

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

McLaughlin (dalam Wahyuno, Hari. 2005: 205) “teori adalah cara penafsiran terhadap kerampatan (generalisasi), cara penilaiannya, dan penyatuannya; kerampatan itu adalah yang dihasilkan melalui penelitian”. Kajian teori yang memuat dalam penelitian ini adalah:

2.1.1 Teori Kognitif

Menurut Gasong, Dina (2018: 8) “belajar adalah sesuatu yang terjadi di dalam benak seseorang yaitu di dalam otaknya”. Pendapat lain mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhirnya akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran (Saefudin, 2014: 8). Teori kognitif merupakan teori yang memiliki pengaruh terhadap praktik belajar di sekolah. Aliran teori ini memberikan kontribusi dalam penggunaan unsur kognitif atau mental dalam proses belajar. Menurut aliran kognitif belajar merupakan proses mental seperti motivasi, kesengajaan, keyakinan dan lain sebagainya, dengan kata lain pendekatan kognitif dalam belajar memfokuskan pembahasan pada bagaimana manusia dapat berfikir, memahami, serta mengetahui (Baharuddin, 2015: 125).

Teori kognitif berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang dapat mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. belajar adalah aktifitas yang melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks (Rachmawati, Tutik & Daryanto. 2015: 61). Pandangan Kognitif mengemukakan belajar merupakan transformasi ilmu pengetahuan yang ada di lingkungan kemudian disimpan dalam pikiran (Baharuddin, 2015: 126). Menurut Piaget (dalam Thobroni, M. 2015: 81) proses belajar sebenarnya terjadi

dalam tiga tahapan, yaitu proses asimilasi yaitu proses penyatuan, proses akomodasi yaitu penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru, dan ekulibrasi yaitu penyesuaian berkesinambungan. Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif seorang peserta didik adalah melalