

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu usaha untuk memperoleh kepandaian, ilmu, perubahan tingkah laku atau tanggapan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Reber (dalam buku Psikologi Pendidikan 2007) mendefinisikan belajar dalam dua pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan, dan kedua, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Ormrod (2020) dalam buku Psikologi Pendidikan pengertian belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan jangka panjang. Karena itu bukan sekadar penggunaan informasi sementara.
2. Belajar melibatkan representasi mental atau asosiasi yang pada intinya merupakan fenomena yang terjadi di otak.
3. Belajar adalah perubahan karena pengalaman, bukan hasil pematangan fisiologis, kelelahan atau pengaruh obat-obatan.

Dengan kata lain belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan kelakuan. Belajar dilakukan secara sadar oleh seorang individu dalam perubahan tingkah laku melalui

latihan dan pengalaman yang menyangkut beberapa aspek seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.2 Ciri-ciri Belajar

Menurut Djamarah (dalam P. Lestari & Hudaya, 2018) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sadar oleh seorang individu, sehingga seorang individu tersebut menyadari hasil dari adanya perubahan, dan memahami adanya peningkatan dalam pengetahuan maupun keterampilan dari hasil belajar.

2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Hasil dari belajar yang berguna, yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan di masa yang akan datang atau dimasa sekarang.

3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan dalam belajar memanglah harus mengarah kepada kebaikan, melalui kegiatan yang aktif untuk mendapatkan perubahan tersebut.

4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Hasil belajar haruslah memperoleh perubahan tingkah laku yang bersifat permanen (bukan bersifat sementara). Ketika seorang peserta didik belajar sesuatu yang dia senangi, dan memperoleh hasil dari belajar tersebut, maka kemampuan tersebut haruslah bertahan untuk waktu yang lama.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah

Jika seorang individu melakukan proses belajar maka individu tersebut sadar akan tujuannya. Maka belajar memanglah harus memiliki tujuan untuk dapat mencapai tujuan tersebut.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek

Proses belajar memiliki perubahan secara keseluruhan individu ini bermaksud bahwa belajar atau pengetahuan selalu berubah begitupun dengan keterampilan dan tingkah lakunya.

2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan prinsip yang dilaksanakan dalam kondisi yang berbeda dan dapat dilaksanakan oleh siswa secara individual. Dari definisi tersebut, dapat diartikan bahwasannya prinsip belajar memiliki beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita gunakan dalam upaya pembelajaran, baik untuk siswa dalam meningkatkan upaya belajarnya, maupun bagi guru dalam meningkatkan keterampilan dalam mengajar.

Prinsip dasar dalam belajar menurut Slameto (2015) adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, maka harus bertahap menurut perkembangannya.
- 2) Belajar merupakan menyeluruh, beradaptasi, bereksplorasi, dan menemukan ide yang baru (*discovery*).
- 3) Belajar bersifat keseluruhan dan materinya harus memiliki susunan penyajian yang sederhana sehingga peserta didik dapat menangkap penjelasan dari materi yang disampaikan.
- 4) Belajar harus mampu mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Belajar harus memiliki sarana dan prasarana yang cukup untuk siswa sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
- 6) Pengulangan atau latihan seperti ulangan harus dilakukan dalam belajar, supaya pengertian, keterampilan, dan sikap dalam belajar akan tertanam dalam jiwa siswa.
- 7) Dalam proses belajar guru harus mampu membuat siswa menjadi aktif, untuk meningkatkan minat bakat siswa dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.
- 8) Belajar harus menimbulkan motivasi siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 9) Belajar harus memiliki pembaharuan seperti bereksplorasi dengan lingkungan yang baru sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang baru.

10) Belajar harus adanya interaksi antara siswa dengan lingkungan sekitarnya.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share*

Menurut Sumarni (2015) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk secara sistematis, dengan mengelompokkan siswa dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Model pembelajaran *cooperative learning* melatih kepercayaan diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat sehingga peserta didik dapat menemukan pemecahan dari suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

Kegiatan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil, dimana siswa dapat saling berinteraksi dengan temannya. Pembelajaran kooperatif ini melibatkan siswa secara aktif dalam melakukan investigasi, menganalisis data, membuat laporan dan melakukan presentasi yang baik dalam sebuah kelompok. Sehingga dalam model pembelajaran ini, melibatkan kekompakan dan keaktifan siswa dalam belajar secara berkelompok.

