

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Kerjasama**

###### **a. Pengertian Kerjasama**

Lembaga pendidikan merupakan salah satu wadah yang dapat ditempuh untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional. Masalah yang dihadapi di sekolah adalah tantangan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya mempunyai kemampuan keilmuan yang memadai, tetapi juga mempunyai kemampuan kepribadian yang tangguh. Kegiatan proses belajar mengajar di kelas, dalam teori maupun praktik membutuhkan suatu kerjasama di dalam tim atau kelompok agar saling mendukung. Bekerjasama akan membuat seseorang mampu melakukan lebih banyak hal dari pada bekerja sendirian. Menurut West (Nurwati, E, Dwi Yulianto dan Hadi Susanto, 2012:2) menyatakan bahwa riset pada bidang aktivitas dan upaya manusia, jika dilakukan dengan adanya kerjasama secara kelompok, maka akan mengarah pada efisiensi dan efektivitas yang lebih baik.

Manusia memiliki dinamika hidup di masyarakat, yaitu sebagai makhluk individu dan sosial yang sepanjang perkembangannya selalu berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan seseorang untuk melakukan kerjasama dengan orang lain merupakan salah satu wujud dari interaksi

untuk mencapai suatu tujuan. Betapa pentingnya fungsi kerjasama, digambarkan oleh Charles H. Cooley (Soekanto, S, 2014:66) sebagai berikut:

Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

Menurut Johnson (2011:164) kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Oleh karena itu, berdasarkan beberapa pengertian kerjasama di atas, kerjasama adalah kegiatan individu dengan individu yang lain atau kelompok yang saling membantu dan mendukung jalannya aktivitas, karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain, dengan bekerjasama secara efektif dan efisien akan membuat apa yang ditargetkan tercapai. Bekerjasama dapat menciptakan suasana persahabatan yang saling menghargai, kesabaran, dan kepercayaan. Melalui kerjasama akan meminimalisir persaingan atau kompetisi, dan menciptakan sikap toleransi serta perasaan mengasihi. Tidak ada kelompok yang sukses karena “superman”, tetapi sebagian besar organisasi akan berjaya karena adanya “superteam”.

## **b. Indikator Kerjasama**

Kerjasama dalam dunia pendidikan merupakan hal yang sangat penting apalagi menghadapi berbagai tantangan di era revolusi industri 4.0. kerjasama akan membentuk jiwa sosial dan dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Melalui kerjasama secara tim peserta didik yang lemah akademisnya akan terbantu dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademisnya lebih. Menurut Mujtahidin (2017:96) mengatakan bahwa seseorang yang memiliki karakter ini dapat dilihat dari beberapa indikator berikut:

1. Dapat bekerja secara berkelompok
2. Menghargai perbedaan pendapat
3. Suka tolong menolong

Tujuan dari kerjasama adalah untuk saling menumbuhkan sikap menghargai, tanggung jawab, peduli, mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi, meningkatkan percaya diri, kesadaran bersosial, sikap toleransi terhadap perbedaan individu dan keterampilan komunikasi yang baik, dengan komunikasi yang baik akan memiliki kesempatan mengungkapkan gagasan, mendengarkan pendapat orang lain, dan meningkatkan harga diri seseorang.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Pencapaian tujuan pendidikan dapat dilihat dari proses belajar yang dilakukan peserta didik. Pengertian belajar itu sendiri bermacam-macam penjelasannya, perbedaan pendapat orang

tentang arti belajar itu disebabkan karena kenyataan, bahwa perbuatan belajar itu sendiri bermacam-macam dan banyak jenis kegiatannya. Selanjutnya untuk memahami pengertian tentang belajar berikut dikemukakan beberapa pengertian belajar diantaranya :

Menurut Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana (2013:7) belajar ialah :

Suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalnya melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Burton (Rusman, dkk, 2013:8) belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Selaras dengan Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan definisi belajar menurut para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki tujuan dan prinsip yang sama yakni, perubahan perilaku melalui proses belajar, hanya berbeda cara atau usaha dalam pencapaiannya. Belajar bukan hanya untuk mengingat saja, akan tetapi lebih fokus pada apa yang peserta didik alami dan rasakan, dengan belajar apa yang seseorang tidak bisa menjadi bisa, tidak tau menjadi tau,

perubahan ini merupakan bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan perilaku.

#### **b. Pengertian Prestasi Belajar**

Menurut Mulyasa (2014:189) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik akan menghasilkan prestasi belajar, berupa perubahan-perubahan perilaku yang oleh Bloom dan kawan-kawan dikelompokkan ke dalam kawasan kognitif, afektif dan psikomotor. Selaras dengan Nasution, S (Hamdu, Ghullam dan Lisa Agustina, 2011:83) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat, prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Prestasi belajar yang baik menjadi salah satu indikator kualitas sumber daya manusia di bidang pendidikan. Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi antar lingkungan, keluarga dan masyarakat sesuai pendapat Ahmadi, A dan Widodo Supriyono (2013: 138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor *internal*) maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu. Pengenalan

terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil akhir yang diperoleh seseorang dalam menerima pengetahuan atau keterampilan melalui materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil belajar peserta didik pada periode tertentu. Hasil prestasi belajar mengarah pada keberhasilan yang dicapai seseorang seperti penguasaan pengetahuan, kecakapan keterampilan, kebiasaan atau sikap yang menimbulkan perubahan perilaku berupa pengalaman dan prestasi. Perubahan tersebut bersifat tetap pada setiap individu yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu prestasi belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar, yang sangat dipengaruhi oleh faktor dalam diri (faktor *internal*) maupun dari luar diri (faktor *eksternal*) individu.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses dan prestasi belajar itu sendiri. Hasil dari proses belajar yang berkaitan erat dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Prestasi belajar dapat dikatakan baik jika faktor-faktor yang mempengaruhinya bernilai positif, dan sebaliknya jika prestasi belajar tidak baik atau turun jika faktor-faktor yang mempengaruhinya bernilai negatif. Menurut Makmun (Mulyasa,

2014:191) mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah

(1) Masukan mentah (*raw-input*) menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran, (2) Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program, dan (3) Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

Menurut Slameto (2010:54-72) berpendapat ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar.

#### 1) Faktor *Intern*

Faktor *intern* adalah faktor yang berasal dari dalam, meliputi 3 faktor yaitu jasmaniah, psikologi, dan kelelahan.

(1) Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh.

(2) Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

(3) Faktor kelelahan berupa kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan ini dapat diatasi dengan tidur, istirahat, mengusahakan variasi dalam belajar dan sebagainya

#### 2) Faktor *ekstern*

Faktor *ekstern* yaitu yang berasal dari luar meliputi 3 faktor yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

(1) Faktor keluarga meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

(2) Faktor sekolah meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

(3) Faktor masyarakat meliputi: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, masa media, teman bergaul, dan kehidupan masyarakat.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu faktor *internal* yang berasal dari dalam diri peserta

didik dan faktor *eksternal* yang berasal dari luar peserta didik. Kedua faktor ini sangat mempengaruhi hasil prestasi belajar peserta didik agar menghasilkan hasil yang baik atau positif dalam proses pembelajaran serta tujuan yang ditargetkan tercapai.

