

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Aktivitas Belajar

a. Pengertian Belajar

“Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (Slameto, 2003: 2). “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman” (Oemar Hamalik, 2006: 154). Perubahan tingkah laku yang dimaksud meliputi aktivitas dan pola pikir siswa yang terjadi jika siswa belajar secara bermakna. Selain itu, dalam belajar juga terjadi proses mengkaitkan informasi baru dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam pikiran siswa. Siswa dapat membangun pengetahuan baru dengan cara asimilasi atau akomodasi. Asimilasi terjadi jika pengetahuan baru dibangun atas dasar pengetahuan yang sudah diketahui, sedangkan akomodasi terjadi jika yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan hal baru.

Nana Syaodih (2003: 155) mengatakan belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun kurang baik, direncanakan atau tidak. Pendapat lain menyatakan, belajar

adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya (Dalyono, 2009:49). Mengutip dari Ngalim Purwanto (2006: 84), Hilgrad dan Bower mengemukakan definisi belajar sebagai berikut.

Belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, di mana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Cronbach dalam Sumadi Suryabrata (2007: 231) menyatakan bahwa: *“learning is shown by a change in behavior as a result of experience”*. Jadi menurut Cronbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu si pelajar mempergunakan pancainderanya.

Sesuai dengan pendapat ini adalah pendapatnya Harold Spears dalam Sumadi Suryabrata (2007: 231) yang menyatakan bahwa: *“learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”*. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

Witherington dalam Ngalim Purwanto (2010: 84) menyebutkan bahwa:

“belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian”.

Wittig dalam Muhibbin Syah (2008: 90) mendefinisikan “belajar merupakan perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman”.

Berdasarkan berbagai definisi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif berlanjut secara terus menerus yang diperoleh dari hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Perubahan tersebut tidak hanya bertambahnya ilmu pengetahuan, namun juga berwujud keterampilan, kecakapan, sikap, tingkah laku, pola pikir, kepribadian dan lain-lain.

Menurut Ngalim Purwanto (2010: 85), ada beberapa elemen penting yang menggambarkan ciri-ciri pengertian belajar, yaitu:

- 1) Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik.
- 2) Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan dan kematangan tidak dianggap

sebagai suatu hasil belajar seperti perubahan yang terjadi pada bayi.

Untuk dapat disebut sebagai belajar maka perubahan itu relatif mantap, harus merupakan akhir suatu periode yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan ataupun bertahun-tahun. Ini berarti kita harus mengesampingkan perubahan-perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh motivasi, kelelahan, adaptasi, ketajaman, perhatian atau kepekaan seseorang yang biasanya hanya berlangsung sementara.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi belajar yaitu *faktor intern* dan *faktor ekstern* (Slameto, 2003: 54-71).

1. *Faktor intern*, adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. *Faktor intern* meliputi tiga hal yaitu:
 - a) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat *psikis*)
2. *Faktor ekstern*, adalah faktor yang ada di luar individu. *Faktor ekstern* yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Muhibbin Syah (2008: 132) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu: (1) *faktor internal*, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa, (2) *faktor eksternal* yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan (3) *faktor pendekatan belajar* yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Ngalim Purwanto (2010: 102) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 2 macam, yaitu:

- a. Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut *faktor individual* yang meliputi faktor kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
- b. Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut *faktor sosial*. Yang termasuk faktor ini antara lain faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

M. Dalyono (2009:55) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar adalah:

- 1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi dan Bakat
 - c) Minat dan Motivasi
 - d) Cara Belajar
- 2) Faktor Eksternal (yang Berasal dari Luar Diri)
 - a) Keluarga
 - b) Sekolah
 - c) Masyarakat
 - d) Lingkungan Sekitar

Nana Syaodih Sukmadinata (2003:162) menyatakan keberhasilan belajar atau prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu:

1) Faktor-faktor dalam diri individu

- a) Aspek Jasmani, mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Kondisi fisik menyangkut kelengkapan dan kesehatan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pencecapan.
- b) Aspek Rohani, menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi afektif dan konatif dari individu.

2) Faktor-faktor Lingkungan

Meliputi faktor fisik maupun sosial-psikologis yang berada pada:

- a) Lingkungan Keluarga, faktor fisik dalam lingkungan keluarga adalah: keadaan rumah dan ruangan tempat belajar, sarana dan prasarana belajar yang ada, suasana dalam rumah, juga suasana lingkungan di sekitar rumah sedangkan psikologisnya menyangkut keutuhan keluarga, iklim psikologis, iklim belajar dan hubungan antaranggota keluarga.
- b) Lingkungan Sekolah, lingkungan ini meliputi lingkungan fisik sekolah seperti lingkungan kampus, sarana dan prasarana

belajar yang ada, sumber-sumber belajar, media belajar, dan sebagainya.

