

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar dengan prosedur mengajar dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran dengan menganalisa aktivitas komponen pendidik, peserta didik, bahan ajar, alat, media, prosedur dan proses belajar (Thobroni, 2015 dalam Aji, 2017).

Pembelajaran menekankan pada kegiatan belajar siswa melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Selama proses pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru, guru memfasilitasi agar terjadi aktivitas belajar. Mencapai tujuan dalam belajar tidak lepas dari bahan ajar, materi, model, metode yang berhubungan dengan aktivitas belajar (Isjoni, 2008 dalam Aji, 2017)

Menurut Sanjaya (2014), pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran Kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Thobroni (2015) dalam Aji (2017) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki beberapa unsur yakni sebagai berikut:

- a. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.
- b. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.

- e. Siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerjasama selama belajar.
- g. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan menurut Slavin (2009), pembelajaran kooperatif memiliki enam karakteristik utama, yakni: (1) adanya tujuan kelompok; (2) adanya tanggung jawab perseorangan; (3) adanya kesempatan yang sama untuk menuju sukses; (4) adanya persaingan kelompok; (5) adanya penugasan khusus; dan (6) adanya penyesuaian diri terhadap kepentingan pribadi.

Slavin (1995) dalam Sanjaya (2014) mengemukakan dua alasan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

2. Pembelajaran *Think Pair Share*

a. Karakteristik *Think Pair Share*

Think Pair Share tumbuh dari penelitian pembelajaran kooperatif. Pendekatan khusus yang diuraikan mula-mula dikembangkan oleh Frank Lyman, dkk. dari Universitas Maryland pada 1985. Pendekatan ini merupakan cara efektif untuk mengubah pola diskusi di dalam kelas. Strategi ini memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa banyak waktu untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain (Sanjaya, 2014). Langkah-langkah yang harus diterapkan sebagai berikut.

Tahap 1: *Thinking* (berpikir), guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.

Tahap 2: *Pairing* (berpasangan), guru meminta siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat saling berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan atau ide, biasanya guru memberi waktu 4 – 5 menit untuk berpasangan.

Tahap 3: *Sharing* (berbagi), guru meminta kepada pasangan siswa untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan.

Menurut Barragato (2015) *Think Pair Share* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mudah untuk diterapkan di kelas untuk mata pelajaran apapun. Pembelajaran kooperatif tipe ini memungkinkan siswa saling bekerjasama dalam memecahkan suatu permasalahan dan siswa dapat menghargai pendapat satu sama lain. Tipe *Think Pair Share* ini memudahkan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman materi siswa sebelum guru mengajarkan bab berikutnya. Selain guru, siswa juga dapat membagikan ide-idenya dengan leluasa tanpa takut kehilangan point atau terkena hukuman.

b. Sintaks *Think Pair Share*

Strategi merupakan perencanaan atau rencana-rencana. Langkah-langkah untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* menurut Kurniasih (2015) dalam Aji (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibentuk kelompok, satu kelompok beranggotakan 2-6 siswa (berpasangan).
- 2) Guru memberikan tugas atau pertanyaan pada setiap kelompok.
- 3) Masing-masing anggota memikirkan dan mengerjakan tugas atau menemukan jawaban tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- 4) Setelah itu mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan di sebelahnya untuk memperoleh jawaban yang sama yang dapat mewakili pemikiran mereka berdua.
- 5) Guru meminta setiap pasangan untuk membagikan, menjelaskan, atau menjabarkan hasil jawaban dari pemikiran mereka berdua, setelah itu kelompok lain menanggapi.
- 6) Guru melakukan refleksi dan memberikan penghargaan.

a. **Kelebihan *Think Pair Share***

Menurut Huda (2011) dalam Aji (2017) kelebihan pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan siswa untuk bekerja secara mandiri dan bekerjasama.
- 2) Meningkatkan partisipasi siswa.
- 3) Memberikan kesempatan sedikitnya delapan kali lebih kepada setiap siswa untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada yang lain.
- 4) Sangat cocok untuk tugas yang sederhana (tidak terlalu terstruktur).
- 5) Masing-masing anggota mempunyai lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi pada kelompoknya.
- 6) Interaksinya lebih mudah karena dilakukan secara berpasangan.
- 7) Pembentukan kelompok tidak memakan waktu yang lama sehingga pembelajaran lebih efisien.
- 8) Dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.
- 9) Siswa akan terlatih untuk membuat konsep pemecahan masalah.

d. **Kekurangan *Think Pair Share***

Menurut Basri (2009) dalam Aji (2017) pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* memiliki kekurangan diantaranya adalah:

- 1) Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas.
- 2) Membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruangan kelas.
- 3) Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Untuk itu, guru harus dapat membuat perencanaan yang saksama sehingga dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang.

3. Media Pembelajaran Kartu Permainan

a. **Pengertian Kartu**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad (2011) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Istilah kartu dapat diartikan sebagai kertas tebal, berbentuk persegi panjang (Poerwadarminta, 2006 dalam Dewi, 2016). Kartu merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah atau memperjelas penyampaian materi atau ide. Kartu berisi materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa, bisa berupa gambar, keterangan gambar, pertanyaan atau jawaban pertanyaan, tergantung pada kreativitas guru dalam organisasi materi. Kartu-kartu tersebut dapat berupa kartu berpasangan yang berkesesuaian ataupun tidak. Seperti kartu gambar dengan pasangannya adalah keterangan dari gambar tersebut, bisa juga kartu pertanyaan dengan pasangannya adalah kartu jawaban. Kartu merupakan media pembelajaran karena dengan kartu tersebut siswa dapat terbantu untuk belajar dan menerima informasi apapun tentang materi. Baik berupa informasi gambar ataupun pertanyaan-pertanyaan.

Aqib (2002), menjelaskan bahwa pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam mengenal dan memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami atau memecahkan masalah. Lebih lanjut dijelaskan bahwa permainan dapat mengembangkan motivasi intrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan dan mengembangkan pengendalian emosi bila kalah atau menang, serta lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan oleh guru.

b. Petunjuk Permainan Kartu

Adapun petunjuk permainan kartu sebagai berikut:

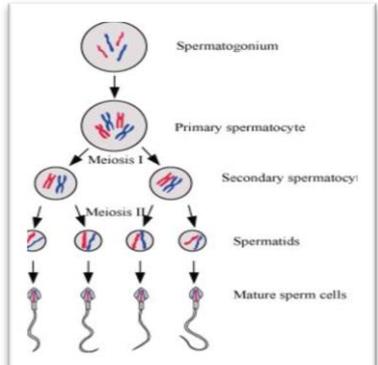
1. Siswa dibagi menjadi kelompok dengan jumlah anggota 4 siswa.

2. Setiap kelompok akan mendapatkan satu set kartu dengan jumlah 12 kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap siswa.
3. Setiap siswa harus menjawab 3 kartu dengan cara mengambil satu persatu kartu yang telah disebar secara acak di atas meja. Kemudian setiap siswa harus bisa menjawab permasalahan dalam setiap kartunya secara individu. (*Think*)
4. Waktu untuk menjawab semua pertanyaan selama 20 menit.
5. Siswa yang selesai menjawab terlebih dahulu akan mendapatkan poin plus (+) dari guru.
6. Setelah semua kartu sudah terjawab, siswa secara berpasangan saling berdiskusi dan bertukar jawaban. (*Pair and Share*)
7. Setelah berdiskusi dan siswa mengetahui semua jawabannya, perwakilan siswa ditunjuk untuk membagikan hasil diskusinya di depan kelas. (*Share*)
8. Siswa yang lain bisa menanggapi atau menambahkan jawaban yang kurang lengkap.

c. Bentuk Kartu

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu dari kertas yang tidak terlalu tebal dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran 15 x 10 cm. Sampel kartu permainan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

5. Gametogenesis pada pria disebut a. dan terjadi di b. dalam testis.



c. Tuliskan sesuai huruf tahapan proses spermatogenesis berdasarkan gambar di samping!

Gambar 2.1 Sampel Media Kartu Permainan

4. Aktivitas Belajar

a. Definisi Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa, siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Itu artinya bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran tidak lepas dari siswa sendiri. Siswa merupakan suatu organisme yang hidup dan dapat melakukan aktivitas untuk memenuhi segala kebutuhannya termasuk salah satunya adalah belajar. Aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti saat mendengarkan penjelasan guru, diskusi, membuat laporan pelaksanaan tugas dan sebagainya (Pemugari, 2012). Aktivitas belajar pada penelitian ini adalah segala kegiatan belajar dilakukan oleh siswa yang relevan dengan proses belajar (*on task*).

b. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Jenis – jenis aktivitas menurut Paul D. Dierich dalam Hamalik (2004) yakni:

1) Kegiatan visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan lisan (oral)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3) Kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4) Kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5) Kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.

6) Kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebudun.

7) Kegiatan mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8) Kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

5. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajardapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan maupun individu (Anonim dalam Hermawati, 2010). Sebuah kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Menurut Dimiyati (2006), hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar mengajar, dimana untuk mengungkapkannya menggunakan suatu alat penilaian yang disusun oleh guru, seperti tes evaluasi.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotor.

