

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (dalam Rusman, 2011: 205) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. (Rusman, 2011: 202)

Menurut (Rusman, 2011: 204), pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok. Rusman (2011: 203) bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing proses* antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok (2) adanya aturan main (role) dalam kelompok (3) adanya upaya belajar dalam kelompok (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Nurulhayati (dalam Rusman, 2011: 204) mengemukakan lima unsur dasar model pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) ketergantungan yang positif (2) pertanggung jawaban individual (3) kemampuan bersosialisasi (4) tatap muka, dan (5) evaluasi proses kelompok.

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama disamping usaha secara individual (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan (Rusman, 2011: 206).

b. Karakteristik pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif (Rusman, 2011: 206-207). Dari uraian diatas maka menurut peneliti, karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran secara tim.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- c. Kemauan untuk bekerja sama.
- d. Keterampilan bekerja sama.

c. Perbedaan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran tradisional

Merujuk pada Abdurrahman, dkk. (2003: 61-62) mengemukakan sejumlah perbedaan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran tradisional yaitu sebagai berikut :

Tabel 2

Perbedaan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran tradisional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Tradisional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran	Akuntabilitas individual yang sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Tradisional
tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	diborong oleh salah seorang anggota kelompok, sedangkan anggota kelompok lainnya hanya “enak-enak saja” di atas keberhasilan temannya yang dianggap “pembohong”
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan	Kelompok belajar biasanya homogen
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing
Ketrampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Ketrampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung, guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok.	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memerhatikan secara langsung proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering tidak memerhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi) yang saling menghargai	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas

Berdasarkan perbedaan kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar tradisional yang dikemukakan oleh ahli di atas, terlihat adanya perbedaan yang sangat mencolok dan saling bertolak belakang diantara keduanya. Penulis menyimpulkan bahwa ada dua hal yang perlu digarisbawahi yaitu adanya

perhatian dan partisipasi/ keterlibatan guru pada proses belajar siswa pada kelompok belajar kooperatif dan adanya pembiaran oleh guru pada proses belajar siswa dalam kelompok belajar tradisional.

Langkah langkah pembelajaran kooperatif dari awal hingga akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2
Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Indikator	Kegiatan Guru
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberi motivasi siswa agar dapat belajar dengan aktif dan kreatif.
2	Menyajikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan.
3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas-tugas.
5	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari dan juga terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok.

6	Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.
---	---------------------	--

Apabila diperhatikan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif pada tabel di atas maka tampak bahwa proses demokrasi dan peran aktif siswa di kelas sangat menonjol dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain.

d. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Kooperatif

(Ibrahim, *et al.* 2000: 7) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: 1) Hasil belajar akademik struktural bertujuan untuk meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik, 2) Pengakuan adanya keragaman, bertujuan agar peserta didik menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang, dan 3) Pengembangan keterampilan sosial, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya. Pada dasarnya model pembelajaran *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, sebagai berikut.

1. Hasil belajar akademik

Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting

lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *cooperative learning* dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidak mampuannya. Pembelajaran kooperatif member peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

3. Pengembangan ketrampilan sosial

Tujuan penting ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerjasama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Saputra dan Rudyanto (2005: 54-55) menambahkan bahwa tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu :

- 1) Menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan baru.
- 2) Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama.
- 3) Membangun pengetahuan secara aktif
- 4) Mengajak anak untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuan.
- 5) Meningkatkan hasil belajar, hubungan antar kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik, dan meningkatkan harga diri (*self-esteem*).

Menurut Ibrahim, *et al.* (2000: 18) bagi peserta didik yang hasil belajarnya rendah, pembelajaran kooperatif memiliki manfaat sebagai berikut :

- 1) Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
- 2) Memperbaiki kehadiran
- 3) Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar
- 4) Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil
- 5) Konflik antara pribadi berkurang
- 6) Pemahaman yang lebih mendalam
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
- 8) Hasil belajar lebih tinggi

Saputra dan Rudyanto (2005: 52-53) menambahkan bahwa manfaat dari pembelajaran kooperatif dapat dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik.

- 2) Mempersiapkan peserta didik untuk belajar.
- 3) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama.
- 4) Membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan.
- 5) Membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, maka manfaat pembelajaran kooperatif menurut penulis sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan hasil belajar akademik.
- 2) Meningkatkan interaksi sosial.
- 3) Meningkatkan kekompakan.
- 4) Terbentuknya toleransi antar individu.

