

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Bagian kedua ini membahas mengenai tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan hipotesis. Pembahasan lebih rinci akan dibahas pada bagian-bagian berikut ini.

2.1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini akan membahas tentang teori-teori yang mendasari tentang belajar, hasil belajar, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan model pembelajaran tipe *Make a Match*.

2.1.1. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2013: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkat laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat lainnya menyatakan bahwa belajar adalah berusaha (berlatih) supaya mendapat suatu kepandaian/ilmu (Poerwadarminta dalam Masruroh, 2009: 7)

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku manusia secara keseluruhan. Belajar dapat diperoleh melalui pendidikan formal

maupun nonformal yaitu pendidikan dari keluarga dan lingkungannya sampai dalam pendidikan sekolah yang memiliki tujuan untuk merubah tingkah laku, sikap, keterampilan, kebiasaan, serta perubahan seseorang menuju arah yang lebih baik.

Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 29) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Pendapat lain Ahmadi (2004: 128) mengatakan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Hamalik (2004: 154) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses. Belajar bukan satu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

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

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

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

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

2.1.2. Teori Belajar

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

a. Aliran *Behavioristik* (Tingkah Laku)

Pandangan tentang belajar menurut aliran tingkah laku, tidak lain adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons (Nara dan Siregar, 2010: 25). Atau dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respons.

Pendapat beberapa ahli yang berkarya dalam aliran ini antara lain adalah Watson (1970), Hull (1943), Guthrie (1942) dan Skinner (1968).

a) Teori *Behaviorisme* Menurut Watson

Teori Behaviorisme menurut Watson (1970) dalam Nara dan Siregar (2010: 26) sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus dapat diamati (*observable*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, Watson mengabaikan berbagai perubahan mental yang mungkin terjadi dalam belajar dan menganggapnya sebagai faktor yang tidak perlu diketahui. Bukan berarti semua perubahan mental yang terjadi dalam benak siswa tidak penting. Semua yang terjadi itu penting, tetapi faktor-faktor tersebut tidak bisa menjelaskan apakah proses belajar sudah terjadi atau belum

b) Teori *Behaviorisme* Menurut Edwin Guthrie

Guthrie dalam Nara dan Siregar (2010: 27) mengemukakan hukum kontiguiti yang memandang bahwa belajar merupakan kaitan asosiatif antara stimulus tertentu dan respons tertentu. Selanjutnya Edwin Guthrie berpendirian bahwa hubungan antara stimulus dengan respons merupakan faktor kritis dalam belajar. Guthrie juga mengemukakan bahwa “hukuman” memegang peran penting dalam proses belajar. Menurutnya suatu hukuman yang diberikan pada saat yang tepat, akan mampu mengubah kebiasaan seseorang. Meskipun demikian, nantinya faktor hukuman ini tidak dominan dalam teori-teori tingkah laku. Terutama setelah Skinner makin mempopulerkan ide tentang “penguatan” (*reinforcement*).

c) Teori *Behaviorisme* Menurut Skinner

Kaum behavioris menjelaskan bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku dimana *reinforcement* *punishment* menjadi stimulus untuk merangsang pebelajar dalam berperilaku. Dari semua pendukung teori tingkah laku,

teori Skinner mungkin yang paling besar pengaruhnya terhadap perkembangan belajar. Program-program pembelajaran seperti *Teaching Machine*, pembelajaran berprogram, modul dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus respons serta mementingkan faktor-faktor penguat (*reinforcement*), merupakan program pembelajaran yang menerapkan teori belajar yang dikemukakan Skinner. (Nara dan Siregar, 2010: 27)

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

b. Aliran *Kognitivistik*

a) Teori Kognitif Menurut Piaget

Menurut Jean Piaget seorang penganut aliran kognitif yang kuat, bahwa proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan, yakni : asimilasi; akomodasi; dan equilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi adalah proses penyatuan (pengintegrasian) informasi baru ke informasi struktur kognitif yang sudah ada dalam benak siswa. Akomodasi adalah penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Equilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. (Nara dan Siregar, 2010: 32)

b) Teori Kognitif Menurut Ausubel

Sebagai pelopor aliran kognitif, David Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*meaningful learning*). Belajar bermakna

adalah proses mengaitkan dalam informasi baru dengan konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. (Nara dan Siregar, 2010: 36)

c) Teori Kognitif Menurut Bruner

Menurut pandangan Bruner, bahwa teori belajar itu bersifat *deskriptif*, sedangkan teori pembelajaran itu bersifat *preskriptif*. Misalnya, teori penjumlahan, sedangkan teori pembelajaran menguraikan bagaimana cara mengajarkan penjumlahan. (Nara dan Siregar, 2010: 34)

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

c. Aliran *Humanistik*

a) Teori *Humanistik* Menurut Bloom dan Krathowl

Teori dalam Bloom dan Krathowl dalam Nara dan Siregar (2010: 8-12) menunjukkan apa yang mungkin telah dikuasai (dipelajari) oleh siswa, yang tercakup dalam tiga kawasan berikut:

1. Kognitif

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

2. Psikomotor

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

3. Afektif

Afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu : (1) pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu); (2) merespon (aktif berpartisipasi); (3) penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu); (4) pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya); (5) pengalaman atau menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup.

b) Teori *Humanistik* Menurut Kolb

Seorang ahli yang bernama Kolb membagi tahapan belajar menjadi empat tahap, yaitu; pengalaman konkret, pengalaman aktif dan reflektif, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Pada tahap awal pembelajaran siswa hanya mampu sekedar ikut mengalami suatu kejadian. Pada tahap kedua, siswa secara lambat laun akan mulai mampu mengadakan observasi aktif terhadap kejadian itu, dan mulai berusaha memikirkan dan memahaminya. Pada tahap ketiga, siswa mulai belajar membuat konsep “teori” tentang hal yang diamatinya. Dan pada tahap terakhir, siswa mampu untuk mengaplikasikan suatu aturan umum ke situasi yang baru. (Nara dan Siregar, 2010: 35)

c) Teori *Humanistik* Menurut Honey dan Mumford

Berdasarkan teori yang diterapkan oleh Kolb, Honey and Mumford membuat penggolongan siswa. Menurut mereka ada empat macam atau tipe siswa, yaitu : aktivis; reflektor; teoritis; dan pragmatis. (Nara dan Siregar, 2010: 36)

Berdasarkan teori belajar *humanistik* oleh beberapa ahli di atas, menyatakan bahwa belajar itu terjadi karena adanya pengalaman dalam hidupnya. Pengalaman yang terjadi akan memberikan suatu pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dan kemudian menjadi suatu

perubahan terhadap tingkah laku dalam diri seseorang. Dari teori tersebut, teori yang dikemukakan oleh Bloom dan Krathowl adalah yang paling dikenal atau sering disebut dalam Taksonomi Bloom.

d. Teori *Konstruktivistik*

Glaserfeld, Betercourt (1989) dan Mathews (1994) dalam Nara dan Siregar(2010: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan yang dimiliki seseorang adalah hasil konstruksi (bentukan) orang itu sendiri.

Sementara Piaget (1971) dalam Nara dan Siregar (2010: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang *dikonstruksikan* dari pengalamannya. Hal ini sedikit berbeda dengan pendapat Lorsch dan Tobin (1992) yang menyatakan bahwa pengetahuan ada dalam diri seseorang yang mengetahui, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak seseorang kepada yang lain. Sedangkan Nara dan Siregar (2010: 36) sendiri mengemukakan teori konstruktivistik sebagai proses pembentukan (Konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Driver dan Oldham (1994) dalam Nara dan Siregar (2010: 36) mengemukakan cirri-ciri belajar berbasis *konstruktivistik* adalah *orientasi, elisitasi, restrukturisasi* ide, penggunaan ide baru, dan *review*.

2.1.3. Hasil Belajar

Sudjana (2005: 65) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu

mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan dinyatakan kedalam ukuran dan data hasil belajar.

Merujuk pendapat Gagne dalam Suprijono (2013: 5-6) mengatakan bahwa hasil sebagai berikut.

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. dilihat dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar, sedangkan dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dan menurut Djamarah (2008: 11) hasil belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan.

Bloom dalam Suprijono (2013: 6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif

adalah *knowlwdge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Sementara menurut Lindgrend hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja, artinya hasil belajar tidak dilihat secara fragmentis atau terpisah, melainkan komperhensif.

Berdasarkan uraian para ahli di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan dan hasil akhir yang dimiliki seorang siswa dari suatu proses belajar yang mencakup kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk skor atau angka.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 97-100) hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal, yaitu cita-cita, apresiasi, kemampuan, kondisi siswa,

kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran, dan upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Slameto (2013 : 54-71) ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut.

1. Faktor internal
 - a. Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - b. Psikologos (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan)
 - c. Kelelahan
2. Faktor Eksternal
 - a. Keluarga (cara orang tua mendidik, trelasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - b. Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah)
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam siswa itu sendiri (internal) seperti kesehatan, kesiapan, minat, motivasi dan cita-cita dan faktor dari luar siswa (eksternal) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat. Apabila faktor internal dan eksternal siswa baik, maka akan menunjang pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Hamalik (2004: 32) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, maksudnya materi yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara bersambung.
2. Belajar memerlukan latihan dengan proses, membaca, pengulangan materi agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan

- pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipelajari dan dipahami.
3. Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya.
 4. Siswa yang belajar perlu mengetahui apa ia berhasil atau gagal dalam belajarnya.
 5. Faktor asosiasi dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dan yang baru secara berurutan diasosisikan sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman.
 6. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa untuk menjadi dasar dalam menerima pengalaman-pengalaman baru dan pengertian-pengertian baru.
 7. Faktor kesiapan belajar. Faktor ini erat kaitannya dengan masalah kematangan siswa, motivasi, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.
 8. Faktor motivasi dan usaha. Belajar dengan motivasi akan mendorong siswa belajar daripada siswa belajar tanpa motivasi.
 9. Faktor-faktor fisiologis.
 10. Faktor intelegensi. Siswa yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia akan lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan akan lebih mudah mengingatnya.

2.1.4. Mata Pelajaran IPS Terpadu

IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial yaitu Sosiologi, Sejarah, geografi, Ekonomi, Politik Antropologi, Filsafat dan Psikologi Sosial (Harianti, 2006: 7). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang tersusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Kosasih Djahiri dalam Sapriya dkk (2008: 8) mengemukakan

karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu);
- 2) penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja, melainkan bersifat komprehensif (meluas/dari berbagai ilmu sosial lainnya, sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu) digunakan untuk menelaah suatu masalah/tema/topik. Pendekatan seperti ini disebut juga sebagai pendekatan *integrated*, juga menggunakan pendekatan *broadfield* (luas), dan *multiple resources* (banyak sumber);
- 3) mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berpikir kritis, rasional, dan analitis.
- 4) program pembelajaran disusun dengan meningkatkan/menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan, dan memproyeksikan kepada kehidupan dimasa depan baik dari lingkungan fisik/alam maupun budayanya;
- 5) IPS dihadapkan secara konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil, sehingga titik berat pembelajaran adalah terjadi proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat;
- 6) IPS mengutamakan hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan masyarakat yang sifatnya manusiawi;
- 7) pembelajaran yang tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata, juga nilai dan keterampilannya;
- 8) berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program maupun pembelajarannya dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya;
- 9) dalam pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan IPS itu sendiri;

2.1.5. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai.

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Slavin dalam Solihatin dan Raharjo (2005: 4) menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan Solihatin dan Raharjo (2005: 4) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok tersebut.

