

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pembelajaran

Sudjana dalam Sofan (2013), pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Menurut Gulo, pembelajaran adalah menciptakan sistem lingkungan yang mengoptimalkan kegiatan belajar. Menurut Nasution, pembelajaran sebagai suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar. Yang dimaksud dengan lingkungan di sini adalah ruang belajar, guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa. Biggs membagi pembelajaran dalam tiga pengertian, yaitu :

1. Pengertian Kuantitatif

Penalaran pengetahuan dari guru kepada siswa. Guru dituntut untuk menguasai ilmu yang disampaikan kepada siswa, sehingga memberikan hasil yang optimal.

2. Pengertian Instutional

Penataan segala kemampuan mengajar sehingga berjalan efisien. Guru harus selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar.

3. Pengertian Kualitatif

Upaya guru untuk memudahkan belajar siswa. Peran guru tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktifitas belajar yang efektif dan efisien. Kesimpulannya, pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu

pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal.

2.2 Proses Pembelajaran

Sofan (2013) Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa atau peserta didik. Salah satu peran yang dimiliki oleh seorang guru untuk melalui tahap-tahap ini adalah sebagai fasilitator. Untuk menjadi fasilitator yang baik guru harus berupaya dengan karakteristik anak didik, demi mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh E. Mulyasa bahwa tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada peserta didik. Untuk mampu melakukan proses pembelajaran ini guru harus mampu menyiapkan proses pembelajaran.

Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran dengan cermat dan jelas. Berikut beberapa hal pokok dalam proses pembelajaran.

a. Interaksi Pembelajaran

Interaksi pembelajaran merupakan proses yang saling mempengaruhi. Guru akan mempengaruhi siswa dan sebaliknya siswa akan mempengaruhi guru. Perilaku guru akan berbeda jika menghadapi kelas yang aktif dengan kelas yang pasif, yang disiplin dan yang kurang disiplin. Interaksi ini bukan hanya terjadi antara siswa dengan guru, melainkan antara siswa dengan manusia sumber (orang yang dapat

memberikan informasi), antara siswa dengan siswa lain dan dengan media pembelajaran.

b. Proses Pembelajaran dalam Perspektif Siswa

Bila ditinjau dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan belajar. Belajar merupakan serangkaian upaya untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan dan sikap serta nilai siswa, baik kemampuan intelektual, sosial, afektif maupun psikomotorik.

c. Proses Pembelajaran dalam Perspektif Guru

Dilihat dari sudut pandang guru. Proses pembelajaran berwujud dalam kegiatan mengajar. Secara sempit, mengajar dapat diartikan sebagai proses penyampaian pengetahuan kepada siswa. Dalam pengertian yang lebih luas, mengajar mencakup segala kegiatan menciptakan situasi agar para siswa belajar. Pengertian belajar ini cukup luas, mencakup pula upaya guru mendorong siswa agar belajar, menata ruang atau tempat duduk siswa, mengelompokkan siswa, menciptakan berbagai kegiatan kelompok, memberikan berbagai bentuk tugas, membantu siswa-siswa yang terlambat, memberikan pengayaan kepada siswa yang pandai atau tuntas.

2.3 Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Wina Sanjaya (2006) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain :

a. Guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajarn. Keberhasilan mengimplementasikan suatu

strategi pembelajaran akan tergantung pada kemampuan guru dalam menggunakan metode, teknik dan taktik pembelajaran.

b. Siswa

Siswa adalah organisme yang unik, yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama. Proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh perkembangan anak yang tidak sama itu, di samping karakteristik lain yang melekat pada diri anak. Sikap dan penampilan anak dalam kelas juga merupakan aspek lain yang bias memengaruhi proses pembelajaran. Ada kalanya ditemukan siswa yang sangat aktif dan ada pula siswa yang pendiam, tidak sedikit juga ditemukan siswa yang memiliki motivasi yang rendah dalam belajar. Semua itu akan memengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas. Sebab, bagaimanapun faktor siswa dan guru merupakan faktor yang sangat menentukan dalam interaksi pembelajaran.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya; sedangkan prasarana segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerang sekolah, ruang kelas, kamar kecil dan lain sebagainya. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam

menyelenggarakan proses pembelajaran; dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen penting yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

d. Lingkungan

Lingkungan merupakan situasi dan kondisi tempat lembaga pendidikan itu berada. Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat memengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim social-psikologi. Faktor organisasi kelas yang di dalamnya meliputi jumlah siswa dalam satu kelas merupakan aspek penting yang bisa memengaruhi proses pembelajaran. Faktor iklim sosial-psikologi adalah keharmonisan hubungan antara orang yang terlibat dalam proses pembelajaran.