Handayani & Yanti (2017) berpendapat bahwa model *Think Pair Share* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model pembelajaran ini dikembangkan pertama kali oleh Frank Lyman (*University of Maryland*) pada tahun 1985, dia berpendapat bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat suatu cara yang efektif untuk membuat suasana pola diskusi kelas yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Teknik pembelajaran *Cooperative Learning tipe Think Pair Share* ini memiliki tiga tahapan sebagai berikut:

1) *Think* (berpikir), guru memberikan materi kepada siswa dan memberikan pertanyaan kepada siswa yang berkaitan dengan materi, kemudian siswa

diberi waktu untuk berpikir mengenai jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan oleh guru.

- 2) *Pair* (berpasangan), kemudian guru meminta siswa untuk membentuk sebuah kelompok kecil dan mendiskusikan hasil dari apa yang telah dipikirkan oleh masing-masing siswa. Pada tahap ini siswa akan membentuk sebuah komunikasi dan menghasilkan jawaban yang disepakati antar peserta kelompok tersebut.
- 3) *Share* (berbagi), pada langkah ini guru meminta perwakilan kelompok untuk mengemukakan pendapat yang telah disepakati bersama antara peserta kelompok tersebut dan mengutarakan jawabannya di depan kelas. Sedangkan guru, berperan sebagai fasilitator dan memberikan kesimpulan akhir dari masing-masing kelompok dan memberikan evaluasi.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* diharapkan mampu meningkatkan respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibuatkan kelompok yang terdiri dari dua anggota siswa.
- 2) Guru memberikan pertanyaan pada setiap kelompok.
- 3) Masing-masing anggota kelompok memikirkan dan mengerjakan tugas tersebut sendiri-sendiri terlebih dahulu.
- 4) Siswa membentuk kelompok secara berpasangan dan setiap individu mendiskusikan hasil kerjanya.
- 5) Masing-masing peserta didik membagikan hasil diskusinya di depan kelas.

2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

Menurut Asy Syafi'i (dalam S. K. Lestari & Ningrum, 2016) yang menjelaskan kekurangan dan kelebihan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* yaitu:

1. Memberikan siswa kesempatan untuk lebih banyak berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lainnya.
2. Meningkatkan partisipasinya dalam sebuah pembelajaran.
3. Lebih banyak kontribusi kepada anggota kelompok dalam menyelesaikan permasalahan.
4. Terjalannya interaksi yang lebih mudah.
5. Mempermudah membentuk kelompoknya.
6. Mempermudah siswa dalam belajar dengan saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan terlebih dahulu sebelum disampaikan kepada teman yang lainnya.
7. Meningkatkan rasa percaya diri karena semua siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas.
8. Mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam komunikasi antar siswa dan saling membantu dalam kelompok kecil.
9. Siswa dapat memecahkan sebuah permasalahan, dan membuat kesimpulan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
10. Siswa akan berlatih menerapkan konsep bertukar pendapat dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

1. Perlu adanya koordinasi secara bersama dari berbagai aktivitas.
2. Membutuhkan perhatian dalam penggunaan kelas.

3. Guru harus membuat perencanaan yang baik sehingga dapat memaksimalkan waktu yang terbuang.
4. Banyak kelompok yang perlu banyak dimonitor.
5. Kurangnya ide yang muncul.
6. Tidak ada penengah jika terjadinya perselisihan.
7. Belum banyak diterapkan dibanyak sekolah.
8. Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah.
9. Dengan model pembelajaran yang baru akan menjadi tantangan yang baru bagi murid.
10. Jumlah kelompok yang tidak merata.

2.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2014) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan urusan koordinasi.
- 4) sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar ditunjukkan dengan melihat perubahan pada peserta didik baik dalam segi pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar mampu mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menanggapi materi.

Dalam ranah afektif hasil belajar meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Sedangkan dalam ranah psikomotorik terdiri dari level persepsi, kesiapan, dan kreativitas. Hasil akhirnya akan dituangkan dalam bentuk angka ataupun nilai.

