dua jenis belajar yaitu belajar bermakna dan belajar menghafal. Belajar bermakna adalah suatu proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai oleh seorang yang sedang belajar. Bisa konsep yang cocok dengan fenomena baru tersebut itu belum ada dalam struktur kognitif seseorang maka informasi yang baru tersebut harus dipelajari dengan menghafal. Ini berarti proses belajar bermakna akan terjadi bila hal-hal baru yang akan dipelajarinya terkait dengan kemampuan yang telah dimiliki seseorang. Guru harus dapat mengembangkan potensi kognitif melalui proses belajar bermakna. Lebih efektif jika guru menjelaskan dengan menggunakan penjelasan, peta konsep, demonstrasi, diagram, dan ilustrasi. Media-media tersebut digunakan untuk lebih menunjang dan mendorong siswa agar lebih tertarik dan lebih faham dalam mempelajari materi pelajaran yang akan dipelajarinya.

Ausubel mengemukakan dalam Herpratiwi (2009: 25) belajar bermakna adalah proses mengaitkan informasi baru dengan konsep-

konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Prasyarat belajar bermakna materi yang akan dipelajari bermakna secara potensial dan anak yang belajar bertujuan melaksanakan belajar bermakna. Teori pembelajaran bermakna di atas memiliki empat prinsip yaitu.

a. Pengatur awal

Pengatur awal atau bahan pengait dapat digunakan guru untuk membantu mengaitkan konsep lama dengan konsep baru yang lebih tinggi bermaknanya.

b. Diferensiasi (perubahan bentuk dan fungsi)

Proses belajar bermakna perlu adanya pengembangan dan elaborasi konsep-konsep.

c. Belajar Superordinat

Proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan kearah deferensiasi terjadi sejak perolehan informasi dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif.

d. Penyesuaian integratif

Siswa kemungkinan suatu saat akan menghadapi kenyataan bahwa dua atau lebih nama konsep digunakan untuk menyatakan konsep yang sama atau bila nama yang sama diterapkan pada lebih dari satu konsep.

Pembelajaran bermakna ada keterkaitan dan hubungan antara cara mata pelajaran diolah dan cara mengolah informasi dalam fikiran mereka (struktur-struktur kognitif mereka). Setiap disiplin ilmu

memiliki struktur dan konsep yang dikelola secara hierarkis hal ini dikarenakan setiap disiplin ilmu sangat beragam dan merupakan konsep-konsep abstrak yang meliputi konsep-konsep yang kongkret pada tahap pengelolaan yang lebih rendah (Joyce, 2009: 282).

Menurut Ausubel dalam Joyce (2009: 285) belajar menggunakan dua prinsip yang saling berhubungan satu sama lain yaitu pertama, diferensiasi progresif untuk menuntun pengelolaan materi dalam bidang-bidang mata pelajaran sehingga konsep-konsep tentang materi tersebut dapat menjadi bagian yang stabil dalam struktur kognitif siswa. Kedua, rekonsiliasi integratif untuk menggambarkan peran intelektual siswa. Rekonsiliasi interaktif berarti bahwa gagasan-gagasan baru seharusnya dihubungkan secara sadar dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Dengan kata lain rangkaian kurikulum harus dikelola sehingga pembelajaran yang berurutan terhubung secara cermat dengan apa yang telah disajikan sebelumnya. Jika seluruh bahan materi dikonseptualisasikan dan disajikan menurut diferensiasi progresif dan rekonsiliasi integratif secara alamiah akan mengikuti tetapi tetap harus adanya kerjasama aktif dari setiap siswa.

2.1.1.4 Teori Belajar Piaget

Menurut Piaget dalam Budiningsih (2005: 35) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Semakin bertambahnya umur seseorang maka semakin kompleks

susunan syarafnya dan meningkat juga kemampuannya. Ketika seorang individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai suatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif, ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.

Piaget dalam Sagala (2005: 24) mengemukakan bahwa ada dua proses yang akan terjadi dalam perkembangan dan pertumbuhan kognitif anak yaitu (1) proses *assimilation*, dalam proses ini terjadi penyesuaian atau mencocokkan informasi baru dengan apa yang telah diketahuinya dengan mengubahnya apabila dianggap perlu, dan (2) proses *accomodation*, yaitu anak menyusun dan membangun kembali atau mengubah apa yang telah diketahui. Perkembangan kognitif merupakan hasil perkembangan yang saling melengkapi antara asimilasi dan akomodasi dalam proses penyusunan kembali dan mengubah apa yang telah diketahui.

Perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif siswa dalam lingkungan dimana dia belajar. Pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan. Manusia memiliki struktur pengetahuan di dalam otaknya, ini diibaratkan seperti kotak-kotak yang masing-

masing berisi informasi bermakna yang berbeda-beda. Pengalaman yang sama bagi beberapa orang akan dimaknai dengan berbeda-beda oleh masing-masing individu dan disimpan di dalam kotak yang berbeda juga.

Menurut Piaget dalam Slavin (1994: 145) perkembangan kognitif sebagian besar bergantung pada seberapa jauh seorang anak aktif memanipulasi dan aktif berinteraksi dalam lingkungannya. Implikasi dalam model pembelajaran dari teori Piaget dikemukakan sebagai berikut.

1. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Disamping itu kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban yang diharapkan.
2. Memperhatikan peranan pelik dari inisiatif anak sendiri, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian pengetahuan jadi tidak mendapat penekanan, melainkan anak di dorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi dengan lingkungannya.
3. Memaklumi adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda-beda, untuk itu guru harus mampu melakukan upaya dalam mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil dari pada bentuk kelas yang utuh.

Siswa SMK dilihat dari perkembangan usia dari 15-16 tahun telah dianggap memiliki struktur pengetahuan yang mampu mengasimilasi pengetahuan baru yang dibangunnya berdasarkan atas pengetahuan lama yang sudah ada, juga mengakomodasikan pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi dan disesuaikan dengan pengetahuan baru.

2.1.2 Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa dari proses kegiatan belajar mengajar harus bisa mendapatkan hasil bisa juga melalui kreatifitas seseorang itu tanpa adanya intervensi orang lain sebagai pengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2002: 22). Hasil belajar dicapai agar siswa memperoleh keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Hamalik (2001: 155) menyatakan bahwa hasil belajar adalah nampak sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan,

(2) pengetahuan dan pengarahan, dan (3) sikap dan cita-cita (Sudjana, 2002: 22). Penilaian pada dasarnya adalah bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan proses hasil belajar siswa dan hasil mengajar guru sesuai dengan yang ingin dicapai apakah ada peningkatan atau tidak.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana hasil belajar siswa tersebut telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan hasil belajar tersebut adalah sebagai berikut.

1. Istimewa/maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa ingin mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu dan menjadikan peserta didik dapat mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar mengajar tidak optimal baik antara guru dan murid sangat sulit kan terjadinya hasil belajar yang baik.

2.1.2.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang kuat dalam memiliki pengetahuan dan keterampilan terhadap materi tertentu. Indikator keberhasilan dalam belajar yaitu jika siswa mampu menguasai, mengerti dan memahami materi pembelajaran kemudian menunjukkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana, 2002: 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1988: 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002: 39).