2.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategis pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. (Eggen and Kauchak dalam Trianto,2012). Sedangkan menurut Mohamad Nur (2011) Pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari ketrampilan-ketrampilan dasar sampai pemecahan masalah yang komplek.

Artzt dan Newman (1990 dalam Triantio, 2013) menyatakan bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa

siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi (Slavin, 1995 dalam Trianto 2013). Sedangkan Johnson dan Johnson (1994 dalam Trianto 2013) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu team, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan di antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan ketrampilan-ketrampilan proses kelompok dan pemecahan masalah. (Loruisell dan Descamps, 1992 dalam Trianto 2013).

Zamroni (2000 dalam Trianto,2013) mengemukakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khususnya dalam wujud input pada level individual. Di samping itu, belajar kooperatif dapat mengembangkan solidaritas social di kalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas social yang kuat (Trianto,2013).

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan

membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama siswa yang berbeda latar belakangnya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif siswa berperan ganda yaitu sebagai siswa ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan ketrampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah (Trianto,2013).

Adapun terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel 2.1 sebagai berikut :

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase I Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase II Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase III Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase IV Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase V Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase VI Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

2.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Jika model pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan pembelajaran dengan metode ceramah, pembelajaran kooperatif memiliki beberapa keunggulan. Cilibert-Macmilan 1993 (Isjoni, 2009) mengemukakan bahwa, “keunggulan pembelajaran kooperatif dilihat dari aspek siswa, adalah memberi peluang kepada siswa agar mengemukakan dan membahas suatu pandangan, pengalaman, yang diperoleh siswa belajar secara bekerjasama dalam merumuskan ke dalam satu pendapat kelompok”. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dan menemukan jalan keluar terhadap suatu masalah yang tengah dibahas dalam kelompoknya, sehingga komunikasi dalam kelompok sangat diperlukan untuk mencapai kesepakatan bersama.

Sharan (Isjoni, 2009) mengemukakan bahwa, “siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung dari teman sebaya”. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif setiap siswa dalam kelompok menyumbangkan pendapat untuk kelompoknya, sehingga siswa akan termotivasi untuk memberi yang terbaik bagi kelompoknya. Selanjutnya, Johnson 1993 (Isjoni, 2009) mengemukakan bahwa, pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa keunggulan, diantaranya: dapat meningkatkan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persahabatan, menimba berbagai informasi, belajar menggunakan sopan santun, meningkatkan motivasi siswa memperbaiki sikap dan tingkah laku yang kurang baik, serta membantu siswa untuk menghargai pendapat orang lain. Jarolimek & Parker 1993 (Isjoni,2009) juga mengemukakan bahwa, keunggulan dari pembelajaran dengan model kooperatif adalah (1)saling ketergantungan positif;(2) adanya pengakuan dalam merespon

perbedaan individu;(3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;(4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan;(5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru;(6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Dalam suatu model pembelajaran tentunya terdapat kelemahan-kelemahan yang harus diketahui oleh guru agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi dengan baik. Isjoni (2011) mengemukakan bahwa, kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor dari dalam yaitu:

1. guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pikiran, dan waktu,
2. agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai,
3. selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan,
4. saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh salah satu siswa saja, hal ini akan mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Selanjutnya, kelemahan dari model pembelajaran kooperatif yang disebabkan oleh faktor dari luar yaitu, terdapat banyak contoh yang terdapat di lingkungan sekolah ataupun lingkungan sekitar, sehingga siswa masih merasa kesulitan untuk menyaring fakta-fakta yang tepat dengan materi yang tengah dibahas. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, guru dapat menanamkan dan membina sikap saling menghargai dan membantu diantara para siswanya, sehingga tercipta suasana yang

terbuka dengan kebiasaan-kebiasaan kerjasama, terutama dalam memecahkan kesulitan-kesulitan.

2.6 Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* didalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (A'la, 2010).