### **3. Pembelajaran tematik**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Menurut Depdiknas (Nugraha Frasandy, Rendy, 2017:307) kata tematik diartikan sebagai “berkenaan dengan tema”, sedangkan kata tema itu sendiri berarti “pokok pikiran, dasar cerita (yang dipecahkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah saja, dan sebagainya)”. Tema juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang telah diuraikan atau ditempatkan. Menurut Rusman (2014:254) Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai pembelajaran tematik dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema sebagai salah satu model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa aspek dalam sistem pembelajaran sehingga memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok menjadi aktif. Tujuan dari adanya tema ini bukan hanya untuk menguasai konsep-konsep dalam suatu mata pelajaran, akan tetapi juga keterkaitannya dengan konsep-konsep dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya.

## b. Karakteristik Model Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2014:258) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik  
Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung  
Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*) dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (*konkret*) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat *fleksibel*  
Pembelajaran tematik bersifat luwes (*fleksibel*) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan peserta didik berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhannya.  
Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Penjabaran karakteristik pembelajaran tematik di atas, menjadi pedoman dalam meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar

menggunakan model pembelajaran kolaboratif tipe *test-taking teams* berbantuan multimedia *powerpoint* menyajikan berbagai mata pelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk menjadi pribadi yang otonom dan dapat berkerjasama dengan orang lain, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung ketika proses belajar mengajar berlangsung, dengan menggunakan tematik, materi yang disampaikan tidak bersekat-sekat materi pelajaran terlihat seperti saling menyatu sama lain, *fleksibel* atau mudah dalam guru dalam menyampaikan materi tanpa dikejar waktu dan peserta didik mudah menyerap materi melalui *powerpoint*, materi tematik disampaikan sesuai dengan rata-rata minat peserta didik di dalam kelas agar tujuan pembelajaran tercapai dan menggunakan prinsip bermain sambil belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

### c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik

Menurut Kusnandar (Frasandy, R.N, 2017:312-313) pembelajaran tematik memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna
- 4) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik

Selain memiliki kelebihan yang telah dipaparkan di atas juga terdapat kekurangan-kekurangan, seperti:

- 1) Menuntut peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan luas, daya kreativitas tinggi, keterampilan, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi
- 2) Pengembangan kreativitas akademik, menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam aspek intelegensi.
- 3) Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber informasi yang cukup banyak dan berguna untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan yang diperlukan
- 4) Pembelajaran tematik memerlukan system pengukuran dan penilaian (objek, indikator, prosedur) yang terpadu.
- 5) Pembelajaran tematik tidak mengutamakan salah satu atau lebih mata pelajaran dalam proses pembelajarannya.

Kelebihan dalam pembelajaran tematik akan memberikan pengalaman yang relevan, hasil belajar yang bermakna sehingga dapat bertahan lama, mengembangkan ketrampilan berfikir dalam memecahkan masalah, menumbuhkan ketrampilan kerjasama dalam segi sosial, menyajikan kegiatan nyata yang sesuai dengan persoalan di lingkungan sekitarnya serta kekurangan dalam pembelajaran tematik merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari namun bisa diatasi dengan cara guru menyesuaikan diri ketika mengajar menggunakan pembelajaran tematik, ketika guru sudah terbiasa dalam mengajarkan tematik peserta didik akan mudah menerima materi yang disampaikan.

#### **4. Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik *Test-Taking Teams***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran yang diterapkan, sebagai usaha untuk menyampaikan materi agar berjalan menyenangkan dan

tidak membosankan. Pemilihan berbagai model, metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menjadikan peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan memperoleh prestasi belajar yang memuaskan. Sejalan dengan Isjoni (Sundari, H, 2015: 108), model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan peserta didik, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih.

Model pembelajaran berisi strategi-strategi pilihan guru untuk tujuan-tujuan tertentu di kelas. Menurut Kemp (Rusman, 2014:132) yang menyatakan bahwa strategi merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Amri (Ibrahim, 2017: 201) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seperangkat strategi dan desain kerangka konseptual yang tersusun secara sistematis, berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang ditujukan bagi guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat diukur dan dapat mengorganisasikan

pengalaman belajar, mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran sekaligus dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Pembelajaran Kolaboratif**

Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Melalui pembelajaran kolaboratif guru dapat mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan cara membangun pemikiran mereka sendiri melalui sebuah proses asimilasi informasi ke dalam pemahaman mereka. Pembelajaran yang bermakna mampu bertahan lama melalui keterlibatan personal dan aktif. Menurut Utomo, Bendot Tri (2011:55) yang menjelaskan bahwa belajar kolaboratif mengacu kepada metode pembelajaran di mana peserta didik dengan berbagai latar kemampuan dan pengalaman bekerja bersama-sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk meningkatkan mutu pencapaian hasil bersama dalam proses belajar.

Menurut Barkley E, Cross and Major (2016:4-6) bahwa pembelajaran kolaboratif adalah perpaduan dua atau lebih pelajar yang bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja secara setara dan secara perlahan mewujudkan hasil-hasil pembelajaran yang diinginkan. Prinsip yang mendasari pembelajaran kolaboratif adalah kegiatan saling berbagi pengetahuan sehingga dari kegiatan pembelajaran dengan model ini tidak ada peserta didik yang melejit sendiri, dan tidak ada pula peserta didik yang tertinggal sendiri.

Pembelajaran kolaboratif ini membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang cenderung belajar lebih banyak tentang materi ajar dan mengingatnya lebih lama dibandingkan jika materi ajar tersebut dihadirkan dalam bentuk yang lain. Bekerjasama dalam kelompok kolaboratif peserta didik akan merasa puas dibandingkan dengan peserta didik yang diajarkan dengan metode non-kolaboratif. Sejalan dengan pendapat Chandra, R (2015:1) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif adalah

*Collaborative learning can occur peer-to-peer or in larger groups. Peer learning or peer instruction is a type of collaborative learning that involves students working in pairs or small groups to discuss concepts, or find solutions to problems. This often occurs in a class session after students are introduced to course material through readings or videos before class, and/or through instructor lectures. Similar to the idea that two or three heads are better than one, many instructors have found that through peer instruction, students teach each other by addressing, misunderstandings and clarifying misconceptions.*

Maksud pendapat dari Chandra, R di atas adalah kolaboratif yang melibatkan peserta didik dapat saling berpasangan atau kelompok kecil untuk mendiskusikan konsep, atau menemukan solusi untuk masalah. Hal ini sering terjadi dalam sesi kelas setelah peserta didik diperkenalkan dengan materi pelajaran melalui bacaan dan video sebelum kelas. Mirip dengan gagasan bahwa dua atau tiga kepala lebih baik dari satu, banyak instruktur telah menemukan bahwa melalui instruksi sebaya, peserta didik mengajar satu sama lain dengan mengatasi dan mengklarifikasi kesalahpahaman.

