

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, dan sudah dikenal sangat luas. Namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli. R.Gagne, 1989 dalam Ahmad Susanto (2013, hlm. 2) yaitu sebagai berikut:

Suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan dimana terjadi interaksi Antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung

Menurut Travers dalam Suprijono (2015, hlm. 2) menyatakan bahwa “belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku”. Adapun menurut Morgan dalam Suprijono (2015, hlm. 3) menyatakan “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil pengalaman”. Menurut pengertian ini belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan (perilaku atau tingkah laku”).

Adapun pengertian belajar menurut WS. Winkel dalam Ahmad Susanto (2013, hlm. 4) Menyatakan “suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif Antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas”. Jadi, kalau seseorang dikatakan belajar matematika adalah apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan

perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep matematika ini, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pengertian belajar diatas dapat diberi kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu interaksi antar pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar untuk sekolah dasar berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa.

2. Ciri-ciri Belajar

Berbagai definisi tentang belajar sebagaimana telah disampaikan sebelumnya, membawa kita pada batasan mengenai belajar, sesuatu yang menjadi ciri-ciri belajar. Belajar jelas berbeda dengan kematangan. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya relatif menetap. Menurut Husamah, dkk (2018, hlm. 6) mengemukakan Ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut :

a. Belajar berbeda dengan kematangan

Pertumbuhan juga menyebabkan perubahan tingkah laku. Bila tingkah laku berubah secara wajar tanpa adanya pengaruh latihan, maka dikatakan bahwa itu berkat kematangan (*maturation*), bukan karena belajar. Proses perubahan tersebut terjadi karena pertumbuhan dan perkembangan organisme-organisme secara fisiologis. Perubahan dalam sifat fisik, misalnya tinggi dan berat badan tidak termasuk dalam belajar. Namun demikian, seringkali terjadi interaksi yang cukup rumit antara kematangan dan belajar dalam mengubah tingkah laku, misalnya dalam hal berbicara, tetapi berkat pengaruh percakapan keluarga atau orang-orang di lingkungannya anak dapat berbicara lebih cepat, tepat waktu, atau agak terlambat.

b. Belajar berbeda dengan perubahan fisik dan mental

Perubahan fisik dan mental juga dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Kondisi kelelahan mental stress, konsentrasi menurun, jenuh dan galau dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut tidak termasuk dalam belajar karena bukan merupakan suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Batasan tentang pengalaman dan latihan inilah yang penting untuk dipahami sehingga kita bisa melihat perubahan tingkah laku manakah yang sebenarnya merupakan akibat dari belajar.

- c. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku dan hasilnya relatif menetap

Belajar akan menghasilkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap (mantap) dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku itu berupa *performance* yang nyata dan dapat diamati. Tentu saja, perubahan akibat belajar itu membutuhkan waktu. Apabila kita ingin melihat perubahan tingkah laku tersebut maka kita dapat membandingkan cara seseorang bertingkah laku pada waktu A dengan caranya bertingkah laku pada waktu B tetapi dalam suasana yang sama. Apabila tingkah laku seseorang dalam suasana yang serupa itu berbeda, maka dapat dikatakan telah terjadi “belajar”.

Adapun perubahan tertentu yang dimaksudkan kedalam ciri-ciri belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009, hlm. 15) mengemukakan ciri-ciri belajar yaitu sebagai berikut:

Untuk mendidik anak didik dalam suatu perkembangan tertentu, didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan agar dapat dapat mencapai tujuan secara optimal, kegiatan belajar mengajar ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus, ditandai dengan aktivitas anak didik, dalam mengajar kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai pembimbing. Adapun dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan kedisiplinan, batas waktu dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar itu ada beberapa macam yang semuanya bertujuan menumbuhkan semangat kepada siswa untuk giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan siswa dapat mendapatkan belajar dengan sesuai tujuan belajar.

3. Bentuk-bentuk Belajar

Dengan hakikat manusia yang memiliki beragam potensi, karakter, dan kebutuhan dalam belajar, Gagne dalam Husamah, dkk (2016 hlm. 12) juga mencatat ada 8 bentuk belajar yang dilakukan manusia, yaitu:

- a. Belajar isyarat (*signal learning*), ternyata tidak semua reaksi spontan manusia terhadap stimulus sebenarnya tidak menimbulkan respon. Dalam konteks inilah *signal learning* terjadi. Contohnya: seorang guru yang memberikan isyarat kepada siswanya yang gaduh dengan Bahasa tubuh tangan diangkat kemudian diturunkan.

- b. Belajar stimulus respon, belajar tipe ini memberikan respon yang tepat terhadap stimulus yang diberikan. Reaksi yang tepat diberikan penguatan (*reinforcement*) sehingga terbentuk perilaku tertentu (*shaping*). Contohnya: seorang guru memberikan suatu bentuk pertanyaan atau gambaran tentang sesuatu yang kemudian ditanggapi oleh siswanya, Guru memberi pertanyaan kemudian siswa menjawab.
- c. Belajar merantailkan (*chaining*), tipe ini merupakan belajar dengan membuat gerakan-gerakan motorik sehingga akhirnya membentuk rangkaian gerak dalam urutan tertentu. Contohnya: pengajaran tari yang dari awal membutuhkan proses-proses dan tahapan-tahapan untuk mencapai tujuannya.
- d. Belajar asosiasi verbal (*verbal association*), tipe ini merupakan belajar menghubungkan suatu kata dengan suatu objek yang berupa benda, orang atau kejadian dan merangkainya sejumlah kata dalam ukuran yang tepat. Contohnya: membuat langkah kerja dari suatu praktek dengan bantuan alat atau objek tertentu, dan membuat prosedur dari praktek kayu.
- e. Belajar membedakan (*discrimination*), tipe belajar ini memberikan reaksi yang berbeda-beda pada stimulus yang mempunyai kesamaan. Contohnya: seorang guru memberikan sebuah bentuk pertanyaan dalam berupa kata-kata atau benda yang mempunyai banyak versi tetapi masih dalam satu bagian dalam jawaban yang benar. Guru memberikan sebuah bentuk (kubus) siswa menerka ada yang bilang berbentuk kotak, seperti kotak kardus, kubus dan sebagainya.
- f. Belajar konsep (*concept learning*), belajar mengklasifikasikan stimulus, atau menempatkan obyek-objek dalam kelompok tertentu yang membentuk suatu konsep (konsep: satuan arti yang mewakili kesamaan ciri). Contohnya: memahami sebuah prosedur dalam suatu praktek atau juga teori. Memahami prosedur praktek uji bahan sebelum praktek atau konsep dalam kuliah mekanika teknik.
- g. Belajar dalil (*rule learning*) tipe ini merupakan tipe belajar untuk menghasilkan aturan untuk kaidah yang terdiri dari penggabungan beberapa konsep. Hubungan antara konsep biasanya dituangkan dalam bentuk kalimat. Contohnya: seorang guru memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mengerjakan tugas yang merupakan kewajiban siswa, dalam hal itu hukuman diberikan supaya siswa tidak mengulangi kesalahannya.
- h. Belajar memecahkan masalah (*problem solving*), tipe ini merupakan tipe belajar menggabungkan beberapa kaidah untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuk, kaidah yang lebih tinggi (*higher order rule*). Contohnya: seorang guru memberikan kasus atau permasalahan kepada siswa-siswanya untuk memancing otak mereka mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

4. Prinsip-prinsip Belajar

Untuk menciptakan dan menghasilkan kegiatan belajar dan pembelajaran yang berprestatif dan menyenangkan, perlu diketahui prinsip-prinsip belajar sebagaimana pendapat davies dalam Aunurrahman (2011 hlm. 113) menyebutkan Prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajari sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan.
- b. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi kecepatan belajar. c). Seorang murid belajar lebih banyak bilamana cukup setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*)
- c. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
- d. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik.

Adapun menurut Bruce Weil dalam Rusman (2017, hlm. 94) menyebutkan ada tiga prinsip belajar yaitu sebagai berikut: “a). Proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif peserta didik. b). Berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari, pengetahuan tersebut adalah pengetahuan fisis, social dan logika. c). Dalam proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan social”.

Prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal yang penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses belajar dapat mencapai hasil yang diharapkan. Prinsip-prinsip belajar memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Bagi guru, kemampuan menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran akan dapat membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Sementara bagi siswa prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

5. Faktor-faktor belajar

Menurut Hamalik dalam Husamah, dkk (2018, hlm. 17) menyatakan belajar efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor kondisional tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan, siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan neural system (melihat, mendengar, merasakan, berpikir dan sebagainya) maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinyu dalam kondisi serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.
- b. Faktor latihan dan keberhasilan, belajar memerlukan latihan, dengan jalan relearning (mempelajari kembali), recalling (memanggil/mengingat kembali) agar pelajaran yang dilupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik lagi.
- c. Faktor asosiasi, faktor asosiasi (gabungan pengalaman) memiliki manfaat besar dalam belajar. Semua pengalaman besar antara yang baru dengan yang lama secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman dan pengertian.
- d. Faktor kesiapan belajar, siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil. faktor kesiapan ini erat hubungannya dengan masalah kematangan, minat, kebutuhan dan tugas-tugas perkembangan.
- e. Faktor minat dan usaha, belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian, minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil.
- f. Faktor-faktor fisiologis, kondisi badan siswa yang belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar dan berhasil tidaknya siswa belajar. badan yang lemah, lelah, dan letih akan menyebabkan kegiatan belajar tidak akan sempurna.
- g. Faktor intelegensi, siswa cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran dan lebih mudah mengingat-ingatnya. siswa cerdas akan lebih mudah berpikir kreatif

dan lebih cepat mengambil keputusan. Hal ini berbeda dengan siswa kurang cerdas, mereka akan cenderung lebih lambat.

6. Tujuan Belajar

Usaha tujuan belajar harus diciptakan karena perlu adanya system lingkungan (kondisi) belajar yang kondusif. Adapun tujuan belajar Menurut Suprijono (2015, hlm. 5) yaitu sebagai berikut :

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effect*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dan peserta didik “menghidupi” suatu system lingkungan belajar tertentu”.

Adapun tujuan belajar menurut Usman dalam Afandi, dkk (2013, hlm. 6) mengemukakan “Tujuan dari interaksi pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat dan emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik”.

7. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yang didentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, dan mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Selain itu, pembelajaran juga diambil dari kata *instruction* yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa, dalam pembelajaran segala kegiatan berpengaruh langsung terhadap proses belajar siswa, ada interaksi siswa yang tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik lahiriah, akan tetapi siswa

dapat berinteraksi dan belajar melalui media cetak, elektronik, media kaca, dan televisi serta radio.

Dari pengertian di atas pembelajaran secara etimologis di atas, bahwa pembelajaran merupakan kegiatan peserta didik sesuai dengan komponen-komponen yang terdapat didalamnya, sedangkan pengertian pembelajaran secara terminologis yaitu pembelajaran merupakan perpaduan antara aktivitas mengajar yaitu menyangkut peranan seorang pendidik (guru maupun dosen) bagaimana menciptakan jalinan komunikasi yang harmonis dalam proses belajar mengajar dengan nyaman dan kondusif.

Menurut Romiszowski dalam Winataputra (2008, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Pembelajaran adalah sebagai proses pembelajaran yakni proses belajar sesuai dengan rancangan. Unsur kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar merupakan ciri utama dari konsep instruction. Proses pengajaran ini berpusat pada tujuan atau *goal directed teaching process* yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (*pre-planned*). Karena sifat dari proses tersebut, maka proses belajar yang terjadi adalah proses perubahan perilaku dalam konteks pengalaman yang memang sebagian besar telah dirancang.

Sedangkan menurut Hamalik Oemar dalam Fakhurrazi (2018, hlm. 89) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang kelas, audio visual), dan proses yang mempengaruhi mencapai tujuan perkembangan”. Adapun menurut Achjar Chalil dalam Hosnan (2016, hlm 4) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang didalamnya terdapat pada suatu lingkungan belajar.

Dari keseluruhan pengertian di atas, terlihat bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dipersiapkan untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran juga bukan sekedar belajar tanpa perencanaan, melainkan sesuai dengan konteks dan isinya. Keserasian antara konteks dengan isi ini menentukan keberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Jika sebaliknya

tentu tingkat keberhasilan yang diperoleh akan rendah. Sebagai pendidik sudah seharusnya memperhatikan cara pengajaran serta rancangan yang sesuai untuk ditransferkan kepada peserta didik. Selain itu pembelajaran merupakan implementasi dari kurikulum yang telah disiapkan oleh pemerintah. Oleh karena itu, pembelajaran harus sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan disusun secara sistematis.

8. Komponen pembelajaran

Suatu sistem pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tentunya melibatkan berbagai komponen-komponen yang saling berkaitan, dimana pada proses tersebut guru harus memanfaatkan komponen-komponen tersebut guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Suyanto dan Djihad Hisyam (2010, hlm. 81) mengemukakan bahwa komponen-komponen pembelajaran tersebut harus saling mampu berinteraksi dan membentuk system yang saling berhubungan, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Komponen-komponen tersebut antara lain:

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran ini adalah sebagai tolak ukur atau pedoman yang akan dijadikan pendidik untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Jika suatu tujuan pembelajaran sudah jelas, maka langkah kegiatan pembelajaran akan lebih terarah dengan baik. Tetapi dalam merumuskan atau merencanakan suatu tujuan pembelajaran maka hendaknya sesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana dan prasarana, kesiapan dari peserta didik itu sendiri.

b. Bahan pembelajaran

Bahan pembelajaran merupakan hal terpenting dalam melaksanakan proses pembelajaran, tanpa bahan pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan tercapai. Karena itu, guru yang akan mengajar pasti memiliki dan sudah menguasai bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. karena, bahan pembelajaran adalah sumber belajar bagi peserta didik dan bahan pembelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh peserta didik. bahan pembelajaran merupakan komponen yang tidak bias diabaikan dalam suatu pembelajaran, sebab bahan pembelajaran adalah inti dalam proses belajar mengajar yang akan disampaikan kepada peserta didik.

c. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh pendidik guna untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada terdapat beberapa variasi metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maka suasana pembelajaran akan lebih menarik dan pembelajaran tidak membosankan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan

d. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi anatara peserta didik dengan lingkungan sekitar. Media pembelajaran ini sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

e. Guru dan siswa

Hal yang paling utama dalam proses melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dengan adanya guru, dimana pada proses tersebut seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam mengajar, membimbing dan membina peserta didik serta harus memberikan ilmu pengetahuan yang telah guru miliki kepada peserta didik agar peserta didik mampu menumbuhkembangkan dan mendorong peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang di rencanakan. Selain itu, guru juga merupakan komponen yang sangat penting dalam pembelajaran karena guru adalah hal yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya pelaksanaan dalam pembelajaran.

Sama halnya dengan seorang pendidik, peserta didik juga merupakan suatu komponen yang sangat penting bagi proses pembelajaran. Peserta didik tersebut memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, dan guru harus dapat memperlakukan peserta didik dengan berbeda sesuai dengan kebutuhan peserta didik itu sendiri.

f. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan alat atau indicator untuk menilai pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan serta menilai proses pelaksanaan belajar mengajar secara keseluruhan. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran merupakan unsur-unsur yang dapat membantu memudahkan proses pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik dalam melakukan kegiatan

pembelajaran diantaranya sumber belajar, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

9. Tujuan pembelajaran

Tujuan utama pembelajaran adalah untuk meningkatkan mutu dan kualitas intelektual manusia, serta mempersiapkan sumber daya manusia untuk mengembangkan potensi yang terdapat didalam diri mereka. Sementara itu menurut Hamalik (2015: hlm 23) menyebutkan bahwa “Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran”.

10. Ciri-ciri Pembelajaran

Dari definisi pembelajaran diatas, maka terdapat ciri sebagai tanda suatu proses atau kegiatan dikatakan sebagai pembelajaran. Menurut Eggen & Khauchak dalam Krisnawan (2017, hlm. 4) Mengemukakan ciri-ciri pembelajaran efektif diantaranya sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungan yang terdapat disekitarnya dengan mengobservasi, membandingkan, menemukan sebuah kesamaan dan perbedaan serta dapat membentuk suatu konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan yang telah ditemukan.
- b. Guru harus menyediakan sebuah materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran
- c. Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- d. Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntutan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi
- e. Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru

Sedangkan Hamalik (2010, hlm 16) mengemukakan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut: “a). Rencana, yaitu pembentukan tenaga kerja, metode dan material. b). Saling ketergantungan antara bagian system pembelajaran yang cocok dalam suatu keseluruhan. c). Adanya tujuan”.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah siswa sebagai pengkaji dan penganalisis yang aktif terhadap lingkungan sekitar dan guru sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran serta harus memberikan suatu bimbingan keara siswa, dan guru menggunakan teknik mengajar sesuai dengan tujuan dan gaya mengajarnya itu sendiri.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada individu baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pengertian tersebut dipertegas oleh Nawawi dalam Susanto (2013, hlm. 5) “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes”.