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran (Rusman, 2011). Menurut Slavin (1995), ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu :

1. Penyajian Kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab

setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-6 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3. Permainan

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4. Kompetisi/turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada tahap turnamen ini, masing-masing kelompok menempati meja turnamen yang sudah disediakan.

5. Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut :

- a. pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari masing-masing tim. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
- d. Pada akhir putaran, pemenang akan mendapat penghargaan dan yang kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan jawaban benar dari soal.
- e. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain (Harmianto dkk, 2013).

2.7 Defenisi Metode Pembelajaran

Metode secara harfiah berarti cara, menurut Sofan Amri (2013) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga

diperoleh hasil yang optimal. Sedangkan menurut Abdul Majid (2012) yaitu interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Kemudian bagaimana upaya mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan yang nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang dinamakan metode (Wina Sanjaya,2006).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia metode dikaitkan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu sedangkan kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Dengan demikian salah satu ketrampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah ketrampilan memilih metode. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal. Oleh karena itu salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen keberhasilan kegiatan belajar mengajar, sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam komponen-komponen pendidikan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar maka semakin efektif kegiatan pembelajaran.

2.8 Macam-macam Metode Pembelajaran

Adapun berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Sofan Amri,2013), antara lain :

1. Metode Ceramah

Penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan melalui bahasa lisan baik verbal maupun nonverbal.

2. Metode Latihan

Penyampaian materi melalui upaya penanaman kebiasaan-kebiasan tertentu, sehingga diharapkan siswa dapat menyerap materi secara optimal.

3. Metode Tanya Jawab

Penyajian materi pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh anak didik. Bertujuan memotivasi anak mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran atau guru mengajukan pertanyaan dan anak didik menjawab.

4. Metode Karyawisata

Metode penyampaian materi dengan cara membawa langsung anak didik ke objek di luar kelas atau di lingkungan kehidupan nyata agar siswa dapat mengamati atau mengalami secara langsung.

5. Metode Demonstrasi

Metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan suatu proses atau suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran.

6. Metode Sosiodrama

Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan social.

7. Metode Bermain Peran

Pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari.

8. Metode Diskusi

Metode pembelajaran melalui pemberian masalah kepada siswa dan siswa diminta memecahkan masalah secara kelompok.

9. Metode Pemberian Tugas dan Resitasi

Metode pemberian tugas dan resitasi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian tugas kepada siswa. Resitasi merupakan metode pembelajaran berupa tugas pada siswa untuk melaporkan pelaksanaan tugas yang telah diberikan guru.

10. Metode Eksperimen

Pemberian kepada siswa untuk melakukan percobaan.

11. Metode Proyek

Membahas materi pelajaran ditinjau dari sudut pandang pelajaran lain.

Adapun prinsip dalam pemilihan metode pembelajaran adalah disesuaikan dengan tujuan, tidak terikat pada suatu alternatif, dan penggunaannya bersifat kombinasi. Faktor yang menentukan dipilihnya suatu metode dalam pembelajaran antara lain, (1) Tujuan Pembelajaran;(2) Tingkat kematangan anak didik;(3) Situasi dan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran

2.9 Metode Permainan *Body Guess*

Pembelajaran kooperatif tipe Teams Tournament Games (TGT) dengan menggunakan metode permainan *Body Guess*. Permainan *Body Guess* sengaja dirancang atau *learning resource by design*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur-unsur permainan dan *reinforcement* didalamnya. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (A'la, 2010).

Materi dalam permainan *Body Guess* adalah sistem respirasi pada manusia. Metode permainan *Body Guess* merupakan salah satu jenis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) diharapkan dapat tercipta suasana belajar siswa aktif dengan dimensi minat belajar, saling berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi.(Trianto,2012)

Permainan *Body Guess* memiliki kemiripan dengan permainan ular tangga. Permainan Ular tangga adalah bentuk dari permainan anak yang sering di jumpai, sehingga dengan memadukan permainan dengan metode pembelajaran memungkinkan anak akan asyik di dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan sikap yang asik ini akan bermuara pada pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Permainan *Body Guess* merupakan sarana yang dipakai sebagai alat bantu untuk mempermudah materi pelajaran yang disampaikan dengan mengkolaborasikan esensi potensi anak yang suka bermain.