Model kolaboratif ini lebih jauh dan mendalam dibandingkan hanya sekedar kooperatif. Istilah kolaboratif dan kooperatif memiliki makna yang hampir sama, namun ketika diaplikasikan pada pembelajaran berkelompok, kedua kata ini memicu perdebatan. Menurut Barkley, Cross dan Major (2016:9) Esensi dari perbedaan ini ialah jika tujuan pembelajaran kooperatif adalah bekerja secara selaras dan saling mendukung menemukan solusi, sementara tujuan pembelajaran kolaboratif lebih memusatkan peserta didik menjadi pribadi yang otonom dan pandai mengartikulasikan pemikirannya serta mencakup keseluruhan proses pembelajaran.

### c. Model pembelajaran teknik *Test-Taking Teams*

Faktor yang mempengaruhi kesulitan dalam pembelajaran di kelas salah satunya adalah penggunaan teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Teknik merupakan cara atau jalan yang dapat digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ghazali (Pratiwi, D.A dan Sudarmaji, 2017:3) yang mengatakan bahwa teknik pengajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan metode pengajaran di dalam kelas.

Teknik *Test-Taking Teams* dirasa efektif digunakan untuk menyampaikan materi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Teknik *Test-Taking Teams* termasuk teknik-teknik pengajaran resiprokal dari metode Collaborative Learning yang dikembangkan oleh Barkley. Teknik yang baik perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya yaitu teknik *Test-Taking Teams*. Menurut Barkley (2016: 200) mendefinisikan teknik *Test-Taking Teams* sebagai berikut:

Teknik ini bersifat aktif, bukan pasif, mengharuskan peserta didik memberi dan menerima di saat mereka saling membantu dalam upaya memperoleh pengetahuan atau pemahaman. Ketika seorang peserta didik berupaya memahami sebuah persoalan dengan baik agar bisa menjelaskannya kepada peserta didik lain, maka otomatis ia juga meningkatkan kemampuan pembelajarannya sendiri. Selain itu teknik *Test-Taking Teams* membantu menilai dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi sambil mereka saling mengajari satu sama lain.

Selanjutnya menurut Lie (Pratiwi, D.A dan Sudarmaji, 2017:3)

mendefinisikan teknik *Test-Taking Teams* sebagai berikut:

*Test-Taking Teams technique is a technique that helps the learners meet specific learning and social interaction objective in structured group. Group members must work together as a team to accomplish a common goals, each person depends on all the others. No student can succeed completely unless everyone works well together as a team.*

Artinya teknik *Test-Taking Teams* adalah sebuah teknik yang membantu para peserta didik mencapai tujuan spesifik pembelajaran dan interaksi sosial dalam grup terstruktur. Anggota kelompok harus bekerja sama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama, setiap anggota kelompok tergantung pada yang lain. Tidak ada peserta didik yang dapat berhasil sepenuhnya kecuali semua anggota kelompok bekerjasama dengan baik sebagai sebuah tim. Peserta didik bekerjasama dalam tim untuk mempersiapkan ujian yang di buat oleh pengajar dan kemudian mengerjakan ujian tersebut sendirian setelah itu secara berkelompok.

Teknik *Test-Taking Teams* membuat peserta didik menjadi aktif, karena mereka harus bekerjasama satu sama lain. Kegiatan pembelajaran dalam teknik *Test-Taking Teams* melibatkan peserta didik untuk saling mengajari satu sama lain dalam kelompok. Peserta didik memimpin

diskusi, bersama-sama meringkas materi, mengajukan pertanyaan, dan menjelaskan materi. Teknik ini mengharuskan peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mempersiapkan soal, tes dan membahas suatu tema atau materi. Peran pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator, peran pendidik sebagai fasilitator dibutuhkan untuk membentuk kelompok yang heterogen, yakni kelompok dengan anggota yang memiliki kemampuan berbeda. Kemudian peserta didik mengambil soal pertama secara individual dan berikutnya secara berkelompok atau tim.

Peserta didik mengerjakan tes atau soal secara individu. Peserta didik yang dapat menyelesaikan tes atau soal lebih dulu kemudian mengambil soal atau tes yang harus diselesaikan secara berkelompok. Peserta didik itu harus menunggu anggota kelompok yang lain menyelesaikan tes atau soal mereka. Saat diskusi berlangsung terjadi tukar informasi antar anggota kelompok. Saat diskusi berlangsung terdapat banyak kolaborasi, pembelajaran yang menyenangkan, selain itu tes atau soal yang dikerjakan menjadi pengalaman belajar serta evaluasi belajar peserta didik.

Peserta didik yang belajar dalam kelompok kecil cenderung untuk mempelajari lebih lanjut tentang apa yang diajarkan dan akan mengingat itu lebih lama dari pada memberikan materi dengan cara yang lain, seperti menggunakan cara tradisional. Teknik membantu peserta didik mendapatkan nilai dari kelompok mereka. Peserta didik mengikuti tes (mengerjakan soal) secara individual dan menyerahkan hasil pengerjaan

sebelum bertemu dengan kelompok mereka. Kemudian peserta didik kembali kepada kelompok untuk mengatur jawaban dari setiap pertanyaan. Tes individu dan tes kelompok akan terlihat nilai individu tertinggi dalam setiap kelompok dan nilai masing-masing kelompok. Rata-rata hasil tes kelompok akan menunjukkan bahwa skor atau nilai kelompok lebih besar daripada skor atau nilai individu.

Menurut Barkley, Cross and Major (2016:247-248) pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* melibatkan tiga langkah : (1) Kelompok belajar bersama untuk menghadapi ujian, (2) Mengerjakan ujian secara individual, dan (3) mengerjakan ujian secara kelompok. Bekerjasama mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian, peserta didik saling membantu untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap konten pembelajaran, karena masing-masing peserta didik harus mengerjakan ujian secara independen terlebih dahulu, maka pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* ini menekankan tanggung jawab individual. Mengerjakan kembali soal ujian tersebut dengan teman satu kelompok, maka peserta didik mendapat manfaat dari pengetahuan kolektif anggota kelompok mereka karena nilai kelompok biasanya lebih baik dari nilai individual. *Test-Taking Teams* sangat berguna dalam memperlihatkan manfaat pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* ini dapat di gunakan untuk kuis-kuis pendek dalam satu periode kelas atau untuk ujian yang memiliki jumlah materi yang banyak.

#### **d. Langkah-langkah Pembelajaran Kolaboratif Teknik *Test-Taking***

##### ***Teams***

Sebuah teknik pembelajaran dikatakan baik jika mempunyai prosedur atau langkah-langkah yang jelas dalam pelaksanaannya. Hal tersebut dapat membantu pendidik agar tidak bingung mengaplikasikan ke dalam sebuah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* menurut Barkley E, Cross, dan Major (2016:248) adalah:

- 1) Pendidik membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang anggota. Pendidik harus dapat memastikan bahwa tiap-tiap kelompok berisikan anggota-anggota yang mempunyai keahlian beragam agar tiap kelompok mempunyai kemampuan seimbang
- 2) Kelompok berkumpul selama lima belas menit, selama satu sesi, atau lebih lama, tergantung ukuran dan kompleksitas materi yang harus di kuasai. Waktu yang diberikan digunakan oleh peserta didik untuk bekerjasama mengumpulkan informasi, sumber-sumber, dan gagasan guna persiapan menghadapi ujian (mengerjakan soal).
- 3) Atur agar ujian dapat di selesaikan secara individual, kemudian di kumpulkan kepada pengajar untuk di beri nilai.
- 4) Sebelum membagikan hasil ujian individual yang telah di nilai, minta peserta didik bergabung dengan kelompok mereka untuk mencapai sebuah konsensus jawaban kemudian kumpulkan respon untuk ujian tersebut
- 5) Cobalah mengambil nilai rata-rata tes individual dan kelompok untuk menentukan nilai-nilai individual. Beri bobot nilai, misalnya, dua per tiga untuk nilai individual dan sepertiga untuk kelompok.