- c) Lingkungan Masyarakat, lingkungan masyarakat yang warganya berlatar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga- lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar di dalamnya akan memberikan pengaruh yang positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasi mudanya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari 2 macam, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru merupakan faktor eksternal yang akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

c. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar bukanlah menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Karena itu model pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Guru sering lupa dengan hal ini. Banyak guru yang terkecoh oleh sikap siswa yang pura-pura aktif padahal sebenarnya tidak.

Menurut Yusfy (2011) “Aktivitas adalah kegiatan. Jadi aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar”. Keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan oleh kegiatan interaksi dalam pembelajaran tersebut. Semakin aktif siswa selama pembelajaran, semakin banyak pula pengalaman belajar yang akan diperoleh siswa dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Aktivitas yang timbul dari siswa pada saat proses pembelajaran juga akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi belajar.

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Dengan demikian, aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan ia sendiri yang melaksanakan belajar.

“Dalam belajar sangatlah diperlukan adanya aktivitas, tanpa adanya aktivitas belajar itu tidak mungkin berlangsung dengan baik karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan tindakan/aktivitas”(Sardiman,

2011: 96). Aktivitas dalam belajar di sini dapat bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu terkait. Keterkaitan keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Banyak macam aktivitas belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas belajar siswa tidak cukup mendengar maupun mencatat, seperti halnya yang terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Dua aktivitas (fisik dan mental) memang harus dipandang sebagai hubungan yang erat. J. Piaget dalam Ahmad Rohani (2010: 8) berpendapat: “Seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat anak tidak berpikir. Agar ia berpikir sendiri (aktif) ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri”. Berpikir pada taraf verbal baru timbul setelah individu berpikir pada taraf perbuatan.

Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar dan sebagainya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan

mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin (DA88, 2010).

Berkenaan dengan hal tersebut, Paul B.Dierich dalam Sardiman (2011: 101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Menurut Getrude M. Whipple dalam Martinis Yamin (2007:

86) membagi kegiatan-kegiatan siswa sebagai berikut:

- a) Bekerja dengan alat-alat visual
 - 1) Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya.
 - 2) Mempelajari gambar-gambar, stereograph slide film, khusus mendengar penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
 - 3) Mengurangi pameran.

- 4) Mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
 - 5) Memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan.
 - 6) Menyusun pameran, menulis tabel.
 - 7) Mengatur file material untuk digunakan kelak.
- b) Ekskursi dan trip
- 1) Mengunjungi museum, akuarium dan kebun binatang.
 - 2) Mengundang lembaga-lembaga yang dapat memberikan keterangan-keterangan.
 - 3) Menyaksikan demonstrasi, seperti proses produksi di pabrik sabun, proses penyiaran televisi.
- c) Mempelajari masalah-masalah
- 1) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
 - 2) Mempelajari ensiklopedia dan referensi.
 - 3) Membawa buku-buku dari rumah dan perpustakaan umum untuk melengkapi koleksi sekolah.
 - 4) Mengirim surat kepada badan-badan bisnis untuk memperoleh informasi.
 - 5) Melaksanakan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh *Guidance* yang telah disampaikan oleh guru.
 - 6) Membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
 - 7) Menafsirkan peta, menentukan lokasi-lokasi.
 - 8) Melakukan eksperimen
 - 9) Menilai informasi dari berbagai sumber
 - 10) Mengorganisasi bahan bacaan
 - 11) Mempersiapkan dan memberikan laporan-laporan lisan yang menarik dan informatif.
 - 12) Membuat rangkuman
 - 13) Mempersiapkan daftar bacaan
 - 14) Men-*skin* bahan untuk menyusun objek yang menarik
- d) Mengapresiasi literatur
- 1) Membaca cerita-cerita yang menarik.
 - 2) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
- e) Ilustrasi dan konstruksi
- 1) Membuat *chart* dan diagram.
 - 2) Membuat *blue print*.
 - 3) Menggambar dan membuat peta.
 - 4) Membuat poster.
 - 5) Menyiapkan suatu *frieze*
 - 6) Menyusun rencana permainan
 - 7) Membuat ilustrasi, peta dan diagram untuk sebuah buku.
 - 8) Membuat artikel untuk pameran
- f) Bekerja menyajikan informasi
- 1) Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.

- 2) Menyensor bahan-bahan dalam buku
 - 3) Menyusun *bulletin board* secara *up to date*.
 - 4) Merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*.
 - 5) Menulis dan menyajikan dramatisasi.
- g) Cek dan tes
- 1) Mengerjakan informal dan *standardized test*.
 - 2) Menyiapkan tes-tes untuk siswa lain.
 - 3) Menyusun grafik perkembangan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa. Aktivitas tersebut dapat berupa: memperhatikan, bekerja sama, menyusun perencanaan, bertanya dan menyampaikan pendapat, bertukar pendapat, memiliki kepedulian terhadap kesulitan anggota kelompok, mengumpulkan informasi, mengambil keputusan dan mengerjakan *pre test* dan *post test*.