Dengan mengetahui metode pembelajaran menggunakan alat/media seorang guru dapat membangkitkan rangsangan indera pendengaran, penglihatan, perabaan, percakapan, maupun penciuman anak didiknya sesuai dengan tingkat hirarki belajar dan kematangan jiwanya. Ini senada dengan Kemp. Ia mengatakan *“The question of what media attributes are necessary for a given learning situation become the basic for media selection (Mursini,2005).*

Permainan *Body Guess* merupakan kepanjangan dari kata *body* yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya tubuh, dan *Guess* yang berarti menerka. Kata *Body* digunakan untuk menunjukkan materi tentang bagian anggota tubuh dalam proses respirasi. Sedangkan, *Guess* digunakan untuk menerka bagian anggota tubuh dalam respirasi mulai dari fungsi dan proses respirasi yang berlangsung.

Metode pembelajaran berupa permainan melibatkan siswa untuk terlibat penuh dalam pembelajaran yang dilakukan. Guru berperan sebagai fasilitator. Sehingga murid dapat beraktualisasi secara maksimal, siswa dapat menggali dan mengeluarkan kemampuan terbaik dalam proses pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan dan bersikap melengkapi serta merupakan bagian integral demi ketuntasan proses pembelajaran dan usaha pengajaran yang berlangsung. Yang dikenal dengan istilah pembelajaran aktif (*active learning*) atau pembelajaran PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). (Jamal,2009)

Permainan *Body Guess* tersebut harus disesuaikan dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan. Adapun kriteria-kriteria yang dimaksudkan adalah sebagai berikut :

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, maksudnya Permainan Body Guess dipilih atas dasar SK dan KD yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap materi pelajaran artinya didukung dengan bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi yang memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipakai.
- c. Kemudahan memperoleh media artinya yang diperlukan mudah diperoleh.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedianya waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

2.10 Hasil Belajar

2.10.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Catharina Tri Anni (2002:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (H. Nashar,2004). Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam H Nashar, 2004).

2.10.2 Klasifikasi Hasil belajar

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom dalam Suharsimi Arikunto (2012) secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisa sintesis dan evaluasi.

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks.

2.10.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Dalyono (1997) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)

1. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.

2. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.

3. Minat

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat.

4. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan factor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)

1. Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

2. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

2.10.4 Alat Evaluasi Hasil belajar

Alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata “alat” biasa disebut juga dengan istilah “instrument”. Dengan demikian, alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Dengan pengertian tersebut, alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasikan. Dalam menggunakan alat tersebut evaluator menggunakan cara atau teknik, maka dikenal dengan teknik evaluasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2012) dibagi menjadi 2 teknik dalam evaluasi yaitu :

a. Teknik Nontes

Pengumpulan informasi atau pengukuran dalam evaluasi hasil belajar yang tergolong teknik nontes adalah skala bertingkat, kuesioner, daftar cocok, wawancara, pengamatan dan riwayat hidup.

b. Teknik Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, tes dibagi menjadi 3 yaitu tes diagnostik, tes formatif dan tes sumatif.

2.10.5 Minat

Pengertian Minat Belajar Menurut Slameto (2010) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, sedangkan menurut Sardiman (2011) diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan rasa senang terhadap sesuatu yang diinginkan. Minat berperan sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Semakin besar keinginannya maka semakin besar pula minatnya.

Kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka hasilnya akan lebih baik. Sedangkan siswa yang tidak berminat mempelajari sesuatu,

hasilnya akan kurang maksimal dalam bidang tersebut. Oleh karena itu, perasaan yang biasa timbul ialah bagaimana menarik minat siswa untuk belajar dan mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru agar siswa senang dalam mengikuti pelajaran.

Menurut Djamarah (2002), minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Siswa mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat.

Menurut Jamal (2009), minat dapat ekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal yang lainnya. Dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadapnya.

2.10.6 Indikator Minat

Menurut Sardiman (2011), minat sangat erat hubungannya dengan motivasi. Guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dipahami oleh siswa. Untuk meningkatkan minat siswa dapat dilakukan dengan cara-cara berikut: (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan, (2) menghubungkan dengan persoalan yang lampau, (3) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, (4) menggunakan berbagai macam bentuk mengajar. (Sardiman, 2011).