Terbentuknya rasa tanggung jawab antar individu. Selanjutnya Jarolimek dan Parker (Isjoni, 2011:24) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah .

- 1) saling ketergantungan yang 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.

Kelemahan model pembelajaran *cooperative learning* 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, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran 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 dibutuhkan
- 4) saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

2. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)*

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together (NHT)* merupakan suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Kagen untuk melibatkan banyak siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran (Ibrahim, 2000 : 28).

Dalam pelaksanaannya, langkah-langkah tersebut dapat dikembangkan sebagai berikut:

1. Langkah 1: Penomoran

Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 3-5 orang dan pada setiap anggota kelompok diberi nomer 1-5.

2. Langkah 2: Mengajukan pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya.

3. Langkah 3: Berpikir bersama

Peserta didik menyatukan pendapatnya teradap jawaban pertanyaan itu dan menyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban.

4. Langkah 4: Menjawab

Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangan dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluru kelas (Ibrahim, 2000: 28).

Dari langkah-langkah tersebut untuk mengetahui hasil bisa dilakukan penilaian. Menurut (Ibrahim, 2003: 37) untuk mendapatkan peningkatan nilai peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (*Numbered Head Together (NHT)*).

1. Peningkatan nilai ada dua langkah yakni:

a) Langkah dalam menentukan skor awal

Setiap peserta didik diberikan skor berdasarkan kuis yang lalu. Bisa menggunakan skor kuis terkini peserta didik untuk memperoleh poin pada kuis yang berkaitan dengan pelajaran terkini.

b) Langkah dalam menghitung perkembangan

Peserta didik mendapat poin perkembangan yang besarnya ditentukan apakah skor kuis terkini mereka menyamai atau melampaui skor kuis terkini dengan menggunakan skala yang diberikan senilai kriteria.

Table 4
Kriteria tersebut menggunakan tabel di bawah ini.

Kriteria	Nilai peningkatan
Lebih dari 10 di bawah sekor dasar	0 point
10 point di bawah sampai 1 point di atas sekor dasar	10 point
10 point di atas sekor dasar	20 point
Lenih dari 10 point di atas sekor dasar	30 point
Pekerjaan sempurna	30 point

Sumber : (Ibrahim 2000: 37)

c) Penghargaan kelompok

Untuk menentukan nilai penghargaan kelompok yaitu dengan memperhatikan nilai peningkatan dari masing-masing anggota dalam kelompok pada lembar ringkasan kelompok dan membagi nilai peningkatan kelompok yang hadir (Ibrahim, 2000: 62).

Menurut (Ibrahim, 2000: 95) pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki kelemahan dan kelebihan, antara lain:

a) Kelebihan

1. Peserta didik dapat berinteraksi dalam pemecahan masalah untuk menentukan konsep yang dikemukakan.
2. Dapat meningkatkan uji akademik peserta didik.
3. Setiap peserta didik dalam kelompoknya berusaha mengetahui jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.

4. Melatih peserta didik untuk berkomunikasi melalui diskusi kelompok dan persentasi jawaban suatu pertanyaan.
5. Meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik baik individu maupun kelompok.

b) Kekurangan

1. Dibutuhkan biaya yang lebih dan waktu yang lama untuk pembuatan dan pengembangan perangkat pembelajaran
2. Apabila jumlah peserta didik cukup besar akan mengalami kesulitan untuk membimbing peserta didik yang membutuhkan bimbingan.

3. Permainan Monopoli

Menurut Poerdarminta (2007: 733) Permainan monopoli adalah kegiatan yang menyenangkan yang menggunakan alat-alat seperti papan monopoli, dadu, dan rumah – rumah yang di dalam permainan ini terdapat kegiatan perdagangan atas sesuatu. Jadi menurut peneliti Monopoli adalah suatu permainan papan yang paling laris penjualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Sejarah permainan monopoli dimulai pada tahun 1900-an. Dalam tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan satu permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebagian daripada idea ekonomi yang

diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai *The Landlord's Game* (Permainan Tuan Punya Tanah), dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian. Lizzie Magie terus mengembangkan permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Dalam tahun 1924, Lizzie Magie mempatenkan permainan yang diperbaiki. Pada awal tahun 1930-an, Parker Brothers menjual permainan Monopoli. Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan monopoli terhapus. Riwayat popular menceritakan Monopoli diciptakan oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling populer, dan disertakan dengan keterangan permainan Monopoly. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine Brady yang dicetak dalam tahun 1974. (http://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly-permainan_monopoli_html/, diakses tanggal 05 Februari 2013)