Menurut dimiyati dan Mudjiono dalam Handayani (2019, hlm. 253) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata ataupun symbol”.

Adapun Sudjana (2009, hlm. 3) mengidentifikasi hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor”. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evakuasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang ditetapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Pengukuran hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan tes hasil belajar. Yang dimaksudkan tes hasil belajar adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya dalam jangka waktu tertentu. Dalam hal ini pemberian tes hasil belajar harus disesuaikan dengan tipe hasil

belajar yang akan dinilai. Dengan memperhatikan beberapa teori dan pendapat mengenai hasil belajar adalah perubahan perilaku manusia akibat dari proses belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Slamet (2003, hlm. 275) menyatakan “Hasil belajar dapat dipandang dari sisi peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Adapun Hasil belajar dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu sebagai berikut:

a. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Menurut Bloom dalam Susanto (2016, hlm. 6) mengatakan “Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari”. Pemahaman menurut Bloom diatas yaitu seberapa besar peserta didik mampu menerima materi yang diberikan oleh peserta didik atau sejauh mana peserta didik memahami materi tersebut. Susanto (2016, hlm. 8) mengatakan “Konsep merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian”.

Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep seorang pendidik dapat melakukan evaluasi produk. Evaluasi produk dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik berupa tes tertulis maupun tes lisan. Untuk evaluasi produk untuk anak sekolah dasar dapat berupa ulangan harian, ulangan tengah semester ataupun ulangan akhir semester.

b. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Menurut Usman dan Setiawati dalam Susanto (2016, hlm. 9) menyatakan “Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu peserta didik”. Adapun Susanto (2016, hlm. 9)

mengatakan “Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan”.

c. Sikap (Aspek Afektif)

Menurut Sudirman dalam Susanto (2016, hlm. 11) mengatakan “Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku atau tindakan seseorang”.

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari 3 aspek yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap (aspek afektif).

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Darmadi (2017, hlm. 252) yang menjadi indikator belajar peserta didik adalah sebagai berikut: “a). Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). b). Perilaku yang digunakan dalam tujuan pembelajaran yang telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok”. Adapun menurut Muhibbin Syah (2011, hlm. 39-40) jenis indikator dari hasil belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif	
	a. Ingatan Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan Bahasa sendiri

	<p>c. Penerapan (<i>application</i>)</p> <p>d. Analisis (<i>Analysis</i>)</p> <p>e. Menciptakan, Membangun (<i>synthesis</i>)</p> <p>f. Evaluasi (<i>evaluation</i>)</p>	<p>3.1 Dapat memberikan contoh</p> <p>3.2 Dapat menggunakan secara tepat</p> <p>4.1 Dapat Menguraikan</p> <p>4.2 Dapat mengklasifikasikan/memilih</p> <p>5.1 Dapat mneghubungkan materi-materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru.</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan</p> <p>6.3 Dapat menyimpulkan</p>
2.	<p>a. Penerimaan (<i>receiving</i>)</p> <p>b. Sambutan</p> <p>c. Sikap menghargai (<i>internalisasi</i>)</p> <p>d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>)</p> <p>e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)</p>	<p>1.1 Menunjukkan sikap menerima</p> <p>1.2 Menunjukkan sikap menolak</p> <p>2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</p> <p>2.2 Kesiediaan memanfaatkan</p> <p>3.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>3.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.3 Mengagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan Meyakini</p> <p>4.2 Mengakhiri</p> <p>5.1 Melembagakan atau meniadakan</p> <p>5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</p>
3.	<p>A. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>B. Kecakapan ekspresi</p>	<p>1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lain.</p>

	verbal dan non verbal	2.1 kefasihan melafalkan/mengucapkan 2.2 kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani
--	-----------------------	---

Dengan melihat tabel diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotor.