Gagne dan Briggs dalam Martinis Yamin (2007: 84) menjelaskan rangkaian pembelajaran yang dilakukan dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa.

Masing-masing diantaranya:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
3. Mengingatnkan kompetensi prasyarat.
4. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep) yang akan dipelajari.
5. Memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (*feed back*)
8. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.

9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Menurut Uzer Usman (2006:26) cara untuk memperbaiki dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam belajar adalah sebagai berikut:

1. Cara memperbaiki keterlibatan siswa
 - a. Abadikan waktu yang lebih banyak untuk kegiatan belajar mengajar.
 - b. Tingkatkan partisipasi siswa secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menuntut respon yang aktif dari siswa.
 - c. Masa transisi antara berbagai kegiatan dalam mengajar hendaknya dilakukan secara tepat dan luwes.
 - d. Berikanlah pengajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai.
 - e. Usahakan agar pengajaran dapat menarik minat siswa, untuk itu guru harus mengetahui minat siswa dan mengaitkan dengan bahan dan prosedur pengajaran.
2. Cara meningkatkan keterlibatan siswa
 - a. Kenalilah dan bantulah anak-anak yang kurang terlibat. Selidiki penyebab dan usaha apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan prestasi anak tersebut.
 - b. Siapkan siswa secara tepat. Persyaratan awal apa yang diperlukan anak untuk mempelajari tugas belajar yang baru.
 - c. Sesuaikan pengajaran dengan kebutuhan-kebutuhan individual siswa. Hal ini sangat penting untuk meningkatkan usaha dan keinginan siswa untuk berpikir secara aktif dalam kegiatan belajar.

Martinis Yamin (2007: 80) menjelaskan bahwa peran aktif dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa.
- 2) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.

- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa.
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya dan mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
- 5) Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aktif memiliki persamaan dengan model pembelajaran *self discovery learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri sehingga dapat dijadikan sebagai nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memposisikan dirinya sebagai fasilitator yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

Melihat aktivitas pembelajaran di sekolah sangatlah kompleks dan bervariasi, maka guru sebagai pendidik harus dapat memotivasi peserta didiknya agar aktivitas dalam proses

pembelajaran akuntansi dapat berjalan seoptimal dan seefektif mungkin. Dengan demikian, proses pembelajaran akuntansi akan lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal inilah yang menjadi tantangan bagi seorang guru agar dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akuntansi dapat seefektif mungkin dan optimal.

2. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif 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.

“Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”, Nurulhayati dalam Rusman (2011:203). Dalam sistem belajar kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar.

Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*)

lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) “memudahkan siswa belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai.

Roger dan David Johnson dalam Anita Lie (2008: 31) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota)
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

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 (1995) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus 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, model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Rusman, 2011: 205).

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping 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. Sanjaya dalam Rusman, (2011:206)

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan dalam beberapa perspektif, yaitu: 1) Perspektif motivasi artinya penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang dalam kegiatannya saling membantu untuk memperjuangkan keberhasilan kelompok. 2) Perspektif sosial artinya melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. 3) Perspektif perkembangan kognitif artinya dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk

berpikir mengolah berbagai informasi Sanjaya dalam Rusman (2011: 206)

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Rusman (2011: 207-208) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.

3. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Nur Asma (2006:12) mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1) Pencapaian Hasil Belajar

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor kepada teman sebaya yang membutuhkan pemikiran lebih mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat di dalam materi tertentu.

2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Efek penting kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat, banyak kerja orang dewasa dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dalam masyarakat, meskipun beragam budayanya.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur Asma (2006:14-15) pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip yang dianut, yaitu:

1. Belajar Siswa Aktif (*Student Active Learning*)

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan

ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.

2. Belajar Bekerjasama (*Cooperative Learning*)

Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah dan mengujinya secara bersama-sama, sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama mereka. Diyakini pengetahuan yang diperoleh melalui penemuan-penemuan dari hasil kerjasama ini akan lebih bernilai permanen dalam pemahaman masing-masing siswa.

3. Pembelajaran Partisipatorik

Melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

4. Mengajar Reaktif (*Reactive Teaching*)

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif ini, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi siswa dapat dibangkitkan jika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat meyakinkan siswanya akan manfaat pelajaran ini untuk masa depan mereka.