#### **e. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Teknik *Test-Taking***

##### ***Teams***

Menurut Panitz (Laal, M dan Seyed Mohammad Ghodsi, 2012:487-488) mereview ratusan hasil penelitian dan memaparkan sekitar 67 manfaat pembelajaran kolaboratif, namun dalam jurnal ini

dirangkum yang kemudian dikelompokkan ke dalam empat kategori, yaitu manfaat akademik, sosial, psikologi dan asesmen.

1) *Social benefits;*

(1) *CL helps to develop a social support system for learners;*

(2) *CL leads to build diversity understanding among students and staff;*

(3) *CL establishes a positive atmosphere for modelling and practicing cooperation, and;*

(4) *CL develops learning communities.*

2) *Psychological benefits;*

(1) *Student-centered instruction increases students' self esteem;*

(2) *Cooperation reduces anxiety, and;*

(3) *CL develops positive attitudes towards teachers.*

3) *Academic benefits;*

(1) *CL Promotes critical thinking skills*

(2) *Involves students actively in the learning process*

(3) *Classroom results are improved*

(4) *Models appropriate student problem solving techniques*

(5) *Large lectures can be personalized*

(6) *CL is especially helpful in motivating students in specific curriculum*

4) *Alternate student and teacher assessment techniques;*

*Collaborative teaching techniques utilize a variety of assessments.*

Arti empat kategori di atas adalah yang pertama manfaat sosial diantaranya kolaboratif dapat membantu untuk mengembangkan sistem dukungan sosial bagi peserta didik; kolaboratif mengarah untuk membangun pemahaman keberagaman; kolaboratif menetapkan suasana yang positif untuk pemodelan dan kerjasama berlatih, dan kolaboratif mengembangkan komunitas belajar. Lalu yang kedua manfaat psikologis diantaranya berpusat pada peserta didik instruksi meningkatkan harga diri, dengan berkerjasama mengurangi kecemasan, dan kolaboratif dapat mengembangkan sikap positif terhadap guru. Selanjutnya manfaat akademis diantaranya kolaboratif meningkatkan keterampilan berpikir

kritis, melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, hasil kelas ditingkatkan, model masalah peserta didik sesuai teknik pemecahan dan kolaboratif sangat membantu dalam memotivasi peserta didik dalam kurikulum yang spesifik, dan yang terakhir peserta didik dan guru alternatif teknik, teknik pengajaran kolaboratif memanfaatkan berbagai penilaian.

Teknik *Test-Taking Teams* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Barkley, Major dan Cross (2016: 247-254) kelebihan teknik *Test-Taking Teams* antara lain adalah sebagai berikut.

- 1) *Test-Taking Teams* berguna untuk menunjukkan nilai dari pembelajaran kolaboratif atau *collaborative learning*.
- 2) Peserta didik dapat saling membantu memperdalam pemahaman mereka tentang tema atau materi yang sedang dibahas.
- 3) Bekerjasama dalam kelompok peserta didik dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka selama mereka berdiskusi yang membantu mereka siap untuk menghadapi tes selanjutnya yang lebih luas.
- 4) Mendorong individu untuk melakukan upaya terbaik dan untuk menilai kemajuan diri mereka setelah mengerjakan soal secara individu.

Jadi teknik *Test-Taking Teams* bertujuan agar peserta didik mendapatkan keuntungan dari pengetahuan kolektif kelompok karena mereka mengulang soal secara berkelompok dalam tim dengan pembagian anggota kelompok yang heterogen. Teknik ini menekankan pada tanggung jawab individu, karena peserta didik mengerjakan soal individu sebelum mereka mengerjakan soal secara berkelompok. Belajar bersama, mengerjakan soal secara berkelompok, dan menerima nilai kelompok sebagai bagian dari nilai individual akan mendorong interdependensi yang lebih besar.

## 5. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Arsyad, A (2011:3) menjelaskan bahwa 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. Menurut AECT (Sanjaya,W, 2012:57) yang mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, A, 2011: 3) Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian tersebut, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media atau *mediator* yakni sebagai penyaluran informasi hubungan antara peserta didik dan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media itu sendiri adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, seperti dapat melalui video, televisi, komputer, buku, foto, gambar, grafik dan lain sebagainya, dimana alat-alat tersebut merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan, atau dengan kata lain media merupakan alat bantu penyalur pesan. Lalu jika media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung pembelajaran atau pengajaran, maka media

itu dapat disebut dengan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat dari Rossi dan Breidle (Sanjaya,W, 2012:58) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Jadi menurut Rossi dan Breidle diatas alat-alat fisik tersebut jika digunakan untuk penyalur pesan pendidikan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran.

Media seringkali digunakan dalam dunia pendidikan guna memudahkan dalam proses pembelajaran, agar materi dapat dengan mudah disampaikan oleh guru dan mudah diterima oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas maka dapat dibedakan antara media dan media pembelajaran terletak pada pesan atau isi materi yang ingin disampaikan. Media pembelajaran lebih menitikberatkan pada proses dan peserta didik itu sendiri. Jadi apapun media itu jika berisikan pesan-pesan pendidikan dapat dikatakan media pembelajaran dan dapat bermakna atau bermanfaat bagi penerimanya. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik, agar pesan yang disampaikan bisa lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi

atau keabstrakan bahan, keterbatasan fisik, dan sikap pasif peserta didik sehingga dapat dikonkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

#### **b. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria menurut Prasty, Agus (2016:300) untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan factor ACTION yaitu:

- 1) Acces, artinya media pembelajaran yang akan digunakan dapat tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan.
- 2) Cost, artinya, media yang akan digunakan pembiayannya terjangkau,
- 3) Tehnology, artinya media pembelajaran yang akan digunakan tersedia dan mudah menggunakannya.
- 4) Interactive artinya artinya media pembelajaran yang akan digunakan dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Sehingga siswa akan terlibat/ aktif baik secara fisik maupun, intelektual dan mental.
- 5) Organization artinya dalam memilih pembelajaran secara organisatoris mendapat dukngan dari pimpinan sekolah (ada unit seperti organisasi seperti pusat pembelajaran yang mengelola).
- 6) Novelty, artinya media pembelajaran yang dipilih memiliki kebaruaran, sehingga memiliki daya tarik siswa untu lebih giat belajar

Berdasarkan kriteria di atas dapat disimpulkan seorang guru hendaknya dapat membuat media dengan kreatif atau memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajarnya, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai, dengan memperhatikan beberapa kriteria di atas.