Menurut Djaali (2008: 99) faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar dari dalam diri yang meliputi kesehatan, intelegensi, minat, motivasi dan dari luar diri orang yang belajar adalah keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. Hasil belajar merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa termasuk keberhasilan guru dalam mengajar. Menurut Nasution (2010: 38) menyatakan ada 5 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu.

1. Bakat untuk mempelajari asumsi.
2. Ketentuan belajar.
3. Waktu yang tersedia untuk belajar.
4. Mutu pengajaran.
5. Kesanggupan untuk memenuhi pelajaran.

Selain dari faktor diatas yang dapat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar menurut Ruseffendi (1997: 9) antara lain.

1. Faktor dari dalam siswa.
 - a. Kecerdasan siswa.
 - b. Kesiapan siswa.
 - c. Bakat siswa.
 - d. Kemampuan siswa.
 - e. Minat siswa.
2. Faktor dari luar siswa
 - a. Model penyajian materi.
 - b. Suasana belajar.
 - c. Pribadi guru.
 - d. Kompetensi guru.
 - e. Lingkungan masyarakat.

2.1.2.2 Kategori Hasil Belajar

Gagne dalam Djiwandono (2006: 217) hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori sebagai berikut.

1. Informasi verbal
2. Kemahiran intelektual
3. Pengaturan kegiatan kognitif
4. Sikap
5. Keterampilan motorik

Hasil belajar diperoleh dari proses penilaian, dalam penilaian mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek-aspek ini dilihat untuk menunjukkan peserta didik dalam

bagaimana mereka berfikir (kognitif), bagaimana mereka bersikap (afektif), dan bagaimana mereka berbuat (psikomotorik).

Hasil belajar minimal yang harus dicapai oleh siswa di SMK Gajah Mada khususnya pada mata pelajaran IPS kelas XII Akuntansi atau bisa disebut juga KKM adalah 7,00. Apabila siswa belum mencapai nilai minimal 7,00 maka siswa tersebut belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Sehingga siswa yang memiliki nilai dibawah 7,00 harus diberikan remedial. Jika siswa mendapatkan nilai $> 7,00$ maka siswa tersebut dikategorikan sudah mencapai ketuntasan dalam hasil belajar (KKM).

2.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan dimana menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Pembelajaran dilakukan untuk membimbing siswa agar memahami proses belajar sehingga siswa mampu merubah perilakunya dan dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami setiap orang sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang

paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Menurut Sanjaya (2007: 51) pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran melalui proses kegiatan pembelajaran dimana siswa diharapkan dapat memanfaatkan komponen kegiatan untuk mencapai tujuan.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik utama, yaitu (1) pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal bukan hanya menuntuk siswa untuk hanya sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki siswa dalam proses berfikir; (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruks sendiri (Sagala, 2005: 56).

Pembelajaran mempunyai pengertian yang hampir serupa dengan pengertian pengajaran, walaupun mempunyai makna yang berbeda. Dalam lingkup pendidikan, guru melaksanakan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi dari materi pelajaran hingga mencapai sesuatu hasil yang ingin dicapai yaitu aspek kognitif, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang siswa. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Di dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan atau tanpa hadirnya guru. Guru hanya sebagai fasilitator didalamnya.

Pelaksanaan proses pembelajaran, agar mencapai hasil yang lebih baik di harapkan perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam proses pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang diharapkan dan akan lebih baik. Pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat dilakukan dengan melakukan pemanasan, apersepsi, dan eksplorasi, konsolidasi pembelajaran, pembentukan kompetensi, sikap dan perilaku, penilaian formatif.

Budiningsih (2005: 48) mengemukakan prinsip-prinsip kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Siswa bukan sebagai orang dewasa yang muda dalam proses berfikirnya, mereka mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap tertentu.
2. Keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar amat penting, karena hanya dengan mengaktifkan siswa maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik.
3. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengalaman atau informasi baru dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa.
4. Anak pra sekolah dan awal sekolah dasar akan dapat belajar dengan baik, terutama jika menggunakan benda-benda kongkrit.
5. Pemahaman dan retensi akan meningkat jika materi pelajarandisusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu dari sederhana ke kompleks.
6. Belajar memahami akan lebih bermakna daripada belajar menghafal, agar bermakna maka informasi baru harus disesuaikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah

dimiliki siswa. Tugas guru adalah menunjukkan hubungan antara apa yang sedang dipelajari dengan apa yang telah diketahui siswa.

7. Adanya perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut pada motivasi, persepsi, kemampuan berfikir, pengetahuan awal, dan sebagainya.

Indikator yang paling penting dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah (1) dapat membangkitkan motivasi siswa sehingga mereka tertarik dan mau untuk belajar; (2) siswa mau bekerjasama dan berkolaborasi dengan siswa yang lain dalam proses pembelajaran; (3) siswa aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan guru; (4) kegiatan belajar mengajar mampu membentuk diri siswa dalam berfikir kreatif, inovatif, logis, dan mampu memecahkan masalahnya sendiri; dan (5) mencapai hasil belajar yang diharapkan.

2.1.3.1 Teori Konstruktivisme dalam pembelajaran IPS

Konstruktivisme menganggap bahwa peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai dengan jenjang perguruan tinggi memiliki gagasan atau pengetahuan tentang lingkungan dan peristiwa (gejala) yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan siswa merupakan hasil konstruksi (bentukan) siswa sendiri (Pannen, 2001:3).

Menurut Sanjaya (2005: 18), konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif

siswa berdasarkan pengalaman. Jadi relevansi dari teori konstruktivisme adalah siswa secara aktif membangun pengetahuan sendiri dari hasil pengalamannya melalui proses pembelajaran. Melalui proses pembelajaran bisa dikatakan bahwa pengetahuan itu tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada siswanya, tetapi siswa sendirilah yang mengerti dan memahami apa yang telah diajarkan kepadanya dengan melihat pengalaman yang mereka alami sebelumnya.

Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus bisa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus dapat bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha untuk menemukan ide-ide yang kreatif, logis, dan realistis. Dalam pembelajaran IPS, siswa diberikan materi untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya beserta permasalahannya oleh guru kemudian siswa didik untuk belajar mengembangkan kemampuannya dalam berfikir kritis, logis, ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa *stimulus* dan output yang berupa respon. *Stimulus* adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap *stimulus* yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara *stimulus* dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati adalah *stimulus* dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (*stimulus*) dan apa yang diterima oleh siswa (*respon*) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Pernyataan-pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan IPS digunakan untuk merubah tingkah laku, membentuk kecakapan siswa dalam berhubungan sosial, menambah pengetahuan sosial sehingga siswa memiliki kepedulian, tanggung jawab dan kritis terhadap lingkungan sosialnya. Pembelajaran IPS dapat membentuk dan menjadikan siswa menjadi manusia-manusia yang bijak dan tepat dalam mengambil keputusan.