2.1.7 Indikator Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari 6 aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6). Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan sikap, keterampilan pada diri siswa dibersamai dengan adanya perubahan tingkah laku.

Hasil belajar mencakup tiga ranah diantaranya adalah:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental dan segala upaya yang menangkap kepada aktivitas otak adalah termasuk ke dalam ranah kognitif. Menurut Bloom, ranah kognitif terdapat pada enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), dan *evaluation* (penilaian).

Dalam revisi taksonomi Bloom ranah kognitif dibagi menjadi 6 tingkatan dari yang terendah sampai yang tertinggi. Berikut merupakan 6 ranah kognitif tersebut:

a) C1 (pengetahuan/*knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Tingkatan atau jenjang ini merupakan tingkatan terendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Dijenjang ini peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja.

b) C2 (pemahaman/*comprehension*)

Pada jenjang ini pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Kemampuan-kemampuan tersebut yaitu *translasi* (kemampuan mengubah simbol dari suatu bentuk ke bentuk lain), *interpretasi* (kemampuan menjelaskan materi), *ekstrapolasi* (kemampuan memperluas arti). Dijenjang ini peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dengan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep.

c) C3 (penerapan/*application*)

Pada jenjang ini penerapan/aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Peserta didik dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi yang belum pernah diberikan sebelumnya.

d) C4 (analisis/*analysis*)

Pada jenjang ini dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Kemampuan ini dapat berupa analisis elemen/unsur (analisis bagian-bagian materi), analisis hubungan (identifikasi hubungan), dan analisis pengorganisasian prinsip atau prinsip-prinsip organisasi (identifikasi organisasi). Peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat.

e) C5 (sintesis/*synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh dan seperangkat hubungan abstrak. Peserta didik dituntut menghasilkan

hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan.

f) C6 (evaluasi/*evaluation*)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi berdasarkan bukti internal dan evaluasi berdasarkan bukti eksternal. Peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan keputusan dan kebijakan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang berkenaan dengan sikap seseorang yang dapat dilihat perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif ditandai dengan beberapa tingkah laku murid seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial dengan warga sekolah.

Ranah afektif terbagi menjadi 5 kategori yang terdiri dari A1 sampai dengan A5:

a) A1 (*Receivinig/attending*/penerimaan)

Kategori ini merupakan tingkatan afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik. Hal ini dapat dicontohkan dengan sikap peserta didik ketika mendengarkan penjelasan guru dengan serius dimana mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk menggabungkan diri atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.

b) A2 (*responding*/menanggapi)

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai dianut masyarakat. Dapat dikatakan juga bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini dapat dicontohkan dengan menyerahkan laporan tugas tepat pada waktunya.

c) A3 (*valuing*/penilaian)

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan, kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Peserta didik tidak hanya may menerima nilai yang diajarkan akan tetapi berkemampuan pula untuk menilai fenomena itu baik ataupun buruk. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar serta bertanggungjawab terhadap segala hal selama proses pembelajaran.

d) A4 (*organization*/organisasi/mengelola)

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang akibat positif dan negatif kemajuan *sains* terhadap kehidupan manusia.

e) A5 (*characterization*/karakteristik)

kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisasi nilai menempati urutan tertinggi dalam hirarki nilai. Hal ini dicontohkan dengan bersedianya mengubah pendapat jika terbukti ada yang tidak mendukung pendapatnya.

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotor terlihat pada bentuk keterampilan atau *skill*, dan kemampuan bertindak individu. Terdapat enam tingkatan

keterampilan yaitu gerakan reflek (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan pada gerak sadar, kemampuan perceptual yang (membedakan visual, auditif, motorik dan lain-lain), kemampuan dibidang fisik (kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan), gerakan *skill*, kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *nondrursive* (gerakan ekspresif dan interperatif). Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah:

a) P1 (meniru)

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu.

b) P2 (memanipulasi)

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan.

c) P3 (pengalamiahan)

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan.

d) P4 (artikulasi)

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif.

Menurut Purwanto (2010) hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1) Keefektifan

Diukur dengan tingkat pencapaian siswa yang dilihat dari kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, kecepatan mengerjakan sesuatu, proses belajar siswa, dan ketahanan materi yang dipelajari.

2) Efisiensi

Dilihat dari keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai oleh guru dan peserta didik.

3) Daya Tarik

Dilihat dari pengamatan siswa untuk tetap belajar yang sangat erat dengan daya tarik bidang studi.

2.1.8 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share*

Teori pembelajaran yang mendukung model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* diantaranya yaitu:

a. Teori Vygotsky

Teori Vygotsky menyatakan bahwa proses pembelajaran akan terjadi jika anak bekerjasama atau menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, namun tugas-tugas tersebut masih berada dalam jangkauan mereka yang disebut dengan *zone of proximal development*, yaitu daerah tingkat perkembangan seseorang sedikit diatas daerah perkembangan seseorang saat ini. Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam percakapan dan kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu tersebut. Berdasarkan teori Vygotsky dapat disimpulkan bahwa interaksi siswa dengan adanya kerjasama antar siswa akan membantu siswa dalam menemukan dan memahami konsep. Mereka akan menyampaikan ide-ide mereka tentang pengalaman yang nyata dalam belajar sehingga pembelajaran geografi menjadi lebih bermakna yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

b. Teori Konstruktivisme

Menurut Wardhani (2017) teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Tujuannya agar peserta didik benar-benar memahami dan menerapkan

pengetahuan, peserta didik harus bekerja dalam memecahkan masalah dan menentukan segala sesuatu untuk dirinya maupun kelompok.

Dengan menggunakan teori belajar konstruktivisme dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *think pair share* siswa dapat aktif mengembangkan kemampuan mereka, sedangkan guru mendorong mereka untuk mengembangkan potensi secara optimal, dan para peserta didik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

2.1.9 Media Papan Tempel

Menurut Prasetya (2020) papan tempel adalah papan yang berfungsi sebagai tempat menempelkan pesan-pesan tertentu. Tujuan papan tempel adalah untuk menempelkan pengumuman, agenda kegiatan, peraturan tata tertib sekolah, dan lain sebagainya. Pembuatan media papan tempel dapat dibuat dari kayu misalnya dari jenis *softboard* dan *hardboard*.

1) Kelebihan Media Papan Tempel

- a) Mendorong kreativitas dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja kelompok.
- b) Membangkitkan rasa keindahan, karena papan tempel memberi peluang penyusunan pesan yang beranekaragam, harmonis, dan menyenangkan.
- c) Dapat menjadi media untuk memberitahukan sesuatu, menyarankan perubahan perilaku, dan menyegarkan suasana kelas.
- d) Papan tempel dapat memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru.
- e) Menarik perhatian sebagai besar peserta didik dikarenakan penempatan papan tempel yang strategis dan mudah dilihat oleh peserta didik.

2) Kekurangan Media Papan Tempel

- a) Mudah rusak apabila papan tempel tidak terlindungi kemungkinan terjadi gangguan dari peserta didik yang tidak bertanggungjawab.
- b) Pesan yang terlalu lama dipasang pada papan tempel dapat membosankan peserta didik yang melihatnya.
- c) Guru tidak dapat memastikan apakah semua peserta didik sudah melihat pesan yang dipasang pada papan tempel.
- d) Papan tempel membutuhkan kreativitas guru dan peserta didik.

2.2. Materi Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia

a. Tujuan Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan interaksi diantara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ditetapkan secara umum dalam kurikulum yang kemudian dirinci dalam silabus. Guru mata pelajaran dapat mengembangkan tujuan pembelajaran ke dalam indikator-indikator tertentu. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan kegiatan belajar mengajar yang baik agar ketercapaiannya dapat optimal. Maka dari itu, guru dan peserta didik harus memperhatikan rencana pembelajaran yang akan dilakukan. Materi pembelajaran memahami Sebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia terdapat dalam Kurikulum Pendidikan 2013. Adapun kompetensi Inti dalam materi sebaran flora dan fauna sesuai dengan kurikulum 2013 terdapat dalam Tabel 2.1 kemudian kompetensi dasar dan indikator dirinci dalam Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2. 1
KI dalam Kurikulum 2013

Kompetensi Inti
KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) bertanggung jawab, responsif, dan proaktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional
KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4 : menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah serta mampu bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

(Sumber: Kurikulum, 2013)