### c. Manfaat dan Fungsi Peranan Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Media memegang peranan sebagai sarana penyalur pesan antara sumber (guru) dan penerima (peserta didik). Selain itu media juga berperan sebagai alat untuk merangsang peserta didik belajar lebih kondusif, efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Levie dan Lents (Arsyad, A, 2011:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi  
Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Melalui media *overhead projector* peserta didik dapat menerima dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran dan peluang mengingat isi pelajaran lebih besar.
- 2) Fungsi afektif  
Media visual yang dapat terlihat seperti gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
- 3) Fungsi kognitif  
Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris  
Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Arsyad, A (2011: 25-26) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga memiliki manfaat praktis dari proses belajar mengajar antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar,
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu,
  - (1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, atau gambar.
  - (2) Objek atau benda yang terlalu kecil tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar,
  - (3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal,
  - (4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer,
  - (5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video,
  - (6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat dan fungsi positif dalam proses pembelajaran yaitu: memperjelas penyajian pesan; meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik; menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar diperoleh ke dalam lingkungan belajar; membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret; dan memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Pembelajaran tematik memuat materi pengetahuan dan pemahaman konsep dan fakta yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh peserta didik, sehingga membutuhkan media pembelajaran untuk memperjelas penyajian materi ajar. Materi dalam pembelajaran tematik akan sangat baik jika disampaikan dengan media pembelajaran yang unik dan menarik yaitu multimedia *powerpoint*.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak ragam dan jenisnya. Mulai dari yang sifatnya sederhana sampai yang modern, dari yang murah harganya sampai yang mahal. Setiap media tersebut memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Menurut Purwono, J, Sri Yutmini, dan Sri Anitah (2014:129) membagi jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Teknologi Cetak  
Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis
- 2) Teknologi Audio-visual  
Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin

mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

4) Teknologi Gabungan

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Sanjaya, W (2012:172)

membagi beberapa jenis media presentasi yang sering digunakan, diantaranya yaitu:

1) Papan Tulis (*Blackboard* dan *Whiteboard*)

Papan tulis merupakan alat bantu yang digunakan sebagai media untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan agar dapat lebih dimengerti oleh penerima pesan.

2) *Overhead Projector* (OHP)

*Overhead Projector* atau yang kita kenal dengan OHP adalah jenis perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi untuk memproyeksikan pesan yang ditulis pada plastik transparansi. *Overhead Projector* dapat memproyeksikan gambar melalui atau di atas kepala ke layar atau ke tempat proyeksi lainnya yang bersifat *discope* (memproyeksikan secara tidak langsung).

3) Presentasi dengan Komputer

Dewasa ini komputer merupakan alat bantu yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Mempresentasikan sesuatu seperti ide atau gagasan baru dengan menggunakan komputer dapat lebih menarik dibandingkan dengan menggunakan alat bantu lain. Hal ini disebabkan penggunaan program tertentu dalam komputer dapat menyajikan berbagai tampilan yang lebih lengkap dan menarik. Salah satu jenis program komputer adalah program *microsoft powerpoint* yang pengoperasian dan bentuk tampilannya lebih menarik, serta dapat diintegrasikan dengan program *microsoft* lainnya seperti *Word*, *Excel*, *Access* dan sebagainya termasuk diintegrasikan dengan video, gambar, dan foto lalu di atur menggunakan *hyperlink* agar lebih menarik.

Berdasarkan pendapat di atas maka multimedia *powerpoint* termasuk media berbasis komputer, teknologi berbasis komputer dan presentasi berbasis komputer. Ketiganya merupakan bagian dari multimedia. Multimedia berkaitan dengan koleksi atau kumpulan dari berbagai tipe media yang terkait dalam satu topik tertentu.

## 6. Multimedia *Powerpoint*

### a. Konsep Multimedia

Purnama, B.E (2013:4) multimedia menurut etimologi atau asal usul bahasanya adalah berasal dari kata *Multi* (Latin) “*multus*” yang berarti banyak atau lebih dari satu, dan *Media* (Latin) “*medium*” yang berarti bentuk dan sarana komunikasi. Multimedia “*mutiple intermediaries*” or “*multiple means*” memiliki arti beberapa perantara atau banyak arti. Multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video.

Menurut Hofsteder (Darmawan, D, 2013:32) dalam konteks komunikasi pembelajaran menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai suatu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Selaras dengan pendapat dari Gayestik (Sismadiyanto, dkk, 2008:78) memaknai multimedia sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis

komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Teori yang dikemukakan oleh Gayestik mirip dengan teori Hofsetter karena membatasi multimedia pada presentasi yang interaktif sehingga dapat disebut sebagai multimedia interaktif.

Penelitian Jacobs dan Schade (Munir, 2010:232) menunjukkan bahwa

Daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain, seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan media 3 dimensi seperti multimedia, hingga 60%. Ditemukan pula, bahwa multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D (tiga dimensi) secara efisien dan efektif dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif dan interaktif sepanjang proses pembelajaran.

Aplikasi multimedia, seperti presentasi, pemberian informasi memerlukan penggunaan gambar yang bergerak seperti video dan animasi, berikut suara yang ditampilkan bersama image dan teks. Salah satu contoh media yang digemari oleh peserta didik saat ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia pada penelitian ini akan menggunakan sebuah software yaitu *Microsoft Powerpoint*.

## b. Pengertian *Powerpoint*

*Powerpoint* adalah sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. *Microsoft Office Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi, produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya (Rusman, dkk, 2012:295). *Powerpoint* berperan besar dalam proses belajar peserta didik. Penerapan multimedia *powerpoint* secara langsung dengan peserta didik dapat menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan–latihan dan menetes kemajuan belajar peserta didik, karena keluwesan dan pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Noryanti, H (2014:109) media *powerpoint* adalah media yang digunakan untuk menjelaskan suatu materi atau pesan yang dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Selaras dengan pendapat Mason & Hlynka (Sagar, P dan NN Pandey, 2014:77)

*Powerpoint has the potential to help students research, organise and present information to their peers with professional looking graphics and concise information while engaging in active learning. One of the PowerPoint's main features is that it provides structure to presentations. This enhances lecturers' ability to order and pace lectures.*

Maksud dari pendapat Mason & Hlynka (Sagar, P dan NN Pandey) yaitu, *powerpoint* memiliki potensi untuk membantu peserta didik meneliti, mengatur, dan menyajikan informasi kepada rekan-rekan mereka dengan grafik yang terlihat profesional dan informasi ringkas

sambil terlibat dalam pembelajaran aktif. Salah satu fitur utama *powerpoint* adalah menyediakan struktur untuk presentasi. Ini meningkatkan kemampuan guru untuk memesan dan mempercepat pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia *powerpoint* merupakan salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan efektifitas program pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia berbasis *powerpoint* memberikan suatu kemasan materi yang memiliki kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk teks, grafis, audio dan video secara simultan dan menarik sehingga memudahkan penyampaian informasi kepada orang lain.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia *Powerpoint*

Menurut Noryati, H (2014:109) terdapat beberapa kelebihan dari multimedia *powerpoint* ini, yaitu :

- 1) Mampu menampilkan obyek-obyek yang sebenarnya tidak ada secara fisik.
- 2) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- 3) Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya.
- 4) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Terdapat juga beberapa kelebihan lain dalam penggunaan multimedia *powerpoint*, menurut Sulman, dkk (2015:125) diantaranya:

- 1) Dapat menyajikan informasi dalam bentuk teks, grafis, audio dan video secara simultan.
- 2) Menyampaikan informasi dan pengalaman berharga kepada peserta didik dari inovasi baru dalam dunia software.