Aspek Kognitif adalah bidang atau domain yang berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan dan penalaran. Aspek kognitif terdiri dari enam bagian berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks adalah:

a. Pengetahuan

Evaluasi hasil belajar pengetahuan ini berkaitan dengan ingatan yaitu segala sesuatu yang terekam dan tersimpan dalam otak.

b. Pemahaman

Evaluasi hasil belajar pada bagian pemahaman ini berhubungan dengan intisari dari sesuatu yaitu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan baku atau ide yang dikomunikasikan itu tanpa harus menghubungkan dengan bahan lain.

c. Penerapan

Evaluasi hasil belajar penerapan berhubungan dengan penggunaan abstraksi dalam situasi tertentu dan konkrit. Abstraksi itu dapat berupa teori, prinsip, aturan, prosedur, metode dan sebagainya.

d. Analisis

Evaluasi hasil belajar analisis dapat diartikan sebagai pemecahan atau pemisahan suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide relatif menjadi lebih jelas dan hubungan antara ide-ide menjadi eksplisit.

e. Sintesis

Sintesis berkaitan dengan penyusunan bagian-bagian atau unsur-unsur sehingga membentuk keseluruhan yang sebelumnya tidak tampak jelas.

f. Evaluasi

Evaluasi berhubungan dengan penentuan secara kuantitatif dan kualitatif tentang nilai materi atau metode untuk sesuatu dengan maksud memenuhi tolak ukur tertentu.

6. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali dalam rangka membantu murid dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor Internal, meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah: kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, dan kematangan.

3) Faktor kelelahan

b. Faktor Eksternal, meliputi:

- 1) Faktor keluarga: cara orangtua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan, pengertian orangtua, dan suasana rumah.
- 2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, metode belajar, tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

7. Materi Sistem Reproduksi

a. Pengertian Sistem Reproduksi

Berkembangbiak merupakan salah satu ciri makhluk hidup sebagai usaha untuk melestarikan jenisnya. Terdapat dua jenis kelamin manusia, yaitu pria dan wanita. Pada saat memasuki usia belasan setelah mengalami fase remaja, seseorang dikatakan telah dewasa karena sudah dapat menghasilkan sel gamet atau sel kelamin yang diatur oleh sebuah sistem dalam tubuh, yaitu sistem reproduksi.

Sistem reproduksi adalah suatu rangkaian dan interaksi organ dan zat dalam organisme yang dipergunakan untuk berkembang biak, atau kemampuan makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan dengan tujuan untuk mempertahankan jenisnya.

b. Sistem Reproduksi Pria

- 1) Organ kelamin luar:
 - a) Penis, yang berfungsi sebagai alat kopulasi, yaitu proses pertemuan kelamin pria dan wanita, sebagai alat penyalur sperma menuju sel telur.
 - b) Skrotum, merupakan suatu kantung pembungkus testis.
- 2) Organ kelamin dalam:
 - a) Testis, tempat pembentukan sel sperma dan hormon kelamin (testosteron).
 - b) Saluran reproduksi, tempat pematangan dan tempat penyimpanan sperma (epididimis).

- c) Vas deferens, saluran untuk menyimpan dan mengangkut sperma.
- d) Kelenjar kelamin, mensekresikan prostaglandin yang berfungsi merangsang kontraksi otot sehingga mendorong semen mencapai uterus (vesikula seminalis)
- e) Kelenjar prostat, menghasilkan cairan yang mengandung fosfolipid dan garam-garam alkalis ke dalam uretra.
- f) Kelenjar bulbouretral, menghasilkan lendir yang alkalis.
- g) Uretra, saluran yang menghubungkan kandung kemih ke lingkungan luar tubuh. Berfungsi sebagai saluran pembuang, seperti pada saat pengeluaran air mani.



Gambar 2.2 Organ Reproduksi Pria

c. Sistem Reproduksi Wanita

- 1) Organ kelamin luar:
 - a) Labia mayora, bibir luar vagina dan berlapis lemak.
 - b) Klitoris, tonjolan kecil pada labia mayora.
 - c) Mons venerus, pertemuan antara bibir vagina dengan bagian atas yang tampak membulat.
 - d) Labia minora, bibir kecil berupa lipatan halus, tidak dilapisi lemak.
- 2) Organ kelamin dalam:
 - a) Ovarium, untuk menghasilkan sel telur (ovum), hormon estrogen dan progesteron.
 - b) Tuba fallopii (oviduct), saluran yang menghubungkan ovarium dengan uterus (rahim).
 - c) Uterus, ruang untuk pertumbuhan dan perkembangan janin.