Menurut Taneo, dkk (2009: 13), alasan mempelajari IPS adalah agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap permasalahan sosial secara rasional dan bertanggung jawab, mempertinggi toleransi antar manusia, dapat mensistematisasikan bahan, informasi dan kemampuan yang dimilikinya menjadi lebih bermakna.

Teori ini menghubungkan bahwa dengan pembelajaran IPS siswa mampu peka terhadap rangsangan dari lingkungan sekitarnya kemudian mereka akan mampu berfikir dengan tepat untuk mencari solusi dari masalah-masalah sosial yg terjadi, yang pada akhirnya ini semua secara langsung atau tidak langsung akan mengakibatkan perubahan sikap dan tingkah lakunya menjadi seorang individu yang lebih mandiri. Apabila setiap siswa mampu menerapkan teori konstruktivisme ke dalam proses pembelajaran IPS maka kemungkinan besar siswa akan mampu mengabungkan pengetahuan IPS yang sudah diterimanya dan menggabungkan pengetahuan IPS yang baru diterimanya dengan baik sehingga mereka mampu membangun konsep pemahamannya sendiri, ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Apabila dalam proses pembelajaran siswa mampu mengkonstruksi sendiri maka bias dikatakan bahwa pembelajaran tersebut telah berhasil dengan baik.

2.1.3.2 Teori Behavioristik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial

Teori belajar behaviorisme, Hamalik (2001: 39) menyatakan bahwa belajar sebagai hubungan antara stimulus dan respon. Dengan memberikan rangsangan maka siswa akan merespon, hubungan ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku, serta tidak memperhatikan apa yang terjadi dalam fikiran karena tidak dapat dilihat, oleh karena itu tidak dianggap ilmiah. Teori ini sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya, yang

akan memberi pengalaman-pengalaman tertentu kepadanya. Belajar disini merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma stimulus-respon, yaitu proses yang memberikan timbal balik terhadap yang datang dari luar.

Menurut teori behavioristik, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dengan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan kemampuan untuk bertingkah laku sebagai hasil interaksi stimulus dengan respon. Belajar menurut teori behavioristik, seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru atau siswa lain pada siswa, seperti bahan diskusi kelompok, materi pelajaran, soal-soal *post test*, dan lain-lain. Respon adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diterima siswa, seperti diskusi kelompok, kerja kelompok, dan menyelesaikan masalah.

Teori behavioristik dalam pembelajaran IPS mendidik siswa untuk peka terhadap apa yang mereka pelajari dan dapat merespon apa yang mereka terima sehingga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sosialnya, yang pada mulanya tidak mengerti menjadi mengerti, tidak mampu memecahkan masalah sosial menjadi mampu memecahkan, tidak dapat mengembangkan kreatifitas berfikir menjadi kreatif, banyak perubahan-perubahan tingkah laku dan pola fikir setelah

belajar IPS. Setiap peserta didik yang mempelajari IPS mereka akan merasakan bahwa kajian ilmu IPS sangatlah dinamis yang selalu disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan umat manusia.

2.1.3.3 Teori Kognitif dalam pembelajaran IPS

Menurut Piaget teori kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf. Piaget dalam Slameto, (2010: 12) mengemukakan mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak sebagai berikut. (1) Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk menghayati dunia sekitarnya, maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar; (2) perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu; (3) Walaupun berlangsungnya tahap-tahap perkembangan itu melalui suatu urutan tertentu, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari suatu tahap ke tahap yang lain tidaklah selalu sama pada setiap anak; dan (4) Perkembangan mental anak dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu (a) kematangan, (b) pengalaman, (c) interaksi sosial, dan (d) *equilibration* (proses dari ketiga faktor itu bersama-sama untuk membangun/ memperbaiki struktur mental). Setiap anak pada dasarnya mempunyai pengetahuan dan pengalaman di dalam dirinya yang tertata dalam kognitif. Proses belajar akan lebih baik jika materi pelajaran yang baru dipelajari dapat diterima dan diimplementasikan secara tepat dengan kognitif yang

sudah dimiliki oleh siswa. Proses belajar harus disesuaikan dengan perkembangan umur, artinya tahapan ini bersifat hierarkis dimana harus melalui urutan tertentu dan orang tidak dapat belajar sesuatu diluar tahap kognitifnya. Ada empat tahapan perkembangan kognitif Piaget yang disajikan pada Tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Kognitif Piaget

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
Sensorimotor	0 sampai 2 th	Terbentuknya konsep kepermanenan objek dan kemajuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah ke tujuan.
Praoperasional	2 sampai 7 th	Perkembangan kemampuan dengan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek dunia. Pemikiran geosentris dan sentrasi.
Operasi Kongkret	7 sampai 12 th	Perbaikan dalam kemampuan untuk berfikir secara logis. Kemampuan – kemampuan baru termasuk penggunaan operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak sentrasi tapi desentrasi dengan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
Operasi Formal	12 th sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Sumber: Olson, (2010: 318)

Proses belajar yang dialami seorang anak pada tahap sensorimotor tentu akan berbeda dengan proses belajar yang dialami oleh seorang anak pada tahap preoperasional dan akan berbeda pula dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional bahkan juga dengan mereka yang sudah berada pada tahap operasional formal. Secara umum

semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang maka akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berfikirnya. Guru seharusnya mampu memahami tahap-tahap perkembangan kognitif siswa-siswanya agar dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajarannya sesuai dengan tahap-tahap tersebut. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan tidak sesuai dengan kemampuan dan karakteristik siswa tidak akan bermakna bagi siswa.

Pembelajaran IPS jika dilihat dari perspektif teori kognitif bahwa IPS memberikan pengetahuan-pengetahuan sosial kepada siswa dengan melihat perkembangan pola pikir dan usia siswa. Materi kajian IPS di SD sangat berbeda jika dibandingkan dengan materi untuk sekolah menengah. IPS disajikan dengan dinamis sesuai dengan pola perkembangan di dalam kehidupan masyarakat.

Teori belajar kognitif dalam pembelajaran IPS karena lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya, karena menurut teori ini tingkah laku dalam proses pembelajaran siswa ditentukan oleh persepsi serta pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Teori ini berpandangan bahwa dalam belajar IPS siswa melakukan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks yang harus disesuaikan dengan perkembangan biologis siswa karena daya fikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia maka akan berbeda pula daya pemahaman serta refleksinya.

Bruner dalam Budiningsih, (2005: 40) mengemukakan perkembangan kognitif manusia sebagai berikut.

1. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan menanggapi suatu rangsangan.
2. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realistis.
3. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata atau lambang tentang apa yang telah dilakukan.
4. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya.
5. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena dengan bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia untuk mengkomunikasikan suatu konsep kepada orang lain.
6. Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

2.1.4 Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Menurut Kosasih dalam Etin (2007: 15), Pendidikan IPS berusaha untuk membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri

sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut nampaknya dibutuhkan pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa harus terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Pola pembelajaran IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalankan kehidupan di lingkungan masyarakat.

Kajian IPS di sekolah merupakan suatu keterpaduan yang sistematis dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, PKn yang bersumber dari humaniora.