5. Pembelajaran yang Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru di luar maupun di dalam kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dan tutur bahasa yang menyayangi siswa-siswanya.

e. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur dasar belajar kooperatif menurut Arends (Nur Asma, 2006: 16-17) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan atau akan diberikan hadiah/ penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar.
- 7) Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Guru sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran kooperatif agar berjalan secara efektif. Guru harus menyusun materi agar setiap siswa dapat bekerja dan menyumbangkan pikirannya dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Selain itu guru juga harus mengatur pembagian kelompok agar kelompok yang tersusun bersifat heterogen. Ruang kelas juga

perlu diperhatikan, agar masing-masing kelompok dapat bekerja dengan nyaman dan tidak saling mengganggu.

f. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Penjelasan Materi

Tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.

2. Belajar Kelompok

Tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

3. Penilaian

Penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes Individu akan memberikan penilaian kemampuan individu dan tes kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai

kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya.

4. Pengakuan Tim

Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk berprestasi lebih baik lagi.

(Rusman, 2011: 212-213)

g. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif

Menurut Miftahul Huda (2011:87-88), ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif . Empat diantaranya adalah:

1. *Formal Cooperative Learning Group*

Siswa bekerja sama untuk satu atau beberapa sesi pertemuan. Kelompok pembelajaran kooperatif formal dibentuk berdasarkan prosedur-prosedur pembelajaran kooperatif pada umumnya. Prosedur-prosedur itu meliputi antara lain: keputusan-keputusan pra-intruksional, perancangan tugas dan struktur kooperatif, pengawasan-pengawasan kelompok kooperatif, evaluasi pembelajaran dan pemrosesan kelompok.

2. *Informal Cooperative Learning Group*

Siswa bekerja sama hanya untuk satu kali pertemuan saja. Kelompok pembelajaran kooperatif informal dibentuk untuk memfokuskan perhatian siswa pada materi yang dipelajari,

menciptakan *setting* dan *mood* yang kondusif untuk belajar, memastikan siswa memproses materi yang sudah diajarkan dan menjadi kegiatan penutup di akhir pelajaran.

3. *Cooperative Base Group*

Kelompok besar kooperatif (*cooperative base group*) merupakan kelompok pembelajaran kooperatif dengan jumlah anggota yang stabil dan beragam, yang biasanya ditugaskan untuk bekerja sama selama satu semester atau satu tahun. Setiap anggota bertanggung jawab untuk saling saling memberikan dukungan, dorongan, bantuan dalam menyelesaikan tugas bersama dan memastikan semua anggota mengalami kemajuan akademik.

4. *Integrated Use of Cooperative Learning Groups*

Gabungan tiga jenis kelompok kooperatif dibuat untuk mengefektifkan dan memaksimalkan pembelajaran siswa untuk satu materi pembelajaran atau tugas akademik tertentu.

h. Bentuk-bentuk Pembelajaran Kooperatif

1. *Jigsaw*

Jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Model ini memiliki dua versi tambahan, *Jigsaw II* (Slavin, 1989) dan *Jigsaw III* (Kagan, 1990). Dalam model *Jigsaw*, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5 anggota. Setiap kelompok diberi informasi yang membahas salah satu topik dari materi pelajaran mereka saat itu. Dari informasi

yang diberikan pada setiap kelompok ini, masing-masing anggota harus mempelajari bagian-bagian yang berbeda dari informasi tersebut.

Setelah mempelajari informasi tersebut dalam kelompoknya masing-masing, setiap anggota yang mempelajari bagian-bagian ini berkumpul dengan anggota-anggota dari kelompok lain yang juga menerima bagian materi yang sama. Perkumpulan siswa yang memiliki bagian informasi yang sama ini dikenal dengan istilah “kelompok ahli”. Dalam “kelompok ahli” ini, masing-masing siswa saling berdiskusi dan mencari cara terbaik bagaimana menjelaskan bagian informasi itu kepada teman-teman satu kelompoknya yang semula. Setelah diskusi selesai, semua siswa “kelompok ahli” kembali ke kelompoknya semula dan masing-masing dari mereka mulai menjelaskan bagian informasi tersebut kepada teman-teman satu kelompoknya (Miftahul Huda, 2011: 120-121).

2. *Think-Pair-Share*

Model pembelajaran ini dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman dari University of Maryland. Pertama-tama, siswa diminta untuk duduk berpasangan. Kemudian, guru mengajukan satu pertanyaan/masalah kepada mereka. Setiap siswa diminta untuk berpikir sendiri-sendiri terlebih dahulu tentang jawaban atas pertanyaan itu, kemudian mendiskusikan hasil pemikirannya

dengan pasangan di sebelahnya untuk memperoleh satu konsensus yang sekiranya dapat mewakili jawaban mereka berdua. Setelah itu, guru meminta setiap pasangan untuk *menshare*, menjelaskan, atau menjabarkan hasil konsensus atau jawaban yang telah mereka sepakati pada siswa-siswa yang lain di ruang kelas (Miftahul Huda, 2011: 132).