Tabel 2. 2
Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia berdasarkan karakteristik ekosistem	3.2.1. Menjelaskan pengertian flora dan fauna. 3.2.2. Menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna. 3.2.3. Menentukan karakteristik dan persebaran bioma di dunia. 3.2.4. Menganalisis persebaran dan jenis-jenis fauna di dunia. 3.2.5. Menganalisis persebaran dan jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia. 3.2.6. Menganalisis pemanfaatan flora dan fauna Indonesia sebagai sumber daya alam. 3.2.7. Menganalisis konservasi flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
4.2. Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemik	4.2.1. Membuat peta tentang persebaran konservasi flora dan fauna di Indonesia.

(Sumber: Kurikulum, 2013)

Dari Tabel 2.1 dan 2.2 diketahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi yang dikaitkan dengan materi terinci dalam indikator. Kompetensi yang termuat dalam indikator dalam aspek kognitif (K3: pengetahuan) dan psikomotor (K4: keterampilan). Sedangkan untuk aspek afektif (K2: sikap) dan religious (K1) tidak dimasukkan dalam indikator dikarenakan penilaian tersebut melebur dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari.

Untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang baik, guru harus menyiapkan segala sesuatu yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan baik pula. Selain itu, dukungan lain diantaranya adalah dengan memotivasi siswa agar aktif, kreatif dan inovatif saat proses pembelajaran.

b. Materi Ajar

Materi ajar sangat berperan dalam kegiatan belajar mengajar karena mampu mengolah, mengasuh, serta melatih kemampuan siswa ketika belajar. Materi ajar sangat mendukung akan tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diterapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan materi ajar.

Penggunaan bahan ajar diperlukan karena mempunyai fungsi yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Adapun fungsinya adalah sebagai meningkatkan produktivitas pembelajaran, memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berkembang melalui materi ajar yang sedang dipelajari, serta memberikan pengetahuan tambahan bagi siswa. Adapun materi ajar yang terdapat dalam Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia adalah sebagai berikut.

1) Faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran flora dan fauna

Persebaran makhluk hidup baik flora dan fauna tidak merata di setiap wilayah permukaan bumi. Persebaran tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti:

- a) Perbedaan faktor-faktor iklim (suhu, curah hujan, kelembapan, dan angin).
- b) Perbedaan keadaan tanah (*edafik*) seperti humus tanah, tekstur, kesuburan, unsur hara, air tanah dan kandungan udara.
- c) Tinggi rendahnya permukaan bumi mempengaruhi pola penyinaran matahari (faktor fisiografi).
- d) Aktivitas manusia yang mengubah bentang alam. Manusia dapat melestarikan hewan dan tumbuhan dengan teknologi modern dan ilmu pengetahuan. Disisi lain, manusia juga dapat mengancam keberadaan flora dan fauna sebab seringkali aktivitasnya merusak alam.

2) Persebaran Flora di Indonesia dan Dunia

Indonesia sebagai negara tropis mempunyai luas hutan tropis dengan urutan kedua setelah hutan amazon. Keanekaragaman hayati khususnya untuk flora, jumlah spesies tumbuhan tinggi sebanyak 37.000 jenis dan Indonesia merupakan urutan kedua di dunia dalam hal keanekaragaman hayati. Perwilayahan flora di Indonesia dibedakan pembagiannya pada Flora pada Wilayah Paparan Sunda, Flora pada Wilayah Paparan Sahul, dan Flora pada Wilayah Peralihan. Juga terdapat jenis-jenis hutan antara lain Hutan Hujan Tropis, Hutan Musim, Hutan Sabana, dan Hutan Bakau.

Indonesia terletak di antara dua kawasan persebaran fauna dunia, yaitu Kawasan Oriental di bagian utara dan Kawasan Australia di bagian selatan. Wallace (1910) membuat sebuah hipotesis bahwa kekhasan hewan di Pulau Sulawesi terkait dengan Pulau Sulawesi yang diperkirakan pernah bersatu dengan Benua Asia dan Australia. Menurut Wallace, Sulawesi merupakan daerah peralihan antara fauna Asia dan fauna Australia. Fauna Indonesia terbagi menjadi tiga bagian yaitu Daerah Fauna Indonesia Bagian Barat, Daerah Fauna Indonesia Bagian Timur, dan Daerah Fauna Indonesia Bagian Tengah.