Menurut Norma Mackenzie (1975) dalam Pargito (2010: 38) menyatakan bahwa ilmu sosial adalah semua ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah

semua bidang yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. Bidang ilmu yang termasuk dalam ilmu sosial sebagai berikut.

- a. Sosiologi, berkenaan dengan aspek hubungan antar manusia dalam kelompok.
- b. Ilmu pemerintahan, berkenaan dengan aspek pemerintahan dan kenegaraan.
- c. Antropologi budaya, berkenaan dengan aspek budaya.
- d. Ilmu ekonomi, berkenaan dengan pemenuhan kebutuhan manusia dan kelangkaan.
- e. Ilmu sejarah, berkenaan dengan waktu, peristiwa, dan ruang aspek kesejarahan.
- f. Geografi, berkenaan dengan keruangan antar faktor manusia dengan faktor alam dan lingkungan.
- g. Ilmu politik, berkenaan dengan kebijaksanaan dan kesejahteraan sosial.
- h. Ilmu hukum, berkenaan dengan norma, peraturan dan hukum.
- i. Ilmu pendidikan, berkenaan dengan merubah tingkah laku ke arah yang lebih baik.
- j. Psikologi sosial, berkenaan dengan kebijaksanaan dan kesejahteraan sosial.

Pendidikan IPS menjadi bagian yang terintegrasi dimana memiliki kebersamaan karena dengan mempelajarinya maka hal tersebut akan membentuk peserta didik menjadi lebih bersifat logis, demokratis dan memahami nilai-nilai sosial dalam kehidupannya. Pendidikan IPS merupakan seleksi dari disiplin-didiplin ilmu sosial humaniora, serta kegiatan-kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

2.1.4.1 Karakteristik Pendidikan IPS

Karakteristik pendidikan IPS menurut Banks (1990) sebagai berikut.

1. IPS mempunyai tujuan utama membentuk warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan-keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan siswa dalam suatu masyarakat yang demokratis.
2. Program pendidikan IPS membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dan sikap dari disiplin akademik sebagai suatu pengalaman khusus.

3. Program pendidikan IPS mencerminkan perubahan-perubahan, mengembangkan sesuatu yang baru dan menggunakan pendekatan terintegrasi untuk memecahkan isu secara manusiawi. Pargito(2010: 36).

IPS sebagai program pendidikan yang memuat konsep, generalisasi dan teori dari ilmu-ilmu sosial yang diberikan di tingkat sekolah yang mana wujudnya bisa berbentuk program mata pelajaran tersendiri atau dalam bentuk program kelembagaan atau rumpun bidang kajian ilmu-ilmu sosial yaitu seperti jurusan jurusan atau program studi IPS di SMA. Sebagai mata pelajaran karena merupakan bentuk penyederhanaan konsep sosial untuk tingkat pendidikan SD dan SMP. Sementara itu dalam bentuk jurusan atau program sebagai wadah atau rumpun pendidikan ilmu-ilmu sosial yang biasanya untuk tingkat yang lebih tinggi yaitu SMA dan LPTK (perguruan Tinggi).

Hakikat pendidikan IPS menurut Pargito (2010: 49) sebagai berikut.

- a. IPS sebagai transmisi kewarganegaraan.
- b. IPS sebagai pendidikan Ilmu-ilmu Sosial.
- c. IPS sebagai pendidikan reflektif.
- d. IPS sebagai kritik kehidupan sosial.
- e. IPS sebagai pengembangan pribadi seseorang.

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan IPS

Pendidikan IPS memiliki tujuan yang berguna untuk peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan yang sangat kompleks. Pendidikan IPS membentuk pribadi-pribadi yang memiliki pengetahuan yang banyak, memiliki jiwa yang berkarakter dan mempersiapkan manusia masa depan yang memiliki kesadaran hidup

dan peka terhadap lingkungan, serta menciptakan manusia yang kritis, kreatif, dan cerdas dalam mengambil keputusan yang tepat.

Menurut Pargito (2010: 2) mengemukakan bahwa melalui pendidikan IPS di sekolah diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya siswa yang belajar IPS dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dalam kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Sesuai dengan tujuan tersebut maka jelas bahwa pendidikan IPS dimaksudkan untuk membimbing tingkah laku sosial tertentu

(*behaviour*), mendorong pembentukan motivasi dan sikap-sikap tertentu (*attitude*), mempersiapkan kecakapan-kecakapan atau hubungan-hubungan sosial tertentu (*skill*), dan menambah pengetahuan sosial tertentu (*knowledge*). Menurut pendapat Sapriya (2009: 20) pengertian IPS di Sekolah menengah memiliki dua arti yaitu IPS dalam arti salah satu jenis program studi, dan IPS merupakan sejumlah mata pelajaran termasuk di dalamnya terdapat beberapa macam disiplin ilmu-ilmu sosial yang lainnya.

Beberapa keterampilan sosial yang dapat diperoleh dari pendidikan IPS, yaitu sebagai berikut:

- a. *Thinking skills*. Seperti kecakapan konseptualisasi dan interpretasi, analisis dan generalisasi, menerapkan pengetahuan dan evaluasi pengetahuannya.
- b. *Social science inquiry skills*. Kecakapan menformulasikan pertanyaan dan hipotesa, mengumpulkan data dan menggunakan data untuk pembuktian dan generalisasi.
- c. *Academic or study skills*. Termasuk kecakapan memperoleh informasi melalui membaca, mendengar, observasi, argumen, dan menulis laporan baik dalam bentuk jurnal, buku, maupun menggunakan media massa termasuk internet.
- d. *Group skills*. Termasuk kecakapan penampilan yang efektif baik sebagai pemimpin maupun staff atau pelaksana. Dalam hal ini dapat dilihat dari keefektifitas dalam berkomunikasi dalam

kelompok, kepedulian membantu sesama, dan diterima di semua kalangan.

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dilakukan bahwa guru bukan merupakan satu-satunya nara sumber dalam proses kegiatan belajar mengajar, tetapi seorang guru merupakan fasilitator, mediator dan manajer dalam proses pembelajaran. Melalui *cooperative learning* dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi, hubungan yang lebih positif dan penyesuaian psikologis yang lebih baik daripada suasana belajar yang penuh dengan persaingan dan memisah-misahkan siswa (Johnson & Johnson dalam Lie, 2007: 7).

Menurut Slavin (1994: 2) menyatakan bahwa: *“In cooperative class room, student are expected to help each other, to assess each other’s current knowledge and fill in gaps in other’s understanding”*. Dari pernyataan tersebut menjelaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif di kelas siswa diharapkan untuk saling membantu, menilai pengetahuan mereka satu sama lain, dan saling mengisi dengan pemahamannya masing-masing.