3. *Number Heads Together*

Dikembangkan oleh Russ Frank yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling *sharing* ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Prosedur-prosedur dalam NHT sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- b) Guru memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c) Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- d) Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka.

(Miftahul Huda, 2011: 138)

4. *Group Investigation*

Model yang dikembangkan oleh Sharan dan Sharan ini lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pengajaran di ruang kelas. Dalam model GI, siswa diberi kontrol dan pilihan penuh untuk merencanakan apa yang ingin dipelajari dan diinvestigasi. Pertama-tama, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil. Masing-masing kelompok diberi tugas atau proyek yang berbeda.

Dalam kelompoknya, setiap anggota berdiskusi dan menentukan informasi apa yang akan dikumpulkan, bagaimana mengolahnya, bagaimana menelitinya, dan bagaimana menyajikan hasil penelitiannya di depan kelas. Semua anggota harus turut andil dalam menentukan topik penelitian apa yang akan mereka ambil. Selama proses investigasi ini, mereka akan terlibat dalam aktivitas-aktivitas berpikir tingkat tinggi, seperti membuat sintesis, ringkasan, hipotesis, kesimpulan dan menyajikan laporan akhir (Miftahul Huda, 2011: 123-124).

5. *Two Stay Two Stray*

Teknik Dua Tinggal Dua Tamu dikembangkan oleh Spencer Kagan dan bisa digunakan bersama dengan Teknik Kepala Bernomor. Teknik ini memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain (Miftahul Huda, 2011: 140).

6. *Make a Match*

Dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Model ini mengharuskan siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Hal-hal yang perlu dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Agus Suprijono, 2011: 94).

Prosedur *make a match* (Miftahul Huda, 2011: 135) sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian).
- b) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- c) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- d) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan.

7. *Listening Team*

Pembelajaran dengan model *listening team* diawali dengan pemaparan materi pembelajaran oleh guru. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok di mana setiap kelompok mempunyai peran masing-masing. Kelompok pertama

merupakan kelompok penanya, kelompok kedua dan ketiga adalah kelompok penjawab. Kelompok keempat adalah kelompok yang bertugas mereview dan membuat kesimpulan dari hasil diskusi. Pembelajaran diakhiri dengan penyampaian berbagai kata kunci atau konsep yang telah dikembangkan oleh peserta didik dalam berdiskusi (Agus Suprijono, 2011: 96).

8. *Inside-Outside Circle*

Dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Model ini memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Bahan yang paling cocok digunakan dengan model ini adalah bahan-bahan yang membutuhkan pertukaran pikiran dan informasi antarsiswa. Salah satu keunggulan model ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi bersama dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Prosedur Lingkaran Individu:

- a) Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil, mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar. Separuh kelas lagi membentuk lingkaran besar, mereka berdiri menghadap ke dalam. Pola bentukan dari kedua lingkaran ini adalah siswa-siswa yang membentuk lingkaran besar, sehingga setiap siswa

dalam lingkaran kecil nantinya akan berhadapan dengan siswa yang berada di lingkaran besar. Masing-masing akan menjadi pasangan.

- b) Setiap pasangan siswa dari lingkaran kecil dan besar saling berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil dipersilakan memulai terlebih dahulu. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan, namun tetap dengan nada bicara yang tenang, tidak terlalu keras. Setelah itu, siswa yang berada di lingkaran besar dipersilakan untuk berbagi informasi.
- c) Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi informasi lagi.
- d) Sekarang, giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

(Miftahul Huda, 2011: 144-146)

9. *Bamboo Dancing*

Merupakan pengembangan dan modifikasi dari teknik *Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar* (Miftahul Huda, 2011: 147). Di beberapa kelas, teknik *Lingkaran Kecil dan Lingkaran Besar* sering kali tidak bisa dilaksanakan karena kondisi penataan

ruang kelas yang tidak menunjang. Tidak ada cukup ruang di dalam kelas untuk membentuk lingkaran dan tidak selalu memungkinkan untuk membawa siswa keluar dari ruang kelas dan belajar di alam bebas. Kebanyakan ruang kelas di Indonesia memang ditata dengan model klasikal.

Dinamakan Tari Bambu karena siswa berjajar dan saling berhadapan dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam Tari Bambu Filipina yang juga populer di beberapa daerah di Indonesia. Model ini memungkinkan siswa saling berbagi informasi pada waktu yang bersamaan. Salah satu keunggulannya yaitu adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur. Selain itu, memberi kesempatan siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

Prosedur Tari Bambu Individu:

- a) Separuh kelas berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas.
- b) Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu yang relatif singkat.
- c) Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.

- d) Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
- e) Kemudian, satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajaran yang lain sehingga jajaran ini akan bergeser. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan yang baru untuk berbagi informasi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

Prosedur Tari Bambu Kelompok

- a) Satu kelompok berdiri di satu jajaran berhadapan dengan kelompok lain.
- b) Kelompok bergeser seperti prosedur Tari Bambu Individu di atas, kemudian mereka pun saling berbagi informasi.