4. Faktor yang mempengaruhi Hasil belajar

Menurut Slameto (2013, hlm. 54) mengemukakan “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang terdiri atas jasmaniah, psikologis dan kelelahan, dan faktor eksternal yang terdiri atas keluarga, sekolah dan masyarakat”. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang termasuk kedalam faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan keadaan fisik peserta didik seperti kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan dari diri peserta didik.
- 3) Faktor kelelahan, faktor ini dapat dibagi dua, pertama kelelahan jasmani yaitu kelelahan pada fisik dari peserta didik seperti keinginan untuk membaringkan tubuh pada saat kelelahan dalam kegiatan belajar, kedua kelelahan rohani (bersifat psikis) yaitu kelelahan seperti bermalasan dalam belajar dan cenderung ceper bosan sehingga mempengaruhi minat dan dorongan dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua dalam mendidik anak, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, sosial ekonomi keluarga, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, meliputi bagaimana metode mengajar, kurikulum, interaksi pendidik dan peserta didik, interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya, disiplin dalam belajar, media belajar, waktu belajar, standar pelajaran, keadaan sekolah, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi segala hal yang ada dalam lingkungan masyarakat seperti teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat, dan kegiatan-kegiatan yang dapat mempengaruhi peserta didik.

Sedangkan menurut Ahmadi, dkk (2011, hlm. 48) mengemukakan tiga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif, motivasi berprestasi, dan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran merupakan nilai mutu suatu pembelajaran dan ini berkenaan dengan model pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan uraian teori diatas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. faktor tersebut yakni faktor eksternal dan faktor internal, adapun faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu peserta didik.

C. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model pembelajaran

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, terdapat beberapa model yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini ada beberapa ahli yang mengemukakan pengertian model pembelajaran. Pengertian model pembelajaran Menurut Arends dalam Suprijono (2015, hlm. 65) “Model Pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan dengan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Joyce dan Weil dalam Rusman (2012, hlm. 133) berpendapat, “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain”. Adapun menurut Suprijono (2015, hlm. 64-65) berpendapat “Model Pembelajaran merupakan suatu landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu acuan atau pedoman yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dari itu dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai akan mempermudah guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya tentu saja akan berdampak terhadap pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2011, hlm. 136) mengemukakan model pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Syntetic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: 1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); 2) adanya prinsip-prinsip reaksi; 3) sistem sosial; dan 4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi; 1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; 2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

3. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian yang menggambarkan penyajian suatu materi ajar yang dilakukan oleh pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran guna untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran, dan berfungsi sebagai pedoman atau pegangan bagi pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang biasa digunakan atau diterapkan dalam suatu pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Slavin dalam Isjoni (2016, hlm. 12) berpendapat “Pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Sedangkan Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2016, hlm. 12) mengemukakan “*Cooperative Learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Menurut Johnson & Johnson dalam Isjoni (2016, hlm. 17) mengemukakan “*Cooperative Learning* adalah pengelompokan siswa didalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dengan kelompok tersebut”. Menurut Djahiri K dalam Isjoni (2016, hlm 19) menyebutkan “*Cooperative Learning* sebagai pembelajaran kooperatif yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar yang siswa sentris, humanistic, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya”.

Tujuan pokok belajar *Cooperative Learning* menurut Johnson dan Johnson dalam Trianto (2013, hlm. 57) adalah “Memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok”. Maka dari itu pembelajaran *Cooperative Learning* dapat terlaksana apabila setiap siswa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang didalam pembelajarannya terdapat kelompok-kelompok kecil yang yang memiliki kemampuan yang heterogen agar saling berinteraksi dan saling membantu satu sama lain mempelajari atau memahami materi ajar dan menyelesaikan tugas-tugas dari pendidik tersebut.

4. Karakteristik Pembelajaran *Cooperative Learning*

Setiap pembelajaran memiliki karakteristik, adapun karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Rusman (2011, hlm. 207-208) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim, tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif, fungsi manajemen sebagai perencanaan melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes
- c. Kemampuan untuk bekerja sama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.
- d. Keterampilan berkerja sama, kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok, Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau, dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

Menurut Bannet dalam Isjoni (2016, hlm. 41-42) menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *Cooperative Learning* dengan kerja kelompok yaitu sebagai berikut:

- a. *Positive Interdependence*, yaitu hubungan timbal balik atau *feedback* yang didasari kepentingan yang sama diantara semua anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan anggota yang lain pula ataupun sebaliknya.
- b. *Interaction Face to face*, yaitu hubungan interaksi yang terjadi secara langsung antar anggota tanpa adanya perantara.
- c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, yaitu dengan adanya tanggungjawab yang dimiliki anggota kelompok akan memotivasi anggota lainnya untuk membantu dalam pembelajaran.
- d. Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan dalam berkelompok serta memelihara hubungan kerja yang efektif.
- e. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan yang diharapkan dapat dicapai dalam

cooperative learning adalah siswa yang mampu belajar keterampilan dalam bekerja sama, yang terpenting adalah keterampilan dalam bermasyarakat