Organisme flora atau pengelompokan ekologis terbesar pada setiap wilayah di dunia dapat yaitu Hutan Basah/Hutan Hujan Tropika, Hutan Musim Tropika, Hutan Gugur, Hutan Hujan Iklim Sedang, Taiga, Padang rumput (Stepa/Sabana), Tundra, dan Gurun. Persebaran fauna di dunia terdapat enam kawasan persebaran fauna yaitu Kawasan Neartik, Kawasan Neotropik, Kawasan Australia, Kawasan Oriental, Kawasan Paleartik, dan Kawasan Ethiopia.

3) Pemanfaatan Flora dan Fauna Indonesia Sebagai Sumber Daya Alam

Keanekaragaman hayati baik flora maupun fauna dapat dimanfaatkan untuk berbabagu keperluan hidup manusia, baik langsung maupun tidak langsung. Contoh pemanfaatan keanekaragaman hayati yaitu sebagai sumber pangan, sebagai sumber pendapatan/devisa, sebagai sumber plasma nutfah (plasma benih), manfaat ekologi, manfaat keilmuan, pemanfaatan tanaman perkebunan, pemanfaatan tanaman obat-obatan, pemanfaatan tanaman untuk bahan baku industri, dan pemanfaatan keanekaragaman hewan.

4) Konservasi Flora dan Fauna

Usaha pelestarian flora dan fauna Indonesia dilakukan sebagai bagian upaya konservasi sumber daya alam dan lingkungan hidup. Konservasi adalah kegiatan atau suatu usaha yang berfokus pada perlindungan spesies dari kepunahan, pemeliharaan ekosistem dan perlindungan keanekaragaman

hayati. Beberapa contoh kegiatan konservasi adalah cagar alam, suaka margasatwa, taman nasional, taman hutan raya.

2.3. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. 3

Penelitian yang Relevan

Peneliti	Liska Restiani	Nurul Husna, Wahab Abdi, Daska Aziz	Yeni Winarsih
Judul	Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Think Pair Share</i> Terhadap Minat Belajar Geografi (Studi Eksperimen pada Sub Materi Persebaran Keragaman Budaya di Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Talaga Kecamatan Talaga Kabupaten Majalengka)	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Think Pair Share</i> dengan Model Pembelajaran <i>Group Investigation</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Negeri 12 Banda Aceh	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 Pada Mata Pelajaran Geografi Melalui Metode Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> di Kelas XI SMA
Tahun	2018	2016	2018
Metode Penelitian	<i>Quasi Experimental</i>	Studi Eksperimen	Penelitian Tindakan Kelas
Rumusan Masalah	1. Efektivitas penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Think Pair Share</i> efektif terhadap minat belajar geografi pada sub materi Persebaran keragaman Budaya di Indonesia di kelas XI IPS SMA	Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>Think Pair Share</i> lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran <i>group investugation</i> di SMA Negeri 12 Banda Aceh dapat	Hasil menggunakan metode <i>Think Pair Share</i> dalam pembelajaran geografi terlihat bahwa siswa siswa yang tuntas sebanyak 34 orang (95%) dan hanya 2 orang (5%) yang belum tuntas.