10. *Point-Counter-Point*

Model pembelajaran ini dipergunakan untuk mendorong siswa berpikir dalam berbagai perspektif. Jika model pembelajaran ini dikembangkan, maka yang harus diperhatikan adalah materi pembelajaran. Di dalam bahan pelajaran harus terdapat isu-isu kontroversi.

Langkah pertama adalah membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok. Aturilah posisi mereka sedemikian rupa sehingga mereka berhadap-hadapan. Berikan kesempatan

kepada tiap-tiap kelompok merumuskan argumentasi sesuai dengan perspektif yang dikembangkannya.

Usai tiap-tiap kelompok berdiskusi secara internal, maka mulailah mereka berdebat. Setelah seorang siswa dari suatu kelompok menyampaikan argumentasi sesuai pandangan yang dikembangkan kelompoknya, mintalah tanggapan, bantahan atau koreksi dari kelompok lain perihal isu yang sama. Lanjutkan proses ini sampai waktu yang memungkinkan.

Di penghujung waktu pelajaran buatlah evaluasi sehingga siswa dapat mencari jawaban sebagai titik temu dari argumentasi yang telah mereka meunculkan (Agus Suprijono, 2011: 100).

11. *The Power of Two*

Praktik pembelajaran dengan model *The Power of Two* diawali dengan mengajukan pertanyaan. Diharapkan pertanyaan yang dikembangkan adalah pertanyaan yang membutuhkan pemikiran kritis.

Mintalah kepada siswa secara perorangan untuk menjawab pertanyaan yang diterimanya. Setelah semua menyelesaikan jawabannya, mintalah kepada siswa untuk mencari pasangan.

Individu-individu yang berpasangan diwajibkan saling menjelaskan jawaban masing-masing, kemudian menyusun jawaban baru yang disepakati bersama. Setelah masing-masing

pasangan menulis jawaban mereka, mintalah mereka membandingkan jawaban tersebut dengan pasangan lain, demikian seterusnya. Berikan waktu yang cukup agar peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan yang lebih *integratif*.

Di akhir pelajaran buatlah rumusan-rumusan rangkuman sebagai jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah di ajukan. Rumusan tersebut merupakan konstruksi atas keseluruhan pengetahuan yang telah dikembangkan selama diskusi (Agus Suprijono, 2011: 100-101).

12. Keliling Kelompok

Dalam kegiatan keliling kelompok, masing-masing anggota kelompok berkesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan anggota yang lain

Prosedur:

- a) Salah satu siswa dari masing-masing kelompok memulai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
- b) Siswa berikutnya lalu ikut memberikan kontribusi pemikirannya.
- c) Demikian seterusnya. Giliran bicara bisa dilaksanakan menurut arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

(Miftahul Huda, 2011: 141-142)

13. Kancing Gemerincing

Dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Model ini dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Dalam kebanyakan kelompok, sering kali ada saat anak/anggota yang terlalu dominan dan banyak bicara. Sebaliknya, ada anak yang pasif dan pasrah saja pada rekannya yang lebih dominan. Teknik ini memastikan setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berperan serta dan berkontribusi pada kelompoknya masing-masing.

Prosedur:

- a) Guru menyiapkan satu kotak kecil yang berisi kancing-kancing (atau benda-benda kecil lainnya).
- b) Sebelum memulai tugasnya, masing-masing anggota dari setiap kelompok mendapatkan 2 atau 3 buah kancing (jumlah kancing bergantung pada sukar tidaknya tugas yang diberikan).
- c) Setiap kali anggota selesai berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus menyerahkan salah satu kancingnya dan meletakkannya di tengah-tengah meja kelompok.
- d) Jika kancing yang dimiliki salah seorang siswa habis, dia tidak boleh berbicara lagi sampai semua rekannya menghabiskan kancingnya masing-masing.

- e) Jika semua kancing sudah habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesepakatan untuk membagi-bagi kancing lagi dan mengulangi prosedurnya kembali.

(Miftahul Huda, 2011: 142-143)

14. Keliling Kelas

Masing-masing kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk memamerkan hasil kerjanya masing-masing dan melihat hasil kerja kelompok-kelompok lain.

Prosedur:

- a) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat sebagaimana biasa.
- b) Mereka diminta untuk membuat satu produk atau kreasi kelompok.
- c) Setelah selesai, masing-masing kelompok memamerkan hasil kerja mereka. Hasil-hasil ini bisa dipajang di beberapa bagian kelas jika berupa poster atau gambar-gambar.
- d) Masing-masing kelompok berjalan keliling kelas dan mengamati hasil karya kelompok-kelompok lain.