Gambar 2.3 Organ Reproduksi Wanita

d. Gametogenesis

Merupakan proses pembentukan gamet yang terdiri dari:

1. Spermatogenesis

Merupakan proses pembentukan sel kelamin jantan. Sperma dibentuk di dalam testis pada tubulus seminiferus, kemudian keluar menuju epididimis untuk mengalami pematangan. Kemudian bergerak menuju vas deferens dan tersimpan selama beberapa waktu. Sebelum sperma keluar tubuh melalui uretra, sperma mendapat cairan semen dari vesika seminalis, kelenjar prostat dan kelenjar cowper.

2. Oogenesis

Merupakan proses pembentukan sel telur di dalam ovarium. FSH (*Follicle Stimulating Hormone*) yang dihasilkan oleh hipofisis akan merangsang oogenesis. Pertumbuhan ovum dan folikel de Graff dipengaruhi oleh hormon esterogen yang dihasilkan oleh ovarium. Estrogen akan menghambat pertumbuhan FSH dan merangsang hipofisis menghasilkan LH (*Luteinizing Hormone*) untuk terjadinya ovulasi. Sel folikel berubah menjadi korpus luteum yang akan menghasilkan progesteron. Progesteron menghambat pembentukan LH dan mempengaruhi penebalan dinding uterus, pada saat implementasi. Selain menghasilkan LH, hipofisis juga menghasilkan laktogen yang bekerja memelihara perkembangan kelenjar mammae.

e. Siklus Menstruasi

Merupakan peristiwa luruhnya ovum yang tidak dibuahi beserta lapisan dinding uterus yang terjadi secara periodik. Terjadi dalam beberapa fase, yaitu:

- 1) Fase menstruasi
- 2) Fase praovulasi
- 3) Fase ovulasi

4) Fase pascaovulasi

f. Fertilisasi

Merupakan peleburan antara sel kelamin jantan (gamet) dengan sel kelamin betina (ovum). Berfungsi untuk menyatukan kumpulan kromosom haploid (n) dari dua individu menjadi sel diploid ($2n$), yaitu zigot.

B. Hasil Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil kajian penelitian yang relevan:

1. Hasil penelitian Muna (2010), yang mengungkapkan bahwa penerapan kooperatif tipe *Think Pair Share* mengharuskan siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
2. Hasil penelitian Wahdah (2012), yang menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SD Negeri 18 Pontianak Barat.
3. Hasil penelitian Kasih, dkk. (2014), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 12 Bandar Lampung.
4. Hasil penelitian Pemugari (2012), mendapatkan hasil sebelum dan sesudah penerapan metode *Think Pair Share* keaktifan siswa sebesar 32% dengan kategori rendah, pada siklus I meningkat sebesar 31% dimana pada siklus I keaktifan belajar siswa menjadi 63%, dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 19 % sehingga keaktifan belajar siswa menjadi 82%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan dengan penerapan metode think-pair-share keaktifan belajar siswa SMP Negeri 3 Margasari, Tegal meningkat.
5. Hasil penelitian Ni'mah (2014), menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas VIII MTs. Nahdlatul Muslimin.

C. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran, tidak semua siswa mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan dengan mudah dan cepat. Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran baik dari internal maupun eksternal. Faktor lain yang mempengaruhi yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini guru masih menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa

seringkali merasa bosan di dalam kelas dan tidak termotivasi untuk belajar. Sehingga aktivitas belajar di kelas tidak tampak dan hasil belajarnya masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Meskipun sudah ada beberapa guru yang menerapkan strategi atau model pembelajaran yang baik, namun hasilnya juga belum maksimal. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila pemilihan strategi atau model yang digunakan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi yang akan diajarkan di dalam kelas dan sesuai dengan kemampuan siswa yang kemudian digabungkan dengan penggunaan media yang dapat lebih membantu siswa dalam belajar.