Ciri-ciri kegiatan dalam bermain monopoli adalah melakukan perhitungan, membeli/menyewa properti sebanyak mungkin terutama properti yang sedang laris, serta dapat bernegosiasi dan berinvestasi. Sedangkan kecepatan pergerakan pemain tergantung dari lemparan dadu.

Pendapat lain menurut Collins <http://id.wikipedia.org/w/index> , (diakses 05 Februari 2013), tujuan permainan monopoli ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila pemain mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, pemain dapat membeli petak itu sesuai

harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, pemain harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.

4. Keaktifan

a. Pengertian keaktifan

Dimiyanti (2006: 114-115) memaparkan keaktifan peserta didik dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari keadaan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik yang mudah diamati dalam bentuk kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, meragakan, dan mengukur. Keaktifan peserta didik merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar, di mana anak mengalami keterlibatan intelektual emosional, di samping keterlibatan fisik di dalam proses belajar mengajar. Semua kegiatan tersebut harus dapat dipulangkan kepada suatu karakteristik, yaitu keterlibatan intelektual emosional peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan tersebut terjadi pada waktu kegiatan kognitif dalam pencapaian atau perolehan pengetahuan. Thorndike (dalam Dimiyati, 2006: 45) keaktifan peserta didik dalam belajar dengan hukum "*law of exercise*"-nya yang menyatakan bahwa belajar memerlukan adanya latihan-latihan.

b. Ciri-ciri Keaktifan

Keaktifan memiliki ciri – ciri sebagai berikut :

1. Keinginan dan keberanian menampilkan minat, kebutuhan, permasalahannya.
2. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses, dan kelanjutan belajar.

3. Penampilan berbagai usaha / keaktifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar sampai mencapai keberhasilan.
4. Kebebasan atau keluasaan melakukan hal tersebut tanpa tekanan guru / pihak lainnya (kemandirian belajar).

c. Indikator Keaktifan belajar

Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Beberapa di antaranya adalah turut serta dalam memberikan pendapat atau gagasan, bertanya pada guru apabila belum memahami persoalan. Proses pembelajaran ini melalui asimilasi dan akomodasi kognitif untuk mengembangkan pengetahuan, tindakan, serta pengalaman langsung dalam rangka membentuk keterampilan (motorik, kognitif dan sosial), penghayatan serta internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Nana Sudjana (2009: 61) berpendapat bahwa proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dalam hal :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan permasalahan.
3. Bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.

7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah sejenis.
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat diambil indikator keaktifan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mencari jalan untuk memecahkan masalah
- 2) Peserta didik menanyakan sesuatu kepada guru atau siswa lain.
- 3) Peserta didik menyampaikan pendapatnya.
- 4) Peserta didik mendiskusikan sesuatu dengan teman.
- 5) Peserta didik menyampaikan jawabannya.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa keaktifan peserta didik merupakan kegiatan belajar mengajar dimana anak mengalami keterlibatan intelektual emosional yang memerlukan latihan-latihan untuk memperoleh pengetahuan.

5. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kebutuhan pokok setiap manusia sebagai sarana untuk mengembangkan diri dan memenuhi kebutuhan psikologis. Kegiatan belajar yang dilakukan seseorang menyebabkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan dari proses belajar akan bertahan lama, bahkan sampai taraf tertentu tidak menghilang lagi. Slameto (2003: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pembahasan tingkah laku yang barun secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatan sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut James O. Whittaker dalam Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (1990: 119)

belajar dapat di definisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Secara psikologi belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. (Ahmadi dan Widodo 1990: 121). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Winkel (1996: 53), yang mengemukakan belajar merupakan suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu relatif konstan dan berbekas.

Dengan mempelajari uraian-uraian di atas, maka calon guru/pembimbing seharusnya sudah dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan oleh setiap siswa secara individual. Namun demikian, prinsip-prinsip belajar tersebut di antaranya adalah

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
 - 2) Belajar harus menimbulkan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.

- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
- 4) Belajar perlu ada interaksi peserta didik dengan lingkungannya.
 - b. Sesuai hakikat belajar
 - 1) Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - 2) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery
 - 3) Belajar adalah proses kontinuitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
 - c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 - 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
 - d. Syarat keberhasilan belajar
 - 1) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.

- 2) Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa (Slameto, 2010:27).

Menurut Slameto (2003: 5-8) ada bermacam-macam jenis belajar yang dapat dilakukan seseorang yaitu :

- a. Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*)

Belajar bagian dilakukan oleh seseorang bila dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas dan ekstensif, misalnya, mempelajari sajak ataupun mempelajari gerakan-gerakan seperti bermain silat.

- b. Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Wawasan merupakan pokok utama dalam pembicaraan psikologi belajar dan proses berpikir. Belajar wawasan merupakan proses mereorganisasikan pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk menjadi satu tingkah laku yang ada hubungannya dengan penyelesaian atau persoalan

- c. Belajar diskriminatif (*discriminative learning*)

Belajar diskriminatif merupakan usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulan dan menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku. Subyek yang belajar akan diminta untuk berespon secara berbeda-beda terhadap stimulant yang berlainan.

- d. Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*)

Belajar global adalah mempelajari bahan secara keseluruhan berulang-ulang sampai pelajaran menguasainya. Belajar global merupakan lawan dari belajar bagian.

e. Belajar insidental (*incidental learning*)

Belajar insidental berlawanan dengan anggapan bahwa belajar itu selalu berarah tujuan, karena dalam belajar insidental pada individu tidak ada sama sekali keinginan untuk belajar dan jumlah frekuensi untuk belajar yang diperlihatkan tidak memegang peranan penting.

f. Belajar instrumental (*instrumental learning*)

Reaksi-reaksi seseorang siswa yang diperlihatkan dalam belajar instrumental ini diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada apakah peserta didik tersebut akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal. Individu diberi hadiah bila ia bertingkah laku sesuai dengan tingkah laku yang dikehendaki, sehingga akan terbentuk oleh tingkah laku tertentu.

g. Belajar intensional (*intensional learning*)

Belajar intensional adalah dalam arah tujuan. Belajar intensional merupakan lawan dari belajar insidental.

h. Belajar laten (*latent learning*)

Perubahan-perubahan tingkah laku pada belajar laten tidak terjadi dengan segera sehingga disebut laten. Belajar laten biasanya dalam bentuk belajar insidental.

i. Belajar mental (*mental learning*)

Perubahan tingkah laku yang mungkin terjadi tidak nyata terlihat, melainkan hanya berupa perubahan proses kognitif karena ada bahan yang dipelajari. Belajar mental juga bisa diartikan belajar dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain.

j. Belajar produktif (*productive learning*)

Belajar produktif merupakan belajar dengan transfer yang maksimum yaitu mengatur kemungkinan untuk melakukan transfer tingkah laku dari satu situasi ke situasi lain. Belajar disebut produktif bila individu dapat mentransfer prinsip menyelesaikan suatu persoalan dari satu situasi ke situasi lain.

k. Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar verbal merupakan belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan ingatan. Dasar dari belajar verbal diperlihatkan dalam eksperimen klasik. Sifat eksperimen ini meluas dari belajar asosiatif mengenai hubungan dua kata yang tidak bermakna sampai pada belajar dengan wawasan mengenai menyelesaikan persoalan yang kompleks yang harus diungkapkan secara verbal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, menurut Slameto (2003: 54), adalah sebagai berikut :

- a. Faktor *internal* yaitu faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Faktor ini terdiri dari faktor *biologis* (jasmaniah), faktor *psikologis* (rohaniah) dan kelelahan.
- b. Faktor *eksternal* yaitu faktor yang berasal dari luar individu misalnya lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor belajar, adalah sebagai berikut:
 - 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa yang belajar melakukan banyak kegiatan baik kegiatan *neural system*, seperti melihat, mendengar, merasakan, berfikir, kegiatan motoris, dan sebagainya maupun kegiatan-kegiatan lainnya yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap,

kebiasaan, dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara kontinu di bawah kondisi yang serasi, sehingga penguasaan hasil belajar menjadi lebih mantap.