(Miftahul Huda, 2011: 143-144)

Slavin (1995) dalam Miftahul Huda (2011: 114) menampilkan beberapa model pembelajaran kooperatif yang banyak diteliti dan paling sering digunakan. Slavin membagi

model-model tersebut dalam 3 kategori: 1) model *Student Teams Learning*, 2) model *Supported Cooperative Learning*, dan 3) model *Informal*.

1) *Model Student Teams Learning*

Merupakan model pembelajaran kooperatif yang diteliti dan dikembangkan di John Hopkins University. Lebih dari separuh penelitian tentang pembelajaran kooperatif melibatkan model ini. Model *Student Teams Learning* didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Selain itu, model *Student Teams Learning* juga menekankan pentingnya tujuan dan kesuksesan kelompok yang dapat dicapai hanya jika semua anggota kelompok benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan.

Ada tiga konsep yang mendasari model *Student Teams Learning*: penghargaan kelompok (*team reward*), tanggung jawab individu (*individual accountability*), dan kesempatan yang sama untuk sukses (*equal opportunities for succes*).

(Miftahul Huda, 2011: 115)

Model-model *Student Teams Learning* ini meliputi:

a) *Student Team-Achievement Divisions* (STAD)

Model yang dikembangkan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.

Perolehan nilai kuis setiap anggota menentukan skor yang diperoleh oleh kelompok mereka. Jadi, setiap anggota harus berusaha memperoleh nilai maksimal dalam kuis jika kelompok mereka ingin mendapatkan skor yang tinggi. Slavin menyatakan bahwa STAD ini dapat diterapkan untuk beragam materi pelajaran, termasuk sains, yang di dalamnya terdapat unit tugas yang hanya memiliki satu jawaban yang benar (Miftahul Huda, 2011: 116).

b) *Teams-Games-Tournaments* (TGT)

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja.

Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi game akademik (Miftahul Huda, 2011: 116).

c) *Jigsaw II*

Ketika Aronson (1975) mengembangkan model *Jigsaw* untuk pertama kalinya, Slavin (1989) lalu mengadopsi dan memodifikasinya kembali. Hasil modifikasi yang dilakukan Slavin ini dikenal dengan *Jigsaw versi II*. Dalam model ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa saat ditugaskan mengerjakan kuis. Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan *Jigsaw I* (Miftahul Huda, 2011: 118).

2) Model *Supported Cooperative Learning*

Selain model *Student Teams Learning* yang dikembangkan di John Hopkins University, ada pula model-model pendukung lain yaitu *Supported Cooperative Learning* yang digagas beberapa peneliti, termasuk oleh Aronson (1975), Kagan (1990), dan dua “spesialis” yang sudah banyak

mempublikasikan buku seputar pembelajaran kooperatif, David Johnson dan Robert Johnson. Berikut ini adalah beberapa model pembelajaran kooperatif tersebut (Miftahul Huda, 2011: 119-125).

a) *Cooperative Learning Structures (CLS)*

Lebih dikenal sebagai Model Struktural Pembelajaran Kooperatif, CLS dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990) yang di dalamnya berisi struktur-struktur yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur-struktur ini sebenarnya lebih mirip sebagai sebuah pengelolaan kelas pembelajaran kooperatif daripada sebagai suatu model tersendiri. Artinya, Kagan menghendaki suatu interelasi antara struktur satu dengan struktur yang lain jika pembelajaran kooperatif ingin diterapkan di ruang kelas.

b) *Complex Instruction*

Elizabeth Cohen dan rekan-rekannya di Stanford University telah mengembangkan dan meneliti pendekatan-pendekatan kooperatif yang menekankan pentingnya penerapan proyek-proyek berorientasi penemuan. Fokus utama CI adalah membangun kepercayaan pada semua kemampuan yang dimiliki siswa.

CI biasanya diterapkan di lingkungan pendidikan bilingual.

c) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dalam model TAI, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Setiap kelompok diberi serangkaian tugas tertentu untuk dikerjakan bersama-sama. Poin-poin dalam tugas dibagikan secara berurutan kepada setiap anggota. Semua anggota harus saling mengecek jawaban teman-teman satu kelompoknya dan saling memberi bantuan jika memang dibutuhkan.

3) *Model Informal*

Tidak sedikit guru menerapkan aktivitas-aktivitas kooperatif dalam model pembelajaran tradisionalnya. Aktivitas-aktivitas ini biasanya tidak selalu berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, ada banyak aktivitas pembelajaran kooperatif yang dikembangkan dari model-model tersebut dan sering kali diminati oleh sebagian guru. Aktivitas tersebut lebih dikenal dengan model informal (Slavin, 1995). Berikut ini beberapa model informal pembelajaran kooperatif yang paling banyak digunakan antara lain: 1) *Numbered Heads Together (NHT)*, 2) *Team Product (TP)*, dan 3) *Cooperative Review (CR)*.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

i) Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

1. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif

- a. Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.