- 3) Menumbuhkan motivasi belajar siswa karena merupakan satu pengalaman baru.
- 4) Sebagai solusi untuk memberikan kesempatan kepada guru dalam menunjukkan pengalaman baru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Untuk menambah perhatian siswa dalam pembelajaran.
- 6) Motivasi siswa dalam belajar dan menghemat waktu , karena guru tidak terlalu banyak menerangkan kata-kata, hanya simulasi multimedia saja.
- 7) Mendorong untuk bertanya dan berdiskusi karena siswa ingin tahu lebih banyak.
- 8) Pada umumnya dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tampilan lebih menarik dan dapat memperlihatkan proses yang lebih nyata

Kekurangan dalam penggunaan multimedia powerpoint, diantaranya yaitu:

- 1) Ketergantungan arus listrik sangat tinggi
- 2) Media pendukungnya harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD
- 3) Masih sangat terbatas guru yang mampu membuat media presentasi
- 4) Membutuhkan keahlian yang lebih untuk dapat membuat powerpoint yang benar dan menarik.
- 5) Dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuat *powerpoint* sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 6) Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam *powerpoint* dibandingkan materinya jadi jangan gunakan animasi yang tidak perlu.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia *powerpoint* diharapkan dapat menjadi salah satu bahan ajar yang menarik, inovatif dan meningkatkan pengetahuan peserta didik karena materi pelajaran mudah diterima dengan baik, peserta didik juga semakin tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dibalik kelebihan terdapat kekurangan yang tidak bisa dihindari namun bisa di atasi dengan

kreatifitas guru dalam menghadapi berbagai situasi agar perhatian peserta didik juga dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting sehingga perhatian peserta didik lebih mudah dipusatkan kepada proses belajar mengajar.

**d. Bentuk multimedia powerpoint dalam penelitian**

1) Siklus I pertemuan I (Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 3)

Pada pembelajaran menggunakan multimedia *powerpoint* ini terdapat lirik dan alunan musik kebangsaan yang berjudul “Bagimu Negeri”, lalu terdapat tokoh inspirasi yaitu Albert Einstein, selanjutnya terdapat materi pembelajaran yang disampaikan yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS, kemudian terdapat video yang lucu dan menarik berisi nilai moral yang tinggi yaitu video Nusa dan Rara yang berjudul “Jangan Boros”, untuk materi pembelajaran pada multimedia *powerpoint* sebagai berikut:

- a) Materi PPKn berisikan karakteristik masyarakat Indonesia untuk menghargai perbedaan dan cara menyikapi keberagaman karakteristik di sekolah.
- b) Materi Bahasa Indonesia berisikan ciri-ciri legenda, jenis-jenis legenda,
- c) Materi IPS berisikan kegiatan ekonomi diantaranya pengertian dan jenis produksi, distribusi dan konsumen

2) Siklus I pertemuan II (Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 5)

Pada pembelajaran menggunakan multimedia *powerpoint* ini terdapat lirik dan alunan musik kebangsaan yang berjudul “Dari Sabang Sampai Merauke”, lalu terdapat tokoh inspirasi yaitu Walt Disney, selanjutnya

terdapat materi pembelajaran yang disampaikan yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP, kemudian terdapat video yang lucu dan menarik berisi nilai moral yang tinggi yaitu video Nusa dan Rara yang berjudul “Makan Jangan Asal Makan”, untuk materi pembelajaran pada multimedia *powerpoint* sebagai berikut:

- a) Materi PPKn berisikan kegemaran yang dimiliki peserta didik dengan peserta didik yang lain serta cara menghargai perbedaan.
- b) Materi Bahasa Indonesia berisikan cerita fiksi berjudul “Caadara” untuk menggambarkan semangat perlawanan membela kebaikan
- c) Materi SBdP berisikan macam-macam ciri-ciri gerak tari Bali (Tari Pendet) dan gerak tari Sumatera (Tari Seudati) serta ciri-ciri gerak tari yang berasal dari daerah peserta didik yaitu tari topeng sinok dari Brebes.

### 3) Siklus II pertemuan I (Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3)

Pada pembelajaran menggunakan multimedia *powerpoint* ini terdapat lirik dan alunan musik kebangsaan yang berjudul “Pahlawan Tanpa Tanda Jasa”, lalu terdapat tokoh inspirasi yaitu B.J Habibie, selanjutnya terdapat materi pembelajaran yang disampaikan yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS, kemudian terdapat video yang lucu dan menarik berisi nilai moral yang tinggi yaitu video Nusa dan Rara yang berjudul “Jangan Kalah Sama Setan”, untuk materi pembelajaran pada multimedia *powerpoint* sebagai berikut:

- a) Materi PPKn berisikan pengertian karakteristik, karakteristik individu, pengertian dan cara menghadapi karakteristik masyarakat

Indonesia, serta manfaat atas keragaman karakteristik masyarakat Indonesia.

b) Materi Bahasa Indonesia berisikan cerita fiksi yang berjudul “Nelayan dan Ikan Mas”, menjelaskan pengertian tokoh utama dan tokoh tambahan, fungsi cerita rakyat, nilai yang terkandung dalam cerita,

c) Materi IPS berisikan macam-macam jenis pekerjaan ada yang menghasilkan barang dan ada pula menghasilkan jasa.

4) Siklus II pertemuan II (Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 5)

Pada pembelajaran menggunakan multimedia *powerpoint* ini terdapat lirik dan alunan musik kebangsaan yang berjudul “Maju Tak Gentar”, lalu terdapat tokoh inspirasi yaitu Ir. Soekarno, selanjutnya terdapat materi pembelajaran yang disampaikan yaitu mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP, kemudian terdapat video yang lucu dan menarik berisi nilai moral yang tinggi yaitu video Nusa dan Rara yang berjudul “Jumat Hari Raya”, untuk materi pembelajaran pada multimedia *powerpoint* sebagai berikut:

a) Materi PPKn berisikan macam-macam pakaian adat, diantaranya ada pakaian adat Jawa Barat, Yogyakarta, Medan, Bali, Papua, betawi dan pengertian multikulturalisme dan sikap toleransi serta empati.

b) Materi Bahasa Indonesia berisikan pengertian tokoh utama, tokoh antagonis, tokoh pembantu atau tambahan, pengertian sifat antagois serta sifat protagonis dan cerita fiksi berjudul “Kendi Emas dan Ular”

- c) Materi SBdP berisikan teknik, cara dan langkah-langkah untuk menggambar tiga dimensi berupa kendi.