- 2) Belajar memerlukan latihan, dengan jalan; *relearning*, *recalling* dan *reviewing* agar pelajaran yang terlupakan dapat dikuasai kembali dan pelajaran yang belum dikuasai akan dapat lebih mudah dipahami.
- 3) Belajar peserta didik lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika peserta didik merasa berhasil dan mendapatkan kepuasaannya. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.
- 4) Peserta didik yang belajar perlu mengetahui ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 5) Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar, karena semua pengalaman belajar antara yang lama dengan yang baru, secara berurutan diasosiasikan, sehingga menjadi satu kesatuan pengalaman (Umar Hamalik, 2011: 32).

Dari beberapa faktor di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku diri seseorang sesuai dengan aktivitas mental atau psikis untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan. Jika demikian, ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah sebagai berikut :

1. Perubahan terjadi secara sadar

Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah mengalami adanya suatu perubahan dalam dirinya.

2. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah yang bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu itu sendiri.

4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti bersin, menangis dan sebagainya itu tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perbuatan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya (Slameto, 2010: 3).

6. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Hamdani (2011: 137), mendefinisikan “Prestasi belajar adalah hasil suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok”. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan . Prestasi belajar peserta didik dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil evaluasi dapat memperlihatkan tinggi-rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau telah dikerjakan (Hasan Alwi, Hans Lopoliwa, dkk.2002) Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam periode tertentu dari kegiatan belajar berdasarkan hasil suatu tes atau penilaian belajar. Adapun dilihat dari kegunaannya prestasi belajar yang dicapai

oleh peserta didik adalah berbeda-beda perbedaan ini disebabkan oleh adanya perbedaan kemampuan tiap-tiap peserta didik dalam belajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar menurut Slameto (2003: 54-72), yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar.

Faktor ini meliputi faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi proses dan prestasi belajar yang datang dari luar peserta didik. Faktor ini meliputi faktor keluarga dan faktor sekolah. Dalam faktor eksternal terdapat faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, dan keadaan gedung. (Slaminto 2003:64)

c. Tes prestasi belajar

Suharsimi Arikunto (1998:140) mendeskripsikan tes prestasi belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Pada hakikatnya tes prestasi belajar merupakan tes yang disusun secara berencana yang digunakan untuk mengukur kemampuan subjek di lingkungan pendidikan.

7. Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial membahas tentang hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat di mana anak didik tumbuh dan

berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada da terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu mahasiswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat (Kosasih, 1994 dalam Solihatin, E dan Raharjo, 2009: 14).

Adapun menurut Daljoeni (1997: 7) sendiri IPS didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan tentang manusia di dalam kelompok yang disebut masyarakat, dengan menggunakan ilmu politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan sebagainya. Menurut Trianto (2011: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Menurut S. Nasution (Daljoeni: 9) menyatakan bahwa IPS merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. IPS merupakan bagaian kurikulum sejarah yang berhubungan dengan peranan manusia didalam masyarakat yang terdiri dari berbagai subyek yaitu ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial (Daljoeni 1997:9).

b. Fungsi IPS

Pada dasarnya pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Solihatin dan Raharjo, 2007: 5). Ilmu Pengetahuan sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan akan terjadi di

lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikan peserta didik semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat (Koasasih, 1994 dalam Solihatin dan Raharjo 2007: 15).

c. Tujuan IPS

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan sosial yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Sedangkan tujuan pendidikan IPS menurut Gross (1978) dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2007: 14), adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya.

Dalam pengembangan kurikulum IPS tahun 1972 menetapkan tujuan umum pengajaran IPS (Wahab, 2008: 34) adalah

1. Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat.
2. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan kesejahteraan social.
3. Meningkatkan efisiensi, kejujuran, dan keadilan bagi semua warga Negara.
4. Meningkatkan mutu lingkungan.
5. Menjamin keamanan dan keadilan bagi semua warga Negara.
6. Member pengertian tentang hubungan internasional bagi kepentingan bangsa.
7. Meningkatkan saling pengertian dan kerukunan antar golongan dan daerah dalam menciptakan kesatuan dan persatuan nasional.

e. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Akbar “ Peningkatan Peran Aktif Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Pada Siswa Kelas VI Di MI Muhammadiyah Pingit, Banjarnegara Tahun Pelajaran 2007/2008 “ menyimpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan peran aktif siswa dan prestasi belajar siswa. Pada siklus I skor rata-rata peran aktif siswa 2,94 dengan kriteria kurang baik meningkat menjadi 4,59 dengan kriteria baik pada siklus II. Pada pelaksanaan tes siklus I diperoleh rata-rata kelas 64,78 dengan kriteria baik dan dengan tingkat ketuntasan belajar 63,15 kemudian meningkat menjadi rata-rata 70,78 dengan kriteria baik dan dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 89,47 pada siklus II.