Maka dari itu defenisi operasional minat siswa dalam penelitian ini. Indikatornya berupa perhatian siswa terhadap penjelasan guru, kerjasama siswa

dalam memecahkan masalah kelompok, memberi tanggapan atau pendapat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Indikator dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru, yaitu siswa mendengarkan, memperhatikan penjelasan mengenai materi pada proses pembelajaran.
2. Kerjasama siswa dalam memecahkan masalah kelompok yaitu keterlibatan siswa dan kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam berkelompok untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan tugas.
3. Memberikan tanggapan atau pendapat yaitu keaktifan siswa untuk memberikan pertanyaan dan pendapat pada proses pembelajaran.
4. Keterlibatan dalam proses pembelajaran yaitu siswa terlibat aktif untuk mengikuti jalannya proses pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran.

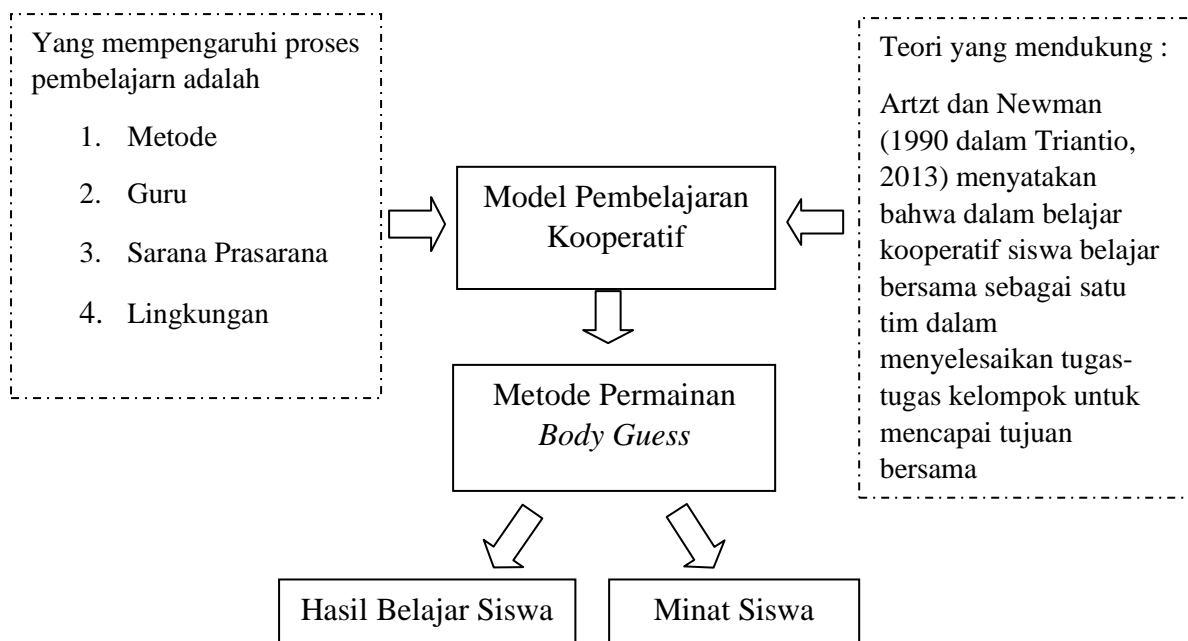
Indikator tersebut menjadi acuan atau alat untuk mengukur minat siswa karena mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu (Slameto, 2010).

Jika siswa menyadari bahwa belajar adalah alat untuk mencapai tujuan yang dianggapnya penting dan membawa kemajuan pada dirinya, maka siswa akan lebih berminat untuk belajar. Selain itu, guru juga harus mengemas pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta sesuai dengan minat siswa agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Perubahan minat dapat dilihat dari diri siswa yang sudah lebih berminat atau bermotivasi untuk mengikuti kegiatan

sekolah. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa bahkan pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Ondi Saondi dan Ahmad Maythe menyatakan metode permainan di XI SMA PGRI Cirebon memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sebesar 42,8%.

2.11 Kerangka Berfikir

Berdasarkan variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode permainan *Body Guess* dan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat siswa dan hasil belajar siswa dapat di simpulkan bagan sebagai berikut :



Bagan 2.2 kerangka berfikir

2.12 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tinjauan pustaka, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan metode permainan *Body Guess* terhadap minat dan hasil belajar siswa di SMP Negeri 52 Surabaya.