Menurut Lie dalam Huda (2013:56) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur”. Adapun prinsip-prinsip dasar menurut Huda (2013:78), meliputi.

- 1) Tujuan perumusan pelajaran siswa harus jelas.
- 2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar.

- 3) Ketergantungan yang bersifat positif.
- 4) Interaksi yang bersifat terbuka.
- 5) Tanggung jawab individu.
- 6) Kelompok bersifat heterogen.
- 7) Interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif.
- 8) Tindak lanjut (*follow up*).
- 9) Kepuasan dalam belajar.

Sadker dan Sadker dalam Huda (2013: 66) menjabarkan beberapa manfaat pembelajaran kooperatif. Selain meningkatkan keterampilan kognitif dan afektif siswa, pembelajaran kooperatif juga memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif akan mendapatkan hasil yang lebih tinggi.
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar.
- 3) Siswa menjadi lebih peduli dengan teman-temannya dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif untuk proses belajar.
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat untuk berinteraksi, bekerjasama, dan bertukar pikiran dalam suatu kelompok kecil yang bersifat heterogen guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.6. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) mempunyai banyak tipe model pembelajarannya. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk saling berinteraksi dan bekerjasama dengan

kelompoknya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) atau model pembelajaran kooperatif tipe kepala bernomor.

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dikembangkan Spencer Kagan. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. Selain itu teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Maksud dari kepala bernomor yaitu setiap anak mendapatkan nomor tertentu, dan setiap nomor mendapatkan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menguasai materi. (Suprijono, 2013: 92).

Penggunaan model pembelajaran NHT tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai konsep yang diberikan, akan tetapi juga menuntut siswa untuk dapat saling berinteraksi, bekerjasama dan bertukar pendapat dalam kelompoknya. Siswa juga dituntut untuk berani dalam mengemukakan pendapat. Suasana kelas yang santai dan menyenangkan serta tidak terdapatnya siswa yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran karena semua siswa memiliki peluang yang sama untuk tampil menjawab pertanyaan. Menurut Suprijono (2013: 92) langkah-langkah model pembelajaran NHT yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.

- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahuinya jawabannya.
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.
- e. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.

Ibrahim (2000: 28) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu sebagai berikut.

- 1. Hasil belajar akademik struktural
bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2. Pengakuan adanya keberagaman
bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai latar belakang yang berbeda.
- 3. Pengembangan keterampilan sosial
bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mampu menjelaskan dan mengungkapkan ide atau pendapat, mampu bekerja dalam kelompok, dan sebagainya. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT merujuk pada konsep Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah yaitu:

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

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000: 29) menjadi enam langkah sebagai berikut.

Langkah 1. Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang

sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT).

Langkah 2. Pembentukan Kelompok

Pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberikan nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin, dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (*pre-test*) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

Langkah 3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket/bahan panduan
Pembentukan kelompok tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

Langkah 4. Diskusi masalah

Kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap anggota kelompok berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa setiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

Langkah 5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban
Tahap ini, guru menyebutkan satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.

Langkah 6. Memberikan kesimpulan

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

Model NHT termasuk model pembelajaran struktural yang dimulai dari masalah untuk selanjutnya berdasarkan bantuan guru, siswa dapat menyelesaikan dan menemukan langkah-langkah pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara bekerjasama dalam

kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks yang sengaja ditimbulkan.

Nurhadi, dkk (2003: 66) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dikembangkan dengan melibatkan para siswa dalam *me-review* bahan yang dicakup dalam suatu pelajaran dan mengecek atau memeriksa mengenai isi pelajaran tersebut. Sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh siswa, guru menggunakan struktur 4 langkah sebagai berikut.

- a. Penomoran (*Numbering*) yaitu guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 sampai 5 orang dan memberikan mereka nomor sehingga setiap siswa dalam kelompok tersebut memiliki nomor yang berbeda;
- b. Pengajuan pertanyaan (*Questioning*) yaitu guru mengajukan pertanyaan kepada siswa;
- c. Berfikir bersama (*Heads Together*) yaitu para siswa berfikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap siswa mengetahui jawaban tersebut;
- d. Pemberian jawaban (*Answering*) yaitu guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.