Hasil penelitian di atas dapat memberikan gambaran bahwa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dapat membantu meningkatkan peran aktif belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Akbar menekankan pada penggunaan model pembelajaran tipe NHT untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VI di MI Muhammadiyah Pingit. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menekankan pada penggunaan model pembelajaran tipe NHT yang pelaksanaannya menggunakan permainan monopoli untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII C di SMP N I Kembaran.

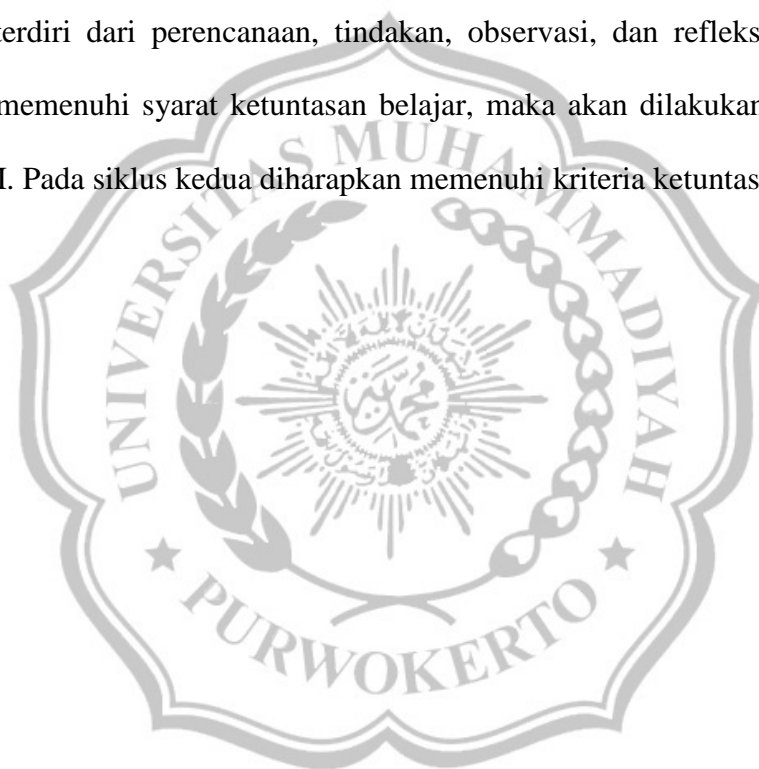
f. Kerangka Berpikir

Untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together(NHT)*. Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together(NHT)* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada peserta didik untuk membentuk kelompok dan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3-5 orang dan setiap kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang beragam, ada yang pintar, ada yang sedang dan ada pula yang tingkat kemampuannya kurang. Kemudian setiap anggota kelompok diberi tanggung jawab untuk memecahkan masalah atau soal dalam kelompoknya dan diberikan kebebasan untuk mengeluarkan pendapatnya tanpa ada rasa takut salah sehingga timbul respon antar peserta didik. Pembelajaran tersebut dapat lebih menyenangkan karena mendapatkan sesuatu yang baru berpasangan dengan peserta didik lain dan bekerja sama sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