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Cooperative Learning* yaitu pembelajaran secara tim merupakan hal yang sangat diperlukan dan setiap anggota memiliki peranan yang sangat penting, setiap anggota kelompok melakukan hubungan interaksi guna mencapai tujuan pembelajaran, setiap anggota kelompok dituntut untuk memiliki rasa tanggungjawab atas belajarnya dan juga anggota kelompoknya, dan setiap anggota kelompok mampu meningkatkan keterampilan bekerja sama dan memecahkan masalah dalam pembelajaran.

5. Langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai langkah-langkah pembelajaran, sama halnya dengan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Terdapat 6 langkah utama pada pembelajaran *Cooperative*, berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran *Cooperative Learning* menurut Suprijono (2015, hlm. 84) mengemukakan:

Tabel 2.2

Langkah Pembelajaran *Cooperative Learning*

Fase	Tingkah laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok <i>Cooperative</i>	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transmisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat

	mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

Agar lebih rinci, sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Fase pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran *Cooperative Learning*
- b. Fase kedua, guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi akademik
- c. Fase ketiga, kekacauan bias terjadi pada fase ini, oleh sebab itu transisi pada kelompok-kelompok belajar harus diorkrestasi dengan cermat.
- d. Fase keempat, guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik dan waktu yang dialokasikan.
- e. Fase kelima, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.
- f. Fase keenam, guru mempersiapkan struktur *reward* bersifat individualistis, kompetitif, dan kooperatif.

6. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Cooperative Learning*

Roger dan David Johnson dalam rusman (2012, hlm. 212) Mengemukakan Prinsip-prinsip pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positif interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- b. Ketergantungan positif (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.

- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama dengan lebih efektif”.

Pembelajaran *Cooperative Learning* ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap gotong royong atau kerja sama, interaksi komunikasi antar siswa, saling bertukar pendapat serta dapat menghargai pendapat teman sebayanya, dan menerima perbedaan dan keberagaman. Pembelajaran *Cooperative Learning* lebih dikenal dengan pembelajaran secara kelompok, pembelajaran *Cooperative Learning* ini dapat terjadi apabila setiap siswa bekerja sama dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya. Tujuan pembelajaran itu sendiri mencakup 3 aspek yang harus dicapai, diantaranya hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Model pembelajaran *Cooperativ Learning* ini memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Cooperative* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT).

7. Tipe-tipe Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran *Cooperative Learning* memiliki beberapa variasi tipe model dalam pelaksanaannya. Setiap tipe memiliki prosedur yang berbeda-beda serta memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, namun mempunyai tujuan yang sama yaitu menitikberatkan peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam kelompok. Menurut Isjoni (2016, hlm. 50-51) mengemukakan bahwa terdapat beberapa variasi model *Cooperative Learning* yang dapat diterapkan, yaitu : 1)

Student Team Archiement Division (STAD), 2) Jigsaw, 3) Group Investigation (GI), 4) Rotating Trio Exchange, dan 5) Group Resume.

Menurut Hosnan (2016, hln. 246-260) terdapat beberapa variasi dalam model kooperatif, diantaranya : “1) STAD (*Student Team Archiement Division*), 2) *Jigsaw* (Model Tim Ahli), 3) *Make a Match* (Cari Pasangan), 4) *Cooperative Script*, 5) *Think Pair and Share* (Pikir Bareng dan Berbagi), 6) *Numbered Heads Together* (Kepala Bernomor), 7) *Modification Numbered Heads* (Kepala Bernomor Struktur), 8) *Snowball Throwing* (Gelundungan Bola Salju), 9) *Examlle Non Example*, 10) *Picture and Picture*, 11) PBI (*Problem Based Instruction*), 12) *Articulation* (Model Artikulasi), 13) *Debate* (Debat), 14) *Role Playing* (Bermain Peran), 15) *Group Investigation* (Grup Peneliti), 16) SFE (*Studnt Facilitator and Expailing*), 17) CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), dan 18) Model Struktural”

Berdasarkan uraian tipe-tipe model pembelajaran kooperatif di atas penulis memilih model kooperatif tipe *Jigsaw*. Alasan penulis memilih model kooperatif tipe *Jigsaw* ini, karena mempermudah peserta didik dalam memahami dan meningkatkan kerjasama peserta didik. Dengan menggunakan model kooperatif tipe ini juga peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan melainkan peserta didik juga harus bertanggungjawab atas pembelajaran dirinya maupun kelompoknya.

D. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT

Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD. Menurut Rusman (2010, hlm. 224) bahwa “*Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran *Cooperative Learning* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda”.

Sedangkan Definisi *Team Games Tournament* Menurut Saco dalam Rusman (2010, hlm. 224) yaitu: “Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk

memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok”.

Menurut Huda (2013, hlm. 197) menyatakan “dalam TGT, siswa mempelajari materi diruang kelas, setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terduru dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi, dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari terlebih dahulu bersama anggota kelompoknya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik, nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok masing-masing siswa”.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 204) Aspek-aspek yang menjadi komponen penting dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT, diantaranya:

- a. Komponen pertama adalah presentasi kelas atau pengamatan langsung. Dalam presentasi ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menjelaskan kegiatan yang dilakukan siswa, dan memaparkan materi yang akan dipelajari siswa. Dalam presentasi kelas ini guru harus benar-benar memfokuskan kepada unit TGT. Karena dengan cara ini, siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberikan perhatiannya selama presentasi kelas berlangsung, karena akan sangat membantu mereka dalam mengerjakan kuis-kuis, dan skor-skor kuis merek menentukan skor tim mereka.
- b. Komponen kedua dalam pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* adalah tim (kelompok). Tim terdiri dari 4-5 orang siswa. Fungsi dari tim ini adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dengan baik agar dapat mempersiapkan anggota untuk mengerjakan kuis dengan baik. Setelah presentasi kelas atau penyampaian materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan yang diberikan oleh guru. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan dukungan kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa siswi.
- c. Komponen ketiga adalah game atau permainan-permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam prestasi kelas. Games tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang berasal dari kelompok yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah

aturan penantang memperbolehkan para pemain sling menantang jawaban masing-masing.

- d. Komponen keempat dalam pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* adalah pertandingan atau turnamen. Tournament adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Tournament biasanya berlangsung pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetensi seimbang ini seperti halnya sistem skor kemajuan individu, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen berakhir. Pemenang pada tiap meja “naik peringkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama dan skor yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.
- e. Komponen terakhir adalah penghargaan tim, apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Tim akan mendapatkan bintang dan dipajang di papan prestasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran dengan belajar tim dan menerapkan unsur permainan turnamen untuk mendapatkan skor poin untuk tim masing-masing kelompok. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam *Team Games Tournament* berdasarakan tingkat kemampuan siswa.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT*

Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, bersaing secara sehat, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Menurut Shoimin (2014, hlm. 205) langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran *Cooperative Learning Tipe TGT* adalah sebagai berikut:

- a. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang lembar kerja siswayang dibagikan kepada setiap kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena *skor game* akan menentukan skor kelompok.
- b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya. Jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama dengan teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan berlangsung. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.
- c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.
- d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Guru membagi tiga peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan, tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2014, hlm. 72-73) yaitu:

a. Kelebihan Model *Team Games Tournament*:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- 7) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

b. Kekurangan Model *Team Games Tournament*:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 207-208) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Kelebihan Model *Team Games Tournament*:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik akan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya

- 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - 4) Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.
- b. Kekurangan Model *Team Games Tournament*:
- 1) Memerlukan waktu yang banyak.
 - 2) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi dan yang terendah
 - 3) Guru dituntut untuk pandai memilih materi yang cocok untuk model ini.

Berdasarkan Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*. Kelebihannya adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa dan interaksi siswa secara aktif, serta mengembangkan karakter tanggung jawab dan toleransi antar siswa satu dengan siswa lain dan juga siswa dengan guru. Sedangkan kelemahannya model TGT ini membutuhkan waktu lama, dapat menimbulkan kegaduhan dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta untuk menumbangkan pendapatnya. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi efektif dan efisien, manajemen kelas dikelola dengan benar, dan guru mengaktifkan siswa agar semua siswa terlihat dalam pembelajaran ini.