Suprijono (2009: 92) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) diawali dengan *numbering*, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil.

Tiap-tiap anggota kelompok diberi nomor yang berbeda. Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya "*Heads Together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Langkah berikutnya adalah guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok.

Mereka diberi kesempatan untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Setiap model pembelajaran yang diterapkan tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan tertentu. Ada beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap siswa yang memiliki hasil belajar yang masih rendah yang dikemukakan oleh Lundgeren dalam Ibrahim (2000: 18), antara lain:

1. rasa harga diri menjadi lebih tinggi;
2. memperbaiki kehadiran;
3. penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar;
4. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
5. konflik antara pribadi berkurang;
6. pemahaman yang lebih mendalam;
7. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi;
8. hasil belajar lebih tinggi.

Model NHT juga mempunyai kekurangan. Salah satu kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) adalah kelas cenderung menjadi ramai jika guru tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat menjadi tidak terkendalikan. Sehingga mengganggu proses belajar mengajar, tidak hanya dikelas sendiri tetapi bisa juga mengganggu kelas lain. Terutama untuk kelas-kelas dengan jumlah murid yang lebih dari 35 orang.

2.1.7. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* atau juga dikenal dengan model pembelajaran mencari pasangan. Model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*Make a Match*) yang diperkenalkan

oleh Curran dalam Huda (2013:134-135) menyatakan bahwa *Make a Match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan ruangan kelas juga perlu ditata sedemikian rupa, sehingga menunjang pembelajaran kooperatif. Keputusan guru dalam penataan ruang kelas harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas dan sekolah.

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

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2013: 135) sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

- 2) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok 1 mendapat kartu soal dan kelompok 2 mendapat kartu jawaban sedangkan kelompok 3 berfungsi sebagai penilai.
- 3) Tiap peserta didik mendapatkan satu kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (Pasangan pertanyaan-jawaban)

Langkah-langkah penerapan model *Make a Match* menurut Lurna

Curran (Komalasari, 2010: 85) adalah sebagai berikut:

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

Setiap model pembelajaran kooperatif mempunyai kekurangan dan kelebihan masing-masing, begitu juga dengan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Kelebihan atau manfaat dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut.

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.

- 6) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kekurangan atau kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* antara lain sebagai berikut.

- 1) Jika guru tidak merencangkannya dengan baik, maka banyak waktu terbuang.
- 2) Pada awal-awal penerapan model ini, banyak siswa yang malu bisa berpasangan dengan lawan jenisnya.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, saat presentasi banyak siswa yang kurang memperhatikan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- 5) Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

(sumber : <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>)

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan hasil penelitian terdahulu yang relevan dijadikan titik tolak penelitian dalam mencoba melakukan pengulangan, revisi, modifikasi, dan sebagainya. Penelitian yang relevan dan selaras dengan judul penelitian “Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Make a Match* ” dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

Thn	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Kesimpulan
2012	Sigit Sukendr o	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> dan <i>Make a Match</i> pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012”.	Ada perbedaan hasil belajar antara model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> dan penggunaan model kooperatif tipe <i>Make a Match</i> pada Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Pagar Dewa Tahun Pelajaran 2011/2012

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan (Lanjutan)

2012	Ayu Rachma	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT) dan Model Pembelajaran Make a Match Kelas X SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012	Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diberi model pembelajaran kooperatif NHT dan Make a Match
2010	Yanatika Sulistyawati	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) dan <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) dengan Memperhatikan Minat Belajar (Studi pada Kelas X SMA Negeri 1 Negerikaton Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012)	Ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD
2012	Eis Sumiyati	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> dengan model pembelajaran langsung pada siswa kelas X semester genap SMAN 1 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2011/2012	Hasil penelitian ada perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Make a Match</i> dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh $F_{hitung} 5,891 > F_{tabel} 4,00$