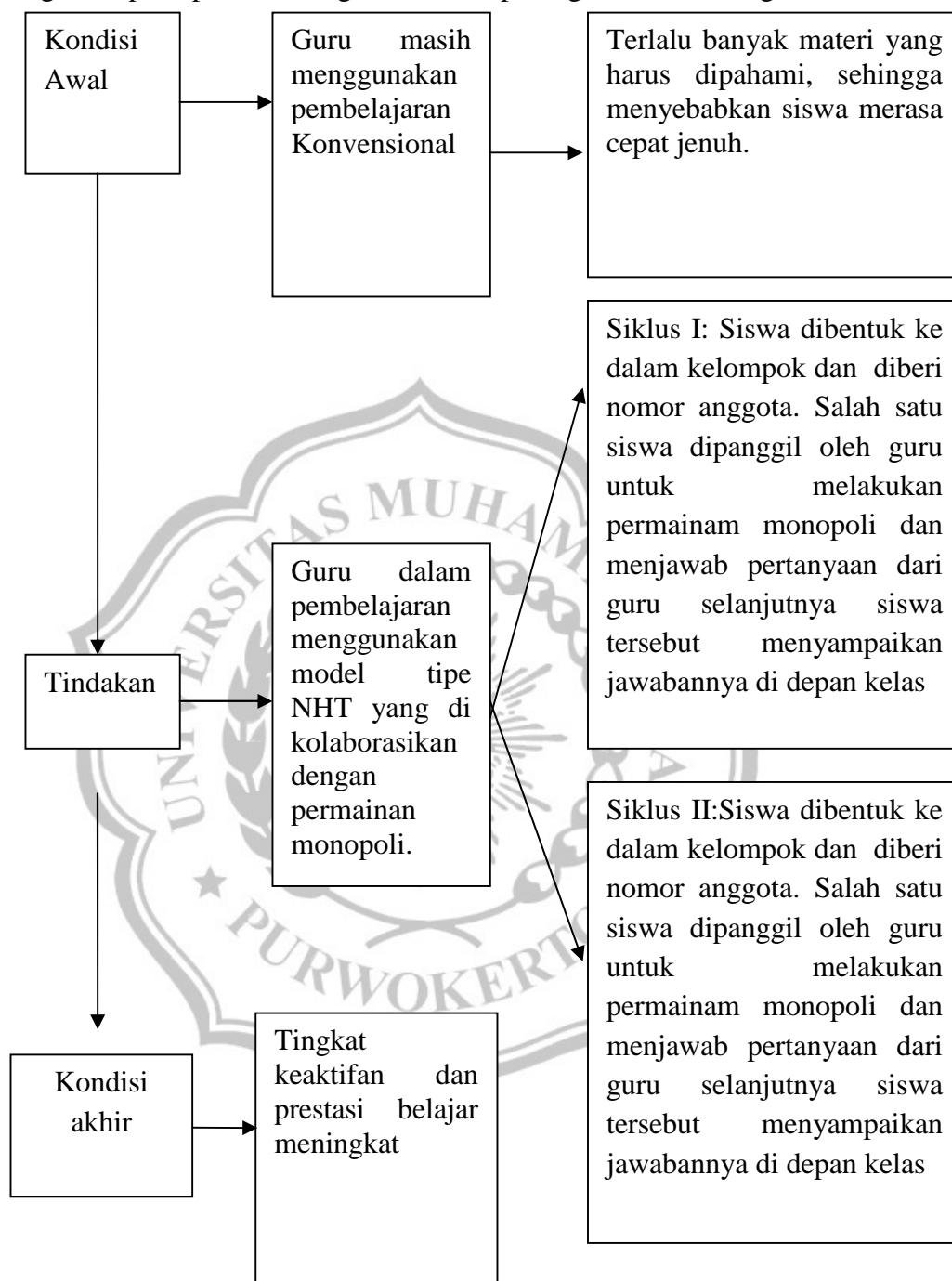
Metode pembelajaran ini juga menuntut peserta didik terlibat secara aktif, dan juga untuk menemukan sebuah jawaban, semuanya berbaur dalam satu kelompok dan sama-sama bertanggung jawab terhadap kelompok tersebut, guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator. Peserta didik bebas mengeluarkan ide dan mengkomunikasikan ide tersebut dengan peserta didik yang lain. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together(NHT)* akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar IPS untuk meningkatkan tingkat

keaktifan dan prestasi belajar siswa yaitu dengan cara berkelompok. Peserta didik berusaha mencari dan mengetahui jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together(NHT)* yang dikolaborasikan dengan menggunakan permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik.

Perbaikan pembelajaran akan dilakukan menggunakan daur siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika siklus I belum memenuhi syarat ketuntasan belajar, maka akan dilakukan tindakan pada siklus II. Pada siklus kedua diharapkan memenuhi kriteria ketuntasan belajar.



Kerangka berpikir pada secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 : Skema Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*(NHT) dengan menggunakan permainan monopoli

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka penelitian mengajukan hipotesis sebagai berikut : “keaktifan dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*(NHT) dengan menggunakan permainan monopoli di SMP N 1 Kembaran pada kelas VII E semester genap tahun ajaran 2012/2013”