Pembelajaran kooperatif digunakan untuk dapat membentuk siswa agar mereka menjadi tertarik dan mau untuk berpartisipasi aktif, saling berinteraksi dengan siswa yang lainnya, mampu untuk mengembangkan daya fikirnya dan mampu membuat keputusan baik secara individu maupun kelompok. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam kerja atau membantu diantara

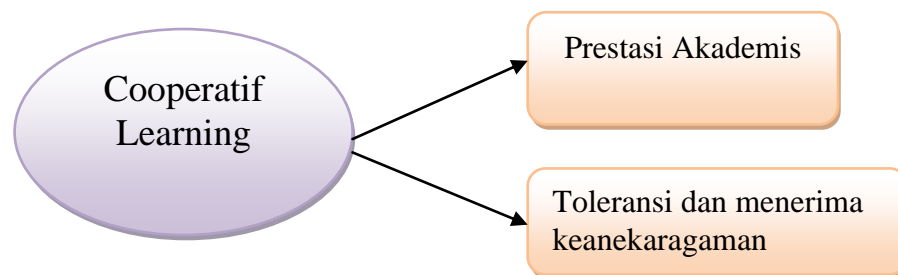
sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pola hubungan kerja seperti itu, memungkinkan timbulnya pemikiran siswa yang lebih baik bahwa mereka mampu lakukan segala sesuatu untuk keberhasilannya, berdasarkan kemampuan dirinya sebagai individu atau peran serta anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif melihat bahwa keberhasilan dalam pembelajaran bukanlah hanya diperoleh dari guru saja, tetapi juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran yaitu teman-temannya di kelas. Dalam pembelajaran kooperatif, para siswa dilatih untuk dapat kerja sama dan mengakui perbedaan pendapat dengan orang lain, mengembangkan pola fikir kreatif dan pemecahan masalah.

Siswa dalam pembelajaran *cooperative learning* didorong dan dituntut untuk mengerjakan tugas yang sama secara bersama-sama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugasnya itu. Disamping itu dalam *cooperative learning*, dua individu atau lebih saling bergantung untuk mendapatkan reward yang akan mereka bagi bila mereka sukses sebagai kelompok. Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang saling asah, asih dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar yang kondusif. Pembelajaran kooperatif dapat ditandai dengan fitur-fitur berikut.

1. Peserta didik bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar.
2. Tim-tim tersebut terdiri atas peserta didik yang memiliki prestasi rendah, sedang dan tinggi.

3. Bilamana mungkin tim-tim tersebut terdiri atas campuran ras, budaya dan gender.
4. Sistem reward nya berorientasi pada kelompok maupun individu (Arends, 2008: 5).



Gambar 2.1: hasil yang diperoleh siswa dari *cooperative learning* (Arends, 2008: 5).

Dilihat dari gambar diatas dijelaskan bahwa model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting yaitu prestasi, toleransi, penerimaan terhadap keanekaragaman serta pengembangan keterampilan sosial. Meskipun *cooperative learning* mencakup beragam tujuan sosial, tetapi juga dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademis yang dianggap penting.

Selain mengubah norma-norma yang terkait dengan prestasi belajar, *cooperative learning* dapat menguntungkan bagi peserta didik yang berprestasi rendah maupun tinggi dimana mereka mengerjakan tugas secara bersama-sama. Mereka yang berprestasi tinggi mengajari teman-temannya yang memiliki prestasi yang rendah, sehingga memberikan bantuan khusus dari sesama temannya yang memiliki minat dan bahasa yang sama karena sesama kaum muda. Dalam prosesnya mereka yang berprestasi lebih tinggi juga memperoleh hasil secara akademik karena bertindak sebagai tutor menuntut untuk

berfikir lebih mendalam tentang hubungan diantara berbagai ide dalam subjek tertentu. Tujuan *cooperative learning* lainnya adalah mengajarkan keterampilan, kerjasama dan kolaborasi kepada siswa.

Lingkungan belajar untuk *cooperative learning* ditandai oleh proses yang demokratis dan peran aktif peserta didik dalam memutuskan segala yang seharusnya dipelajari dan bagaimana caranya. Guru dapat menentukan struktur dalam membentuk kelompok-kelompok dan menentukan prosedur secara keseluruhan, tetapi siswa dibiarkan mengontrol interaksi dari menit ke menit di dalam kelompok.

2.1.5.1 Fase-Fase Dalam Pembelajaran Kooperatif

Slavin (2009: 40) menjelaskan bahwa ada satu potensi penghalang yang penting untuk dihindari jika ingin pembelajaran kooperatif berjalan efektif secara instruksional, jika tidak dirancang dengan baik dan benar, metode pembelajaran kooperatif dapat memicu munculnya “pengendara bebas atau para pembonceng”, dimana sebagian besar dari seluruh peserta dalam pembelajaran sementara yang lainnya hanya tinggal mengendarainya.

Menurut Arends (2008: 6), ada enam fase atau langkah utama yang terlibat dalam pelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dimulai dengan guru membahas tujuan-tujuan pelajaran dan membangkitkan motivasi belajar siswa.
- b. Fase ini diikuti oleh presentasi informasi, seringkali dalam bentuk teks daripada ceramah.
- c. Peserta didik kemudian diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok belajar.

- d. Dalam langkah berikutnya, siswa dibantu oleh guru bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas interdependen.
- e. Presentasi hasil akhir kelompok atau menguji segala yang sudah dipelajari peserta didik.
- f. Memberikan pengakuan kepada usaha kelompok maupun individu.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan memperhatikan keanekaragaman anggota di dalam kelompok untuk dapat bekerjasama, berkolaborasi, berinteraksi dengan anggota yang lain untuk memecahkan suatu masalah. Bekerja kelompok merupakan suatu cara dalam pembelajaran dimana siswa dipandang sebagai satu kesatuan yang mandiri dan tersendiri untuk mencari satu tujuan pembelajaran dengan cara bergotong royong.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut Ibrahim dalam Yasa (2008) tujuan pembelajaran kooperatif ada 3, yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.

3. Pengembangan keterampilan sosial siswa diantaranya berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

Model belajar *cooperative learning* mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerjasama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi. keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif adalah tergantung pada keberhasilan dari masing-masing individu di dalam kelompok, keberhasilan itu sangat berarti untuk mencapai tujuan positif dalam belajar kelompok.

2.1.6 Model Pembelajaran *Group Investigations* (GI)

Model pembelajaran *Group Investigations* merupakan pendekatan *cooperative learning* yang paling kompleks dan paling sulit diimplementasikan. Pendekatan GI melibatkan peserta didik dalam merencanakan topik-topik yang akan dipelajari dan bagaimana cara menjalankan investigasinya. Hal ini membutuhkan norma dan struktur kelas yang lebih canggih.

Guru yang menggunakan pendekatan GI biasanya membagi kelasnya menjadi kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing beranggota lima atau enam orang. Akan tetapi, di beberapa kasus

kelompok mungkin dibentuk pada seputar pertemanan atau pada seputar minat terhadap topik tertentu. Peserta didik memilih topik-topik untuk dipelajari, melakukan investigasi mendalam terhadap sub-sub topik yang dipilih, dan kemudian menyiapkan dan mempresentasikan laporan kepada seluruh kelas.

Sharan dan rekan-rekan sejawatnya dalam Arends (2008: 14), mendeskripsikan enam langkah pendekatan model GI sebagai berikut.