2.3. Kerangka Pikir

Variabel bebas (Independen) dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan tipe *Make a Match*. Variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini adalah hasil

belajar IPS Terpadu siswa dalam ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk merumuskan hipotesis, maka perlu dilakukan argumentasi, yaitu terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS Terpadu siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

2.3.1. Hasil Belajar IPS Terpadu Ranah Sikap Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Lebih Tinggi daripada Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Penerapan model pembelajaran yang tepat pada materi pelajaran membantu siswa dalam menunjang keberhasilan. Guru-guru di sekolah masih banyak yang menggunakan metode langsung (*teacher centered*) sehingga guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan kreativitasnya terbatas. Namun, adanya model-model pembelajaran kooperatif yang mulai digunakan, membuat kreativitas dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran menjadi motivasi siswa dalam mencapai keberhasilan. Guru hanya sebagai fasilitator bagi siswa. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif, tetapi penelitian ini hanya membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* dan *Make a Match*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk menciptakan suasana dimana siswa dapat saling berinteraksi dan bekerja sama sehingga tercipta kondisi kelas yang aktif dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini ada dua model pembelajaran kooperatif yang diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif

tipe NHT dan *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT dan *Make a Match* mempunyai beberapa kesamaan dalam langkah pembelajaran, diantaranya adalah dalam cara menentukan kelompok heterogen yang berdasarkan dari kemampuan akademis, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda.

Model kooperatif tipe NHT guru membentuk kelompok yang anggotanya heterogen, kemudian guru mengajukan pertanyaan dalam bentuk lembaran soal yang dibagikan pada tiap kelompok. Guru juga memberikasn nomor kepala masing-masing siswa dalam kelompok dan berinteraksi dengan teman satu kelompoknya untuk menyelesaikan tugas, lalu guru memanggil salah satu nomor untuk mempresentasikan jawaban di depan kelas. Langkah terakhir adalah guru bersama siswa menyimpulkan jawaban yang tepat dan menyimpulkan materi yang sedang dibahas. Pembelajaran model ini mendapat penomoran sehingga siswa tidak tergantung pada anggotanya dan akan menimbulkan rasa tanggung jawab belajar pada diri siswa. Tipe ini juga melibatkan siswa untuk kerjasama karena melibatkan seluruh siswa dalam memecahkan masalah. Setiap siswa dalam kelompok tersebut memiliki kesempatan yang sama untuk saling berbagi ide atau pendapat sehingga dapat menghindari dominasi oleh beberapa siswa saja. Ibrahim (2000: 28) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik struktural bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
2. Pengakuan adanya keberagaman

bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai latar belakang yang berbeda.

3. Pengembangan keterampilan sosial

bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Selain itu, beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif

Numbered Heads Together (NHT) terhadap siswa yang memiliki hasil

belajar yang masih rendah yang dikemukakan oleh Lundgeren dalam

Ibrahim (2000: 18), antara lain:

1. rasa harga diri menjadi lebih tinggi;
2. memperbaiki kehadiran;
3. penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar;
4. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
5. konflik antara pribadi berkurang;
6. pemahaman yang lebih mendalam;
7. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi;
8. hasil belajar lebih tinggi.

Model pembelajaran *Make a Match*, guru menjelaskan materi sebagai

pengantar, kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok

beranggotakan 4-6 orang untuk mendiskusikan materi yang diberikan.

Kemudian masing-masing kelompok diberikan kartu soal dan kartu

jawaban. Setiap kelompok yang memiliki kartu soal dan kartu jawaban

harus mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya, lalu dibacakan di

depan kelas sesuai dengan pasangannya. Kemudian kembali pada

keadaan semula dan materi diakhiri dengan membuat kesimpulan yang

dipandu oleh guru. Sehingga dalam hal ini siswa dapat kurang

memahami pelajaran apabila mengalami kesulitan karena tidak adanya

kelompok teman untuk berdiskusi.