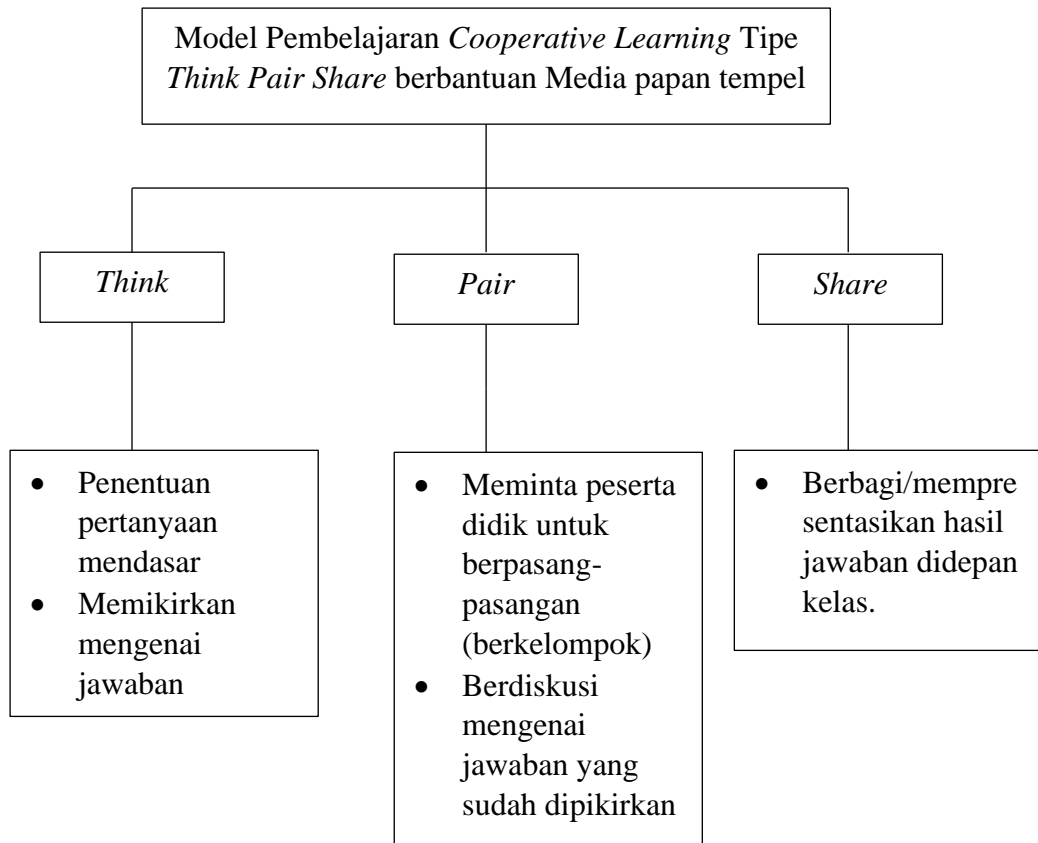
	<p>Negeri 1 Talaga Kecamatan Talaga Kabupaten Majalengka yang dilihat dari tahapan yang dilakukan dengan tiga tahap utama yaitu : berfikir (<i>think</i>), berpasangan (<i>pair</i>), berbagi (<i>share</i>).</p> <p>2. Penerapan model pembelajaran <i>Cooperative Learning tipe Think Pair Share</i> berpengaruh terhadap minat belajar geografi pada sub materi persebaran keragaman budaya di Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 1 Talaga Kecamatan Talaga Kabupaten Majalengka yang dilihat dari hasil <i>uji-t</i> dimana nilai sig dari minat belajar geografi $0,375 > 0,05$</p>	<p>diterima kebenarannya.</p>	
--	---	-----------------------------------	--

(Sumber: Hasil Penelitian, 2022)

Berdasarkan penelitian yang relevan judul yang peneliti gunakan untuk penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Think Pair Share* Berbantuan Media Papan Tempel Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia (Pada Siswa Kelas XI IPS MA Assa’adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya). Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan deskripsi-kuantitatif.

2.4. Kerangka Konseptual

2.4.1 Kerangka Konseptual I



Gambar 2. 1
Kerangka Konseptual I

(Sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2023)