1. *Pemilihan topik.* Peserta didik memilih sub-subtopik tertentu dalam bidang permasalahan umum tertentu, yang biasanya diterangkan oleh guru. Peserta didik kemudian diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil berorientasi tugas yang beranggota dua sampai enam orang. Komposisi kelompoknya heterogen baik secara akademis maupun etnis.
2. *Cooperative learning.* Peserta didik dan guru merencanakan prosedur, tugas, dan tujuan belajar tertentu yang sesuai dengan sub-subtopik yang dipilih dalam langkah 1.
3. *Implementasi.* meliputi (a) Peserta didik melaksanakan rencana yang diformulasikan dalam langkah; (b) Pembelajaran mestinya melibatkan beragam kegiatan dan keterampilan dan seharusnya mengarahkan peserta didik ke berbagai macam sumber di dalam maupun di luar sekolah; dan (c) Guru mengikuti dari dekat perkembangan masing-masing kelompok dan menawarkan bantuan bila dibutuhkan.
4. *Analisis dan sintesis.* Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh selama langkah 3 dan merencanakan bagaimana informasi itu dapat dirangkum dengan menarik untuk dipertontonkan atau dipresentasikan kepada teman-teman sekelas.
5. *Presentasi produk akhir.* Beberapa atau semua kelompok di kelas memberikan presentasi menarik tentang topik-topik yang dipelajari untuk membuat satu sama lain saling terlibat dalam pekerjaan temannya dan mencapai perspektif yang lebih luas tentang sebuah topik. Presentasi kelompok dikoordinasikan oleh guru.
6. *Evaluasi.* Dalam kasus-kasus yang kelompoknya menindaklanjuti aspek-aspek yang berbeda dari topik yang sama, peserta didik dan guru mengevaluasi kontribusi masing-masing kelompok ke hasil pekerjaan kelas secara keseluruhan. Evaluasi dapat memasukkan asesmen individual atau kelompok, atau kedua-duanya.

Model pembelajaran GI dapat dikatakan sebagai salah satu model pengajaran yang mendukung terjadinya proses komunikasi dan interaksi dalam proses belajar. Dalam *Group Investigations*, dilakukan dengan enam tahap. Tahap-tahap ini dan komponen-komponennya dijabarkan dibawah ini dan selanjutnya digambarkan secara rinci. Guru tentunya perlu mengadaptasikan pedoman ini dengan latar belakang, umur dan kemampuan murid, sama halnya seperti penekanan waktu, tetapi pedoman ini cukup bersifat umum untuk dapat diaplikasikan dalam skala kondisi kelas yang luas. Menurut Slavin (2005: 218), tahap-tahap implementasi model pembelajaran GI akan diuraikan sebagai berikut.

Tahap 1. Mengidentifikasi topik dan mengatur siswa ke dalam kelompok.

- Para siswa meneliti beberapa sumber, mengusulkan sejumlah topik, dan mengategorikan saran-saran.
- Para siswa bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari topik yang telah mereka pilih.
- Komposisi kelompok didasarkan pada ketertarikan siswa dan harus bersifat heterogen.
- Guru membantu dalam pengumpulan informasi dan memfasilitasi pengaturan.

Tahap 2. Merencanakan tugas yang akan dipelajari.

- Para siswa merencanakan bersama mengenai, apa yang kita pelajari?, bagaimana kita mempelajarinya?, Siapa yang melakukan? (pembagian tugas), untuk tujuan apa menginvestigasi topik ini?.

Tahap 3. Melaksanakan investigasi.

- Para siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.
- Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompoknya.
- Para siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi, dan mensistesis semua gagasan.

Tahap 4. Menyiapkan laporan akhir.

- Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka.
- Anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan, dan bagaimana mereka akan membuat presentasi mereka.
- Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengkoordinasikan rencana-rencana presentasi.

Tahap 5. Mempresentasikan laporan akhir.

- Presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk.
- Bagian presentasi tersebut harus dapat melibatkan pendengarnya secara aktif.
- Para pendengar tersebut mengevaluasi kejelasan dan penampilan presentasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.

Tahap 6. Evaluasi.

- Para siswa saling memberi umpan balik mengenai topik tersebut mengenai tugas yang telah mereka kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman-pengalaman mereka.
- Guru dan murid berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa.
- Penilaian dalam pembelajaran harus mengevaluasi pemikiran yang paling tinggi.

Model pembelajaran GI dirancang dengan menggabungkan pandangan-pandangan proses sosial yang demokratis dengan penggunaan strategi-strategi intelektual atau ilmiah untuk membantu manusia dalam menciptakan pengetahuan dan masyarakat yang teratur dengan baik. Model ini dapat digunakan dalam berbagai bidang studi dan berbagai tingkat usia. Model pembelajaran GI merupakan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan diri, kemampuan akademik maupun kemampuan sosial pada lingkungan pendidikan. Kelebihan dari model ini menjadikan siswa lebih aktif, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan siswa mampu

mengembangkan materi. Kelemahannya adalah siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan materi dan ribut.

2.1.6.1 Peran Model Pembelajaran GI Terhadap Hasil Belajar

Pelajaran IPS merupakan pelajaran yang memiliki materi yang sangat banyak, siswa harus menghafal dan memahami materi dalam waktu yang relatif singkat. Fenomena ini menyebabkan siswa menjadi sangat tidak tertarik dengan pelajaran IPS ditambah lagi dengan proses belajar yang sangat monoton dan membosankan.

Ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS dikarenakan proses pembelajaran membosankan, siswa dalam belajar cenderung individual dan proses pembelajaran *teacher centered* bukan *student centered*. Siswa menjadi pasif, tidak kreatif, malas berfikir dan mereka hanya duduk, lihat, dengar, diam di kelas. Ketidak tertarikan siswa untuk belajar IPS ini menyebabkan hasil belajar siswa yang sangat rendah.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* akan mampu membuat proses pembelajaran IPS berhasil membangkitkan semangat dan memotivasi siswa untuk mau belajar aktif dan bekerjasama dengan siswa yang lain dalam pembelajaran. Melihat dari langkah-langkah model GI siswa akan dituntut untuk selalu aktif mempersiapkan diri dalam materi pembelajaran karena mereka akan

berkolaborasi dengan siswa yang lain dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru sebagai fasilitator.

Model pembelajaran ini sangat cocok digunakan karena melihat bahwa siswa yang tadinya sangat pasif dan belajar individual akan berubah perilaku belajarnya menjadi sangat aktif dan mau berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Guru cukup mempersiapkan konsep-konsep dan strategi belajar serta membimbing supaya model pembelajaran GI berjalan dengan baik.

Model pembelajaran *Group Investigation* digunakan dalam proses pembelajaran membentuk peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran karena mereka harus mampu mengembangkan materi yang ada serta mampu memecahkan permasalahan yang diberikan kepada kelompoknya. Siswa-siswa yang biasanya hanya duduk, diam, dengar dan lihat saja dalam proses pembelajaran kini berubah menjadi lebih aktif dan mau menggali informasi-informasi dari materi yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan kelompoknya. Dengan kondisi belajar yang terpusat pada siswa maka hal ini akan mendongkrak hasil belajar siswa.