Kelebihan atau manfaat dari model pembelajaran *Make a Match* adalah

sebagai berikut.

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

(sumber : <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>)

Jika dikaitkan dengan teori *behavioristik Model NHT* ataupun *Make a Match* dapat menciptakan stimulus dan respon yang berbeda pada siswa untuk belajar karena adanya penomoran dan kelompok kartu berpasangan sehingga akan menciptakan respon kegiatan belajar aktif yang berbeda. Pada model pembelajaran NHT tiap-tiap siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan dilakukan dalam kelompok kecil . kerjasama dalam tim membuat siswa mendapat dorongan siswa lebih bertanggung jawab, meningkatkan kepekaan, toleransi, dan disiplin, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah sikap. Sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa dituntut secara individu meskipun pada dasarnya model pembelajaran ini adalah kooperatif.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menduga model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan Hasil belajar siswa ranah sikap. Hal ini karena proses pembelajaran kooperatif tipe NHT menuntut siswa untuk memahami materi sehingga ketika mendapat pertanyaan

dapat menjawab dengan baik, sehingga akan melatih sikap tanggung jawab siswa. Model NHT juga menuntut siswa untuk peduli dengan siswa lain khususnya dalam kelompoknya dan juga akan menciptakan suasana saling menghargai. Selain itu model NHT juga melatih siswa untuk disiplin yang mana semua itu adalah indikator penilaian ranah sikap.

2.3.2. Hasil belajar IPS Terpadu Ranah Sikap Pengetahuan yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT LEBIH tinggi daripada Siswa yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model NHT ataupun *Make a Match* dapat menciptakan stimulus yang berbeda pada siswa untuk belajar karena adanya penomoran dan kelompok kartu berpasangan sehingga akan menciptakan respon kegiatan belajar aktif yang berbeda. Pada model pembelajaran NHT tiap-tiap siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan dilakukan dalam kelompok kecil . kerjasama dalam tim menjadikan siswa saling bertukar pikiran dan bertukar pendapat sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa khususnya pada materi yang sedang dipelajari, sehingga hal ini sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah sikap. Sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa dituntut secara individu meskipun pada dasarnya model pembelajaran ini adalah kooperatif.

Manfaat pada model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap siswa yang memiliki hasil belajar yang masih

rendah yang dikemukakan oleh Lundgeren dalam Ibrahim (2000: 18),
antara lain:

1. rasa harga diri menjadi lebih tinggi;
2. memperbaiki kehadiran;
3. penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar;
4. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
5. konflik antara pribadi berkurang;
6. pemahaman yang lebih mendalam;
7. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi;
8. hasil belajar lebih tinggi.

Sedangkan kelebihan atau manfaat dari model pembelajaran *Make a Match* adalah sebagai berikut.

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

(sumber : <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menduga model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah pengetahuan, karena dalam prosesnya pada model NHT menuntut siswa secara perorangan untuk memahami materi dengan cara bekerja sama dengan kelompoknya dan bimbingan dari guru. Siswa yang memahami materi maka dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

2.3.3. Hasil Belajar IPS Terpadu Ranah Keterampilan Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Lebih Tinggi daripada Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model NHT ataupun *Make a Match* dapat menciptakan stimulus yang berbeda pada siswa untuk belajar karena adanya penomoran dan kelompok kartu berpasangan sehingga akan menciptakan respon kegiatan belajar aktif yang berbeda. Pada model pembelajaran NHT tiap-tiap siswa dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan dilakukan dalam kelompok kecil. Kerjasama dalam tim menjadikan siswa saling bertukar pikiran dan bertukar pendapat sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa khususnya pada materi yang sedang dipelajari. Selain itu siswa juga dituntut untuk berani dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan dengan baik. sehingga hal ini akan berdampak baik pada kemampuan siswa dalam hal keterampilan, khususnya keterampilan ranah abstrak seperti menulis dan berbicara yang diharapkan berdampak baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah keterampilan. Sedangkan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa dituntut secara individu meskipun pada dasarnya model pembelajaran ini adalah kooperatif.