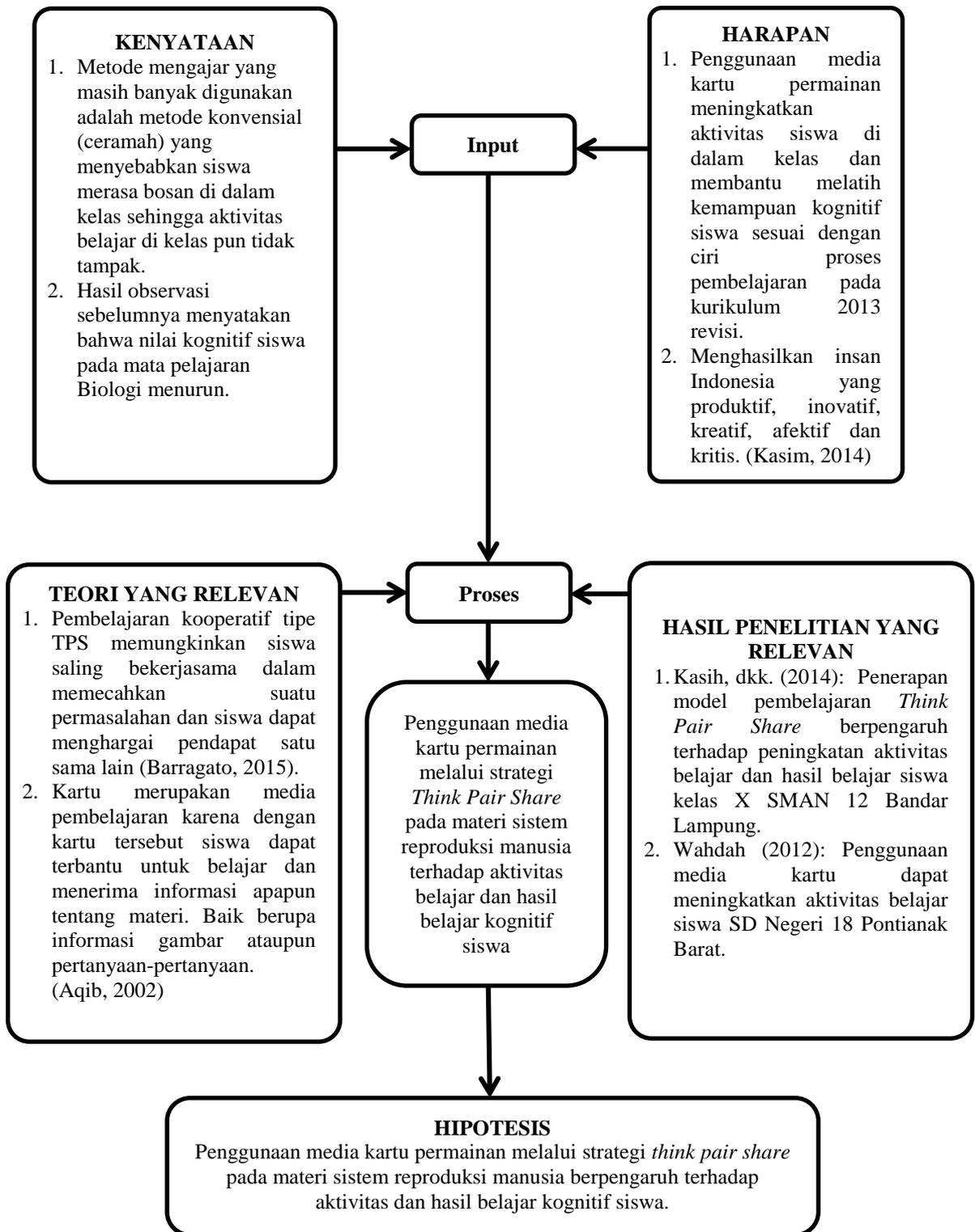
Strategi pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* merupakan strategi yang mementingkan kerjasama dalam kelompok secara berpasangan. Siswa akan lebih banyak berkontribusi dengan kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru. Tahapan *Think Pair Share* yaitu *Think* (berpikir), *Pair* (berpasangan), dan *Share* (berbagi).

Strategi ini memberi siswa waktu untuk memikirkan jawaban dari permasalahan yang diberikan guru, kemudian berpasangan dengan teman sebangku untuk berbagi maupun bertukar materi dari hasil proses berpikir dan terakhir siswa berbagi dengan teman sekelas untuk mempresentasikan apa yang telah didiskusikan bersama, sehingga materi tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh untuk dipahami.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar juga membantu memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dan strategi pembelajaran yang tepat seperti *Think Pair Share* dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media kartu permainan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran dengan pola berpasangan. Kartu yang berisikan beberapa pertanyaan yang disertai gambar membuat siswa lebih tertarik dari pada harus mengerjakan soal yang ada di buku maupun di LKS (Lembar Kerja Siswa). Dengan penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* ini diharapkan akan meningkatkan aktivitas belajar siswa di dalam kelas dan siswa akan mencapai hasil belajar kognitif yang maksimal.

Adapun alur kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang dapat dirumuskan adalah ada pengaruh signifikan penggunaan media kartu permainan melalui strategi *Think Pair Share* pada materi Sistem Reproduksi Manusia berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.