- g. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi riil.
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.
(Wina Sanjaya, 2009: 247-248)

2. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

- a. Siswa yang dianggap memiliki kelebihan akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
- b. Tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c. Penilaian yang diberikan didasarkan pada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d. Keberhasilan kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini, tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan model ini.
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri.
Untuk mencapai kedua hal itu dalam pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.
(Wina Sanjaya, 2009: 248-249)

j) Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan (1990). Struktur *Two Stay Two Stray* memberikan

kesempatan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain.

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Two Stay Two Stray*:

1. Siswa bekerja sama dengan kelompok berempat sebagaimana biasa.
2. Guru memberikan tugas pada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama.
3. Setelah selesai, 2 anggota dari masing-masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu kepada anggota dari kelompok lain.
4. Dua orang yang “tinggal” dalam kelompok bertugas *sharing* informasi dan hasil kerja mereka ke tamu mereka.
5. “Tamu” mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
6. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.

(Miftahul Huda, 2011: 141)

Melalui pembelajaran *Two Stay Two Stray*, siswa dikondisikan agar aktif yaitu dengan memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antar anggota kelompoknya maupun bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain, membuat kesimpulan (diskusi) dan

mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada kelompok “tamu” juga di depan kelas.

k) Kelebihan dan Kekurangan *Two Stay Two Stray*

Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan
- 2) Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
- 3) Lebih berorientasi pada keaktifan
- 4) Membantu meningkatkan motivasi belajar siswa

Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok

(Eko Budi Santoso, 2011)

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Widyarningsih (2011) dengan judul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) Pada Siswa Kelas XI IPS 2 Semester II di SMA Negeri I Sanden Tahun Ajaran 2010/2011” menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* secara umum dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS 2 semester II di

SMA Negeri I Sanden. Hal tersebut terlihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada Siklus I, peningkatan sebesar 2.76%. Pada siklus II, peningkatan sebesar 3.33%. Pada siklus III, peningkatan sebesar 4.48%. Penggunaan model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada setiap siklusnya. Pada siklus I, rata-rata prestasi siswa meningkat sebesar 0.92 Pada siklus II, meningkat sebesar 1.06 Pada siklus III, meningkat sebesar 1.29.

2. Penelitian yang dilakukan Dyah Ika Puspita Sari (2010) yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* (TAI) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKN di SMP N 2 Tempel” menunjukkan bahwa pembelajaran PKN dengan menggunakan metode kooperatif tipe TAI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terlihat pada nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan bahwa nilai aktivitas siswa adalah sebesar 46,69% mempunyai tingkat aktivitas rendah. Siklus II tingkat aktivitas belajar siswa meningkat yaitu 70,56% mempunyai tingkat aktivitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran PKN dengan menggunakan metode kooperatif tipe *Team Assisted Individualization* (TAI). Nilai rata-rata hasil belajar pada *pre test* siklus I 64,30 dan nilai rata-rata *post test* siklus I 72,14 dan *post test* siklus

II 78,05. Masing-masing nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *post test* dan *pre test* siklus I dan II mengalami kenaikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Prasiwi Yuni Arum (2010) dalam skripsinya yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dalam Pokok Bahasan Mengelola Kartu Persediaan Barang Supplies untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Kelas XI Ak 2 SMK N I Bantul Tahun Ajaran 2009/2010” menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa sebesar 6%. Hasil tindakan siklus I diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar minimal 70 sebanyak 34 siswa (94%) dan dari hasil tindakan siklus II sebanyak 36 siswa (100%).

C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang penting dalam proses pendidikan. Agar sistem pengajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan, diperlukan sebuah model pembelajaran yang relevan dalam praktik pengajarannya. Kenyataannya, model-model pembelajaran yang digunakan guru akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta selama ini dirasa belum efektif bagi siswa. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Ciri-ciri pada pembelajaran konvensional tersebut yaitu pengetahuan berpusat pada guru dan kurang interaktif. Pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Hal ini menyebabkan kemampuan siswa dalam berbicara atau mengungkapkan

pendapat, bekerjasama dan berdiskusi masih sangat kurang, padahal saat ini untuk mampu bersaing di era globalisasi harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memilih model pembelajaran yang tepat yang dapat memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan keinginan dan kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran dengan kelompok heterogen yang memungkinkan setiap kelompok untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain untuk memahami suatu konsep akuntansi. Siswa bekerja sama baik dengan kelompok asalnya maupun dengan anggota kelompok yang lain dalam usaha memecahkan masalah.

Diharapkan dengan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* ini siswa X Ak 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta dapat lebih mandiri dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Peran guru dalam hal ini hanya mengkoordinasi kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang kondusif dan membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012.