Ibrahim (2000: 28) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik struktural bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2. Pengakuan adanya keberagaman bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai latar belakang yang berbeda.
 3. Pengembangan keterampilan sosial bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.
- Sedangkan kelebihan atau manfaat dari model pembelajaran *Make a*

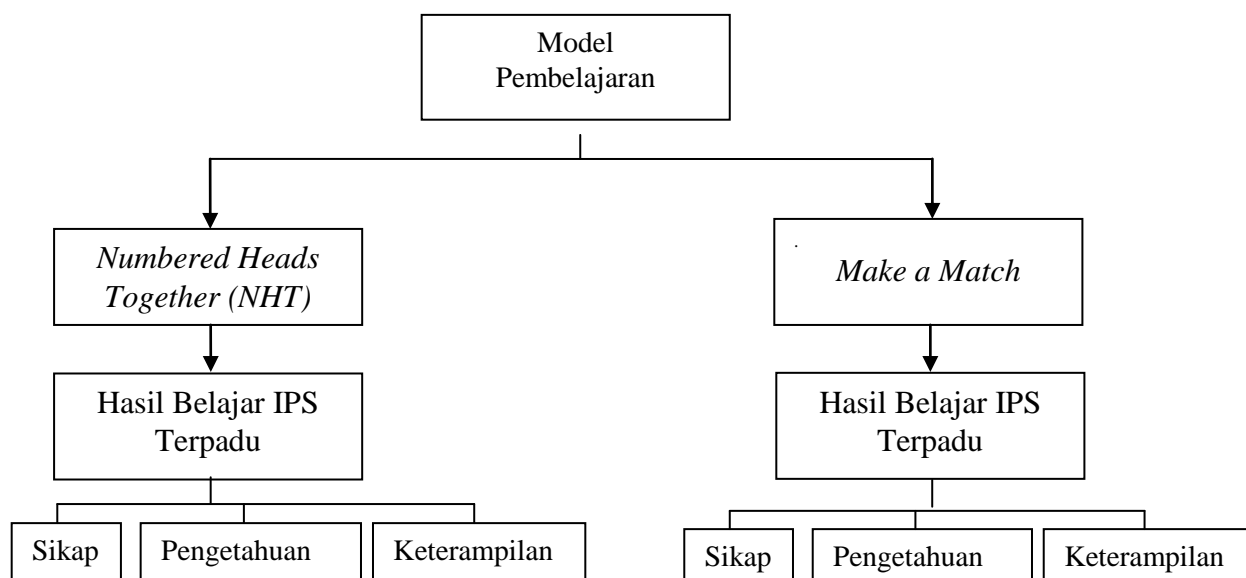
Match adalah sebagai berikut.

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

(sumber : <http://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-match-tujuan-persiapan-dan.html>)

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menduga model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih baik dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan Hasil belajar siswa ranah keterampilan. Karena dalam prosesnya model pembelajaran kooperatif tipe NHT membuat lebih aktif dari *Make a Match*, siswa dituntut untuk memahami materi dan mencari jawaban sendiri sehingga dapat melatih siswa dalam menyusun kata-kata yang baik dalam menjawab pertanyaan. Berbeda dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang jawabannya sudah disediakan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan asumsi atau dugaan mengenai sesuatu yang dibuat dan untuk menjelaskan hal tersebut dilakukan pengecekan atau penelitian yang mengarah pada penyelidikan yang lebih lanjut. Berdasarkan kerangka pikir diatas, penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPS Terpadu dalam ranah sikap siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) lebih tinggi dari siswa pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
2. Hasil belajar IPS Terpadu ranah pengetahuan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT)

lebih tinggi dari siswa pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

3. Hasil belajar IPS Terpadu ranah keterampilan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) lebih tinggi dari siswa pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.