**7. Implementasi model pembelajaran kolaborasi teknik *test taking teams* berbantuan multimedia *powerpoint* dalam upaya meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar.**

Implementasi model dan multimedia *powerpoint* ini untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar dalam penelitian, sebelum waktu pelaksanaan dilakukan, peneliti bertemu dengan guru merancang hal apa saja yang perlu dipersiapkan untuk hari esok dan menampilkan rancangan multimedia *powerpoint* terlebih dahulu agar pada waktu pelaksanaan guru tidak bingung dan sudah mengetahui penggunaan multimedia *powerpoint*, kemudian langkah selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru mempersiapkan multimedia *powerpoint* di kelas.
- 2) Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 3) Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik.
- 4) Guru memberikan apresiasi atas hal-hal yang sudah dilakukan oleh peserta didik, dan guru selalu memotivasi peserta didik.
- 5) Menyanyikan lagu nasional untuk memberikan penguatan tentang materi pembelajaran.

- 6) Guru menarik perhatian peserta didik dengan menstimulus ide, agagasan dan memotivasi dengan menunjukkan gambar-gambar yang ada di dalam slide multimedia *powerpoint* yang terkait dengan topik sekaligus untuk mengawali pembahasan topik.
- 7) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 8) Pembiasaan membaca atau menulis 15-20 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan atau minuman sehat, cerita inspirasi atau motivasi.
- 9) Guru menjelaskan model pembelajaran kolaboratif teknik test-taking teams berbantuan multimedia *powerpoint* yang akan diterapkan.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 7 kelompok secara heterogen dengan masing-masing anggota 5 orang dan terdapat 2 kelompok berisi 6 anggota. Guru harus memastikan bahwa tiap-tiap kelompok berisikan anggota-anggota yang mempunyai keahlian beragam agar tiap kelompok mempunyai kemampuan seimbang.
- 2) Semua peserta didik duduk bersama dengan teman kelompoknya untuk membaca, berdiskusi, menulis, memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama materi yang ditayangkan oleh guru melalui tayangan multimedia *powerpoint*.
- 3) Guru hendaknya menyesuaikan waktu yang digunakan kelompok-kelompok ini untuk berdiskusi. Beri waktu untuk bekerjasama mengumpulkan informasi, sumber-sumber, dan gagasan guna persiapan menghadapi ujian (mengerjakan soal).

- 4) Peserta didik melengkapi informasi dari setiap point materi yang ada pada slide pembelajaran yang disediakan oleh guru.
- 5) Guru mengatur tempat duduk peserta didik untuk menghadapi ujian individual.
- 6) Guru menyiapkan soal individu lalu peserta didik mengerjakannya secara individual, beri waktu 20-30 menit untuk mengerjakannya.
- 7) Minta peserta didik bergabung kembali dengan kelompok mereka untuk mendiskusikan dan memutuskan jawaban secara bersama-sama dan memberikan tanggapan kelompok tentang jawaban dari soal tersebut.
- 8) Guru membagikan soal lagi untuk dibagikan pada setiap kelompok untuk didiskusikan, dipecahkan bersama-sama dan menulis laporan setiap kelompok secara lengkap.
- 9) Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, peserta didik pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit;
- 10) Selama proses presentasi setiap kelompok guru memperhatikan dan memberi nilai pada setiap kelompok.
- 11) Kelompok yang mengalami kesulitan dibimbing oleh guru.

- 12) Guru memastikan bahwa semua kelompok mempunyai informasi yang benar dan kelompok yang belum berhasil menyelesaikan soal dengan benar dibetulkan jawabannya dan diberi motivasi oleh guru.
- 13) Guru memberikan *ice breaking* agar peserta didik tidak jenuh
- 14) Guru memberikan tes evaluasi akhir dengan menginformasikan kepada peserta didik pada akhir pelajaran akan ada pengumuman individu dan kelompok terbaik, sehingga peserta didik bersemangat kembali.
- 15) Pada saat peserta didik mengerjakan soal evaluasi akhir guru merekapitulasi nilai-nilai yang diperoleh baik secara individu maupun kelompok.
- 16) Peserta didik selesai mengerjakan tes evaluasi akhir, guru menayangkan film yang sesuai dengan pembelajaran hari itu serta mengandung unsur sosial tinggi untuk ditonton peserta didik.
- 17) Guru merekapitulasi atau mendapatkan nilai individu dan kelompok dengan skor tertinggi, guru mengumumkannya dengan memberikan penghargaan berupa reward.
- 18) Siswa bersama-sama guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Penutup

- 1) Guru memberi kesempatan bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang kurang jelas.
- 2) Guru memberikan tindak lanjut berupa PR dan menginformasikan materi yang akan dipelajari untuk pertemuan selanjutnya.

- 3) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dan mengajak peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah.
- 4) Peserta didik berdoa bersama dan guru menutup pembelajaran dengan salam penutup.

## B. Penelitian Relevan

Keberhasilan pembelajaran yang dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* berbantuan multimedia *powerpoint* telah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu:

1. Penelitian *Research and Development* (Penelitian dan pengembangan) yang dilakukan oleh Yuli Sintya Maharani (2015) dengan judul “Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013” yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 terbukti dapat membantu guru sebagai alat bantu dalam memperjelas penyajian materi pelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terbukti dari hasil nilai yang diperoleh peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis Kurikulum 2013 dapat meningkatkan keefektifan terhadap hasil belajar, memotivasi peserta didik, serta menciptakan interaksi langsung antara guru dengan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih efektif, efisien dan menarik. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies Vol. 3 No. 1 2013*
2. Penelitian Quasi-eksperimen yang dilakukan oleh Dyah Arum Pratiwi (2017) dengan judul “Keefektifan Penggunaan Teknik *Test-Taking Teams*

Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Grabag Magelang” yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan prestasi belajar keterampilan membaca bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Grabag Magelang antara kelas yang diajar dengan menggunakan teknik *Test-Taking Teams* dan kelas yang diajar dengan menggunakan teknik konvensional. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan t hitung keterampilan membaca bahasa Jerman (post-test) sebesar 3,201 dengan nilai signifikansi sebesar 0,002. Kemudian nilai t hitung tersebut dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , diperoleh t tabel 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel (t hitung: 3,201 > t tabel: 2,00), apabila dibandingkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,002 < 0,05$ ), dan penggunaan teknik *Test-Taking Teams* lebih efektif pada pembelajaran keterampilan membaca bahasa Jerman di SMA Negeri 1 Grabag Magelang dibandingkan dengan menggunakan teknik konvensional. Berdasarkan perhitungan diperoleh perhitungan bobot keefektifan sebesar 7,5%. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman Edisi Tahun 2017*.