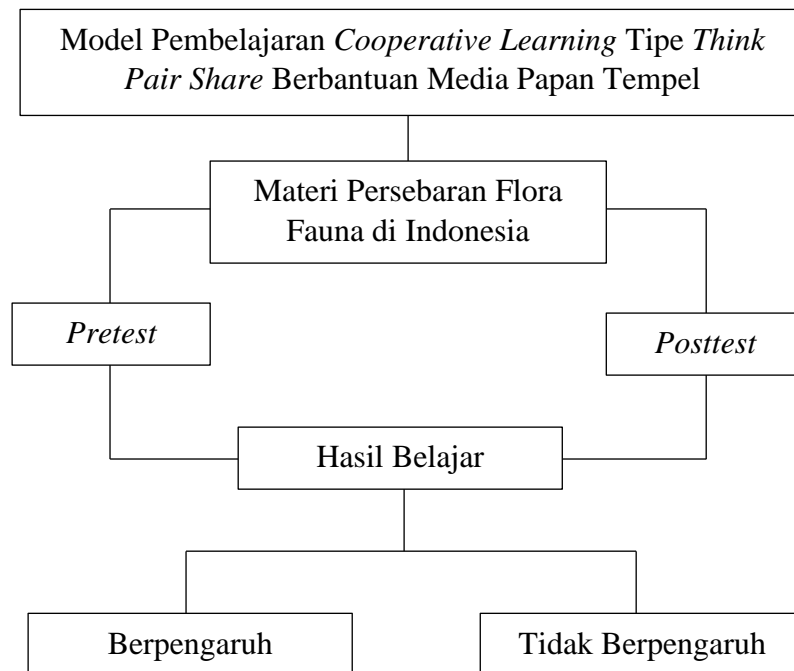
Berdasarkan rumusan masalah pertama yakni tahapan penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* Berbantuan Media Papan Tempel pada Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya, antara lain:

1. Tahap I berfikir (*think*) dilaksanakan pada kegiatan menanya, kegiatan yang dilakukan yaitu guru meminta kepada peserta didik untuk membuat suatu rumusan masalah yang berkaitan dengan konservasi flora dan fauna

di Indonesia dan Dunia. Peserta didik diberi waktu untuk berfikir dalam membuat pertanyaan.

2. Tahap II berpasangan (*pair*) pada kegiatan mengumpulkan informasi dan mengasosiasi. Pada tahap ini guru meminta kepada peserta didik untuk berpasangan dengan teman sebangkunya. Setelah berpasangan diberikan waktu untuk saling bekerjasama dalam mencari jawaban dari berbagai sumber yang ada untuk menjawab pertanyaan, dengan menggunakan media pembelajaran papan tempel.
3. Tahap III berbagi (*share*) dilaksanakan di kegiatan mengkomunikasikan hasil diskusi yang telah dilakukan dengan pasangan diskusinya di depan kelas.

2.4.2 Kerangka Konseptual II



Gambar 2. 2
Kerangka Konseptual II

(Sumber: Hasil Analisis Penelitian, 2023)

Penelitian yang dilakukan berlokasi di kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan. Sekolah tersebut dipilih berdasarkan masalah yang

ditemukan oleh peneliti ketika peneliti melakukan observasi awal. Pemilihan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share*, karena metode ini dinilai mampu meningkatkan keaktifan, fokus peserta didik, dan berkelompok. Berdasarkan gambar 2.2 penelitian ini didasarkan pada masalah hasil belajar siswa yang rendah yang disebabkan model pembelajaran konvensional yang berpusat dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran (metode ceramah), kemudian dilakukan *Pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*).

Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan yang berbeda dalam mempelajari materi flora dan fauna di Indonesia dan Dunia. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* dengan media papan tempel. Sedangkan pada kelas kontrol model pembelajaran yang diterapkan hanya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* tanpa adanya media pembelajaran. Diakhir pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan *Posttest* untuk dapat mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat dilihat apakah terdapat pengaruh antara penerapan Model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media papan tempel terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan Dunia.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian. Perumusan hipotesis berguna untuk memfokuskan masalah, mengidentifikasi data-data yang relevan untuk dikumpulkan, menjelaskan gejala sosial, mendapatkan kerangka penyimpulan, dan merangsang penelitian lebih lanjut. Hipotesis penelitian ini adalah:

- a. Tahapan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan media papan tempel terhadap hasil belajar geografi pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan

Jamanis Kabupaten Tasikmalaya yang dilakukan dengan tiga tahapan utama yaitu: *Think* (berpikir), *pair* (berpasangan), and *share* (dan berbagi).

- b. Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan media papan tempel berpengaruh terhadap hasil belajar geografi pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya, yang dilihat dari hipotesis statistik sebagai berikut:

Ha: Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan media papan tempel berpengaruh terhadap hasil belajar geografi pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.

Ho: Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* berbantuan media papan tempel tidak berpengaruh terhadap hasil belajar geografi pada Mata Pelajaran Geografi Materi Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia di Kelas XI IPS MA Assa'adah Plus Keterampilan Kecamatan Jamanis Kabupaten Tasikmalaya.