2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Model GI

Menurut Suherman dalam Rose (2012: 46) model pembelajaran GI memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Kelebihan model pembelajaran GI.
 - Siswa menjadi lebih aktif.
 - Tugas guru menjadi lebih ringan.
 - Setiap kelompok mendapatkan tugas yang berbeda sehingga tidak mudah untuk mencari jawaban dari kelompok lain.
 - Diskusi menjadi lebih aktif
 - Siswa yang nilainya tertinggi diberikan penghargaan yang dapat mendorong semangat belajar siswa.
2. Kekurangan model pembelajaran GI.
 - Siswa cenderung ribut, sebab peran guru sangat sedikit.
 - Membutuhkan waktu yang lama.
 - Biasanya siswa mengalami kesulitan menjelaskan hasil temuannya kepada temannya.

2.1.7 Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Proses pembelajaran diharapkan dapat berhasil dengan pembelajaran kooperatif, jika setiap model melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan saling tergantung dalam menyelesaikan tugasnya.

Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan harus diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat memfasilitasi proses belajar kelompok.

Model TGT hampir sama dengan STAD, model TGT menggunakan skor turnamen akademik, dengan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa

tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward (Dikutip dalam Slavin, 2005: 13), merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

TGT memiliki komponen-komponen sebagai berikut.

- a. Presentasi di kelas, pertama adakan presentasi dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan oleh guru pada saat diskusi.
- b. Tim, terdiri dari 4 atau 5 orang siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas, dimana tujuannya adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan tugas dengan baik.

- c. *Game*, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- d. Turnamen, adalah struktur dimana game berlangsung yang biasanya dilakukan diakhir minggu setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah mengerjakan kerja kelompok terhadap lembar-lembar kegiatannya. Setelah selesai turnamen dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang. Pemenang dari setiap meja dinaikkan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen.
- e. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Slavin, 2005: 166).

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.

Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka

kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja.

Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Kemudian setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-

masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Tabel 2.2: Kriteria rerata kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	<i>Super Team</i>
40 – 45	<i>Great Team</i>
30 – 40	<i>Good Team</i>

Sumber: ekocin.wordpress.com

Setelah turnamen selesai masing-masing team akan dihitung perolehan poin yang mereka dapatkan. Poin-poin tersebut dikumpulkan kemudian dihitung agar dapat ditentukan mana kelompok yang mendapatkan poin tertinggi, sedang dan rendah. Setelah penghitungan selesai maka masing-masing tim akan mendapatkan penghargaan tim dengan kriteria yang disesuaikan dengan jumlah poin seperti yang dijelaskan dalam Tabel 2.2 di atas.

Tabel 2.3 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

Sumber: ekocin.wordpress.com

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa untuk kriteria penghitungan poin bagi tiga pemain tidaklah terlalu sulit. Dari perhitungan poin yang sudah dikumpulkan maka dapat dengan mudah ditentukan 3 kriteria dalam pemberian penghargaan kepada setiap peserta yaitu *Top scorer* dengan jumlah poin minimal 60, *middle*

scorer diperoleh bagi pemain yang mengumpulkan scorer minimal 40, dan *low scorer* diperoleh jika pemain hanya mengumpulkan poin 20.

Tabel 2.4 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Sumber: ekocin.wordpress.com

Kriteria perhitungan untuk empat pemain hampir sama dengan perhitungan poin untuk 3 pemain. Perbedaan pada permainan untuk empat pemain adalah adanya peraih skor tengah atas (*high middle scorer*) dan peraih skor tengah bawah (*low middle scorer*). Bagi peraih skor tengah dibagi menjadi atas dan bawah, hal ini dilakukan agar tidak terjadi peraihan skor seri.

TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi bagi siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif dan konstruktif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan suatu yang selalu mereka hadapi, tetapi dengan TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan dan kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada temannya untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen. Dalam pengimplementasian ada hal yang harus diperhatikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran terpusat pada siswa.
2. Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi.
3. Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan).
4. Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim.
5. Kompetisi diterapkan sistem poin.
6. Kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik.
7. Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan.
8. Pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal.
9. Adanya sistem penghargaan bagi siswa yang memperoleh poin banyak.

Model pembelajaran TGT akan memberikan atmosfer kegembiraan baru dalam pembelajaran di kelas yang diperoleh dari pelaksanaan permainan, teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain game maka temannya tidak boleh membantu, itu merupakan tanggung jawab individu yang mewakili timnya.

Slavin (2005: 143), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut.

- Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual. Model pembelajaran TGT memiliki dimensi kegembiraan bagi para siswa pada saat mereka melaksanakan permainan.

2.1.7.1 Peran Model Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar

Hasil belajar yang diharapkan tentu saja tidak lah semudah membalikkan telapak tangan. Hal ini diperlukan dukungan dari

berbagai pihak yang memfasilitasi proses pelaksanaan pembelajaran. Faktor-faktor yang paling penting adalah kondisi yang kondusif pada saat pembelajaran baik guru sebagai fasilitator, metode mengajar, kerjasama antar teman sebaya dll, itu semua harus dikondisikan oleh guru sebagai fasilitator pelaksana proses pembelajaran dalam mewujudkannya.

Melalui proses belajar yang menyenangkan dan adanya kerjasama serta kolaborasi antar teman maka dapat dipastikan siswa akan terpacu motivasi belajarnya sehingga ini akan meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Melalui proses belajar secara bersama-sama dan saling berkolaborasi maka proses pemahaman siswa terhadap materi IPS akan semakin mudah dan efektif.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mau berinteraksi dan bekerjasama dengan teman yang lainnya. Model ini membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling memberikan ide, pandangan serta pendapat mengenai materi yang diberikan kepada kelompoknya, sehingga mereka saling mempersiapkan diri dan kelompoknya untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain. Tujuan dari dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada para siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir disaat proses belajar berlangsung. Seluruh aktivitas belajar terpusat kepada siswa dari mulai pemilihan materi, pengembangan materi,

pelaksanaan kompetisi, sampai kepada evaluasi untuk mengukur sejauh mana keberhasilan materi IPS yang telah diberikan dapat terserap dengan baik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu membuat para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, adanya interdependensi positif dimana para siswa bekerja bersama untuk dapat mencapai tujuan kelompoknya dengan baik, adanya tanggung jawab individual dimana setiap siswa harus memperlihatkan bahwa mereka secara individual telah menguasai materi-materi, para siswa diajarkan mengenai sarana-sarana yang efektif dalam bekerjasama, berkompetisi dan berdiskusi untuk dapat dilihat seberapa baik hasil kelompoknya.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelajaran IPS akan menciptakan suasana interaksi antar siswa yang sangat kooperatif, dimana antar siswa akan menjadi sumber belajar satu sama lainnya sehingga pencapaian tujuan belajar lebih mudah dan cepat. Dengan model TGT diharapkan akan mampu membuka pola pikir siswa secara menyeluruh dan berwawasan luas serta mampu mengaplikasikannya di kehidupan nyata.