3. Penelitian Eksperimen yang dilakukan oleh Pratibha Sagar dan NN Pandey (2014) dengan judul “*The Effect Of Powerpoint Presentations On Academic Achievement Of B.Ed. Teacher Trainees*” yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara metode pengajaran berkenaan dengan pencapaian prestasi anak perempuan lebih baik daripada anak laki-laki menggunakan *Powerpoint*, serta memberikan bukti efektivitas presentasi *Powerpoint* dalam kinerja peserta didik. Peserta didik akan lebih mudah menggunakan lebih dari satu indera mereka. Isyarat visual dapat

mengklarifikasi pernyataan, menghilangkan ambiguitas, menambahkan detail dan bantuan instruksional karena itu kuat. Alat bantu visual seperti presentasi *Powerpoint* meningkatkan komunikasi dalam pembelajaran karena mereka mendapatkan perhatian, tambahkan variasi, menghemat waktu ketika menjelaskan poin yang rumit, memperkenalkan, meringkas atau mengintegrasikan ide-ide, menggambarkan hal-hal yang hanya dapat dijelaskan secara grafis. *An International Journal of Education Vol. 4 No. 2: 2014.*

4. Penelitian Eksperimen yang dilakukan oleh S Susanti, T Prasetyo, dan SA Nasution (2017) dengan judul “Model Pembelajaran Kolaboratif sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ” yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar IPS pada materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara Kelas V SD Negeri Leuwintug 04. Hasil uji independent sample t-test dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sig  $0,000 < 0,05$ . *Didaktika Tauhidi Vol. 4 No. 2: 2017.*

### C. Kerangka Pikir

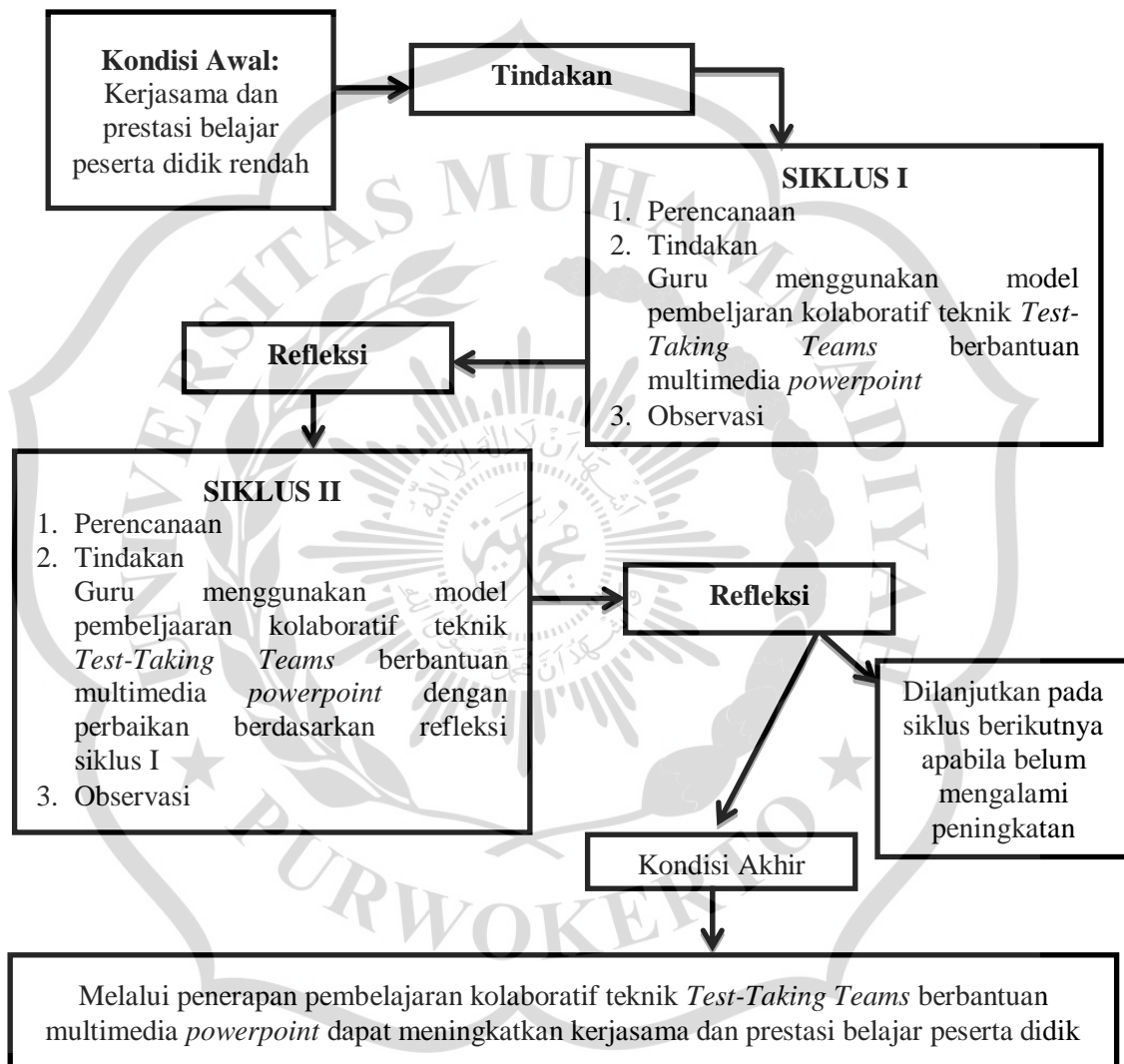
Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Bumiayu dalam proses pembelajarannya, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sebenarnya sudah baik namun guru perlu menggunakan beberapa model pembelajaran sebagai pengalaman. Pembelajaran konvensional ini dirasa sudah biasa dan kurang efektif di dalam menyampaikan materi tematik yang menuntut peserta didik untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya dan

menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Perilaku peserta didik yang lebih mementingkan kemenangan kompetisi secara individu dibanding kemenangan bersama, sehingga prestasi belajar peserta didik rendah.

Pihak guru terbiasa menggunakan model pembelajaran berbasis kompetisi, dimana peserta didik yang kuat akademisnya akan semakin kuat dengan efek tidak ingin berbagi dengan temannya. Apabila pola penerapan pembelajaran dirubah dari model pembelajaran kompetisi menjadi model pembelajaran kolaboratif, peserta didik yang lemah akademisnya akan terbantu melalui kerjasama secara tim. Salah satu upaya peningkatan kerjasama dan prestasi belajar peserta didik yaitu dengan memilih model pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* berbantu multimedia *powerpoint*. Teknik *Test-Taking Teams* merupakan salah satu teknik pada model kolaboratif yang cocok untuk meningkatkan kerjasama dan dengan berbantuan multimedia *powerpoint* dapat membantu kelancaran proses belajar mengajar pada pembelajaran tematik karena materi yang sederhana sampai yang rumit serta materi yang abstrak dapat menjadi konkrit dengan disajikan melalui media ini. Teknik ini mengharuskan peserta didik bekerja dalam kelompok atau tim untuk mempersiapkan tes, kemudian peserta didik mengambil soal pertama secara individual dan berikutnya untuk dipecahkan bersama kelompok.

Multimedia *powerpoint* dapat menyajikan poin-poin materi dalam bentuk teks, gambar, video dan objek lainnya dalam sebuah slide-slide. Penyampaian materi akan lebih mudah dimengerti peserta didik dikarenakan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yaitu masih berpikir konkret atau nyata, dengan menggunakan multimedia *powerpoint* diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan dengan dilaksanakannya

teknik *Test-Taking Teams* berbantuan multimedia *powerpoint* akan berpengaruh positif terhadap kerjasama dan prestasi belajar. Teknik *Test-Taking Teams* berbantuan multimedia *powerpoint* memberikan efek menyenangkan dan kondusif dalam proses pembelajaran.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori di atas maka penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan model pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* berbantuan multimedia *powerpoint* dapat meningkatkan kerjasama peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Bumiayu.
- 2) Penggunaan model pembelajaran kolaboratif teknik *Test-Taking Teams* berbantuan multimedia *powerpoint* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Bumiayu.