Model pembelajaran TGT sangat tepat dilaksanakan dalam mata pelajaran IPS dikarenakan IPS memiliki materi yang sangat luas hal ini sangat tidak mungkin seorang siswa mampu memahami dan mengembangkan sendiri materi-materi IPS. Dengan model pembelajaran TGT siswa akan bekerjasama dalam mempersiapkan dan

mengembangkan materi-materi yang diberikan oleh guru IPS. Adanya kolaborasi dan interaksi dengan teman sebayanya maka ini akan membentuk jiwa sosialisasi dari siswa sehingga mereka akan sangat peka terhadap diri dan juga kelompoknya untuk sama-sama saling mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam menguasai setiap materi yang diberikan kepada kelompoknya sehingga pada saat turnamen mereka akan menjaga dan mempertahankan eksistensi kelompoknya dan merekapun mampu memecahkan masalahnya sendiri.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari pembelajaran TGT yaitu, lebih meningkatkan pada pelaksanaan untuk peluang waktu dalam mengerjakan tugas, lebih mengutamakan dan menerima perbedaan kemampuan individu, dengan waktu yang relatif sedikit peserta didik mampu menguasai dan memahami materi secara mendalam, dalam proses pembelajaran berlangsung siswa sangat aktif dan pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi, bekerjasama dan berkolaborasi dengan siswa yang lain, motivasi belajar lebih tinggi dan siswa lebih bersemangat, hasil belajar akan meningkat sesuai dengan yang diharapkan, meningkatkan kebaikan budi pekerti, kepekaan dan toleransi antar siswa.

Sedangkan kelemahan TGT sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

2.2 Penelitian yang Relevan

Upaya untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini maka penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan.

1. Hasil Penelitian Mike Elly Rose (2012), dengan judul penelitian Perbedaan hasil belajar model pembelajaran kooperatif tipe GI dan STAD berdasarkan sikap siswa terhadap mata pelajaran kewirausahaan. Penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang menggunakan model GI dan STAD dengan memperhatikan sikap siswa.

2. Hasil Penelitian Suhartati (2012), dengan judul penelitian “Perbedaan hasil belajar akuntansi biaya dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan pembelajarn CTL pada siswa kelas XII Ak2 SMKN 1 Bandar Lampung tahun 2011 – 2012”.
3. Penelitian Rachmah (2012), dengan judul penelitian “Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar keterampilan komputer dan pengelolaan informasi siswa”. Penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yang secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka fikir dalam penelitian ini mempunyai arti yaitu merupakan konsep pola pemikiran penulis dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang akan diteliti.

Kemampuan awal setiap siswa bermacam-macam, hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung khususnya di kelas. Semakin baik faktor pendukung tersebut maka kemampuan awal siswa akan semakin tinggi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang tinggi. Jika siswa berada pada lingkungan dan kondisi belajar yang aktif, menarik, inovatif, dan menyenangkan maka mereka akan termotivasi untuk belajar. Dengan kemampuan awal siswa, guru dapat menetapkan dari mana harus memulai pelajaran dan strategi yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar serta

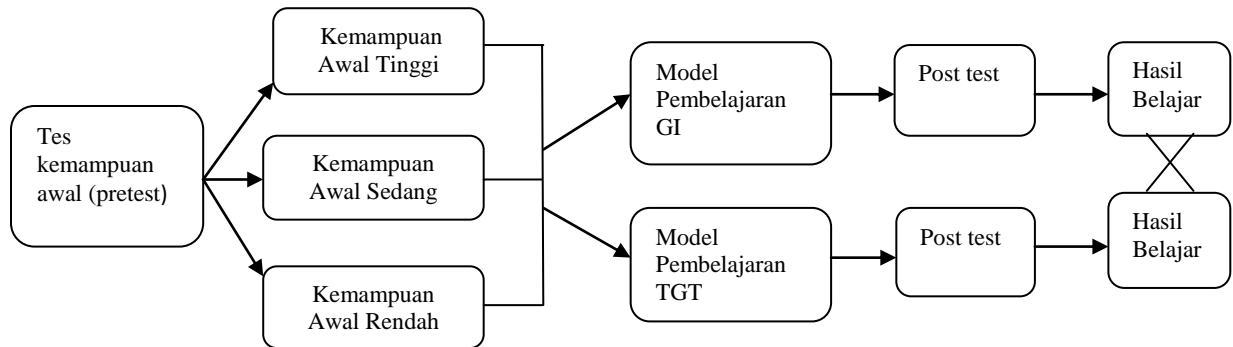
pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS. Kemudian setelah itu diberikan tes akhir untuk melihat sejauhmana kemampuan mereka.

Upaya meningkatkan hasil pembelajaran memang diperlukan strategi belajar yang tepat, apalagi didukung oleh keadaan siswa yang pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk itu peneliti merasa bahwa strategi belajar dengan menggunakan model GI dan TGT sangat cocok untuk mengubah pola belajar siswa yang cenderung pasif, individual, tidak kreatif, inovatif dan sangat monoton. Model pembelajaran GI dan TGT dipilih karena model pembelajaran ini mengutamakan kerjasama siswa dalam belajar, siswa dituntut mampu untuk berfikir kreatif, mampu untuk dapat mengembangkan materi yang diberikan bersama teman-temannya (inovatif), dan siswa dibentuk untuk mencari dan memutuskan permasalahannya secara bersama-sama. Dengan kondisi proses kegiatan belajar mengajar seperti itu maka siswa terdorong semangat belajarnya untuk berkompetisi dengan yang lainnya dalam belajar. Hal ini akan sangat berpengaruh bagi pemahaman belajar siswa sehingga efeknya adalah hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Hasil pembelajaran IPS meningkat berarti proses pembelajaran dengan menggunakan model GI dan TGT sangat mempengaruhi hasil belajar IPS. Pembelajaran dengan menggunakan model GI dan TGT yang dilakukan di kelas oleh guru kepada siswa ini merupakan suatu usaha dalam proses pembelajaran IPS di SMK yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dimana siswa tidak hanya dibekali pengetahuan tetapi siswa diberikan bekal untuk dapat bekerjasama, memiliki kemampuan dalam

berkolaborasi, dapat membuat keputusan serta mampu memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka kerangka pikir yang digunakan pada penelitian ini digambar sebagai berikut.



Gambar 2.2 Paradigma Penelitian

2.4 Hipotesis

Pengujian di dalam penelitian ini dilakukan secara empiris. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Hipotesis 1

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antarmodel pembelajaran dan antarkemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPS.

H_1 : Ada perbedaan hasil belajar siswa antarmodel pembelajaran dan antarkemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPS.

Hipotesis 2

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan tinggi.

H₁: Ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan tinggi.

Hipotesis 3

H₀: Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan sedang.

H₁: Ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan sedang.

Hipotesis 4

H₀: Tidak ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan rendah.

H₁: Ada perbedaan hasil belajar IPS dengan model pembelajaran GI dan TGT pada kelompok siswa berkemampuan rendah.

Hipotesis 5

H₀: Tidak Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas XII.

H₁: Ada interaksi antara penggunaan model pembelajaran dan kemampuan awal terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS untuk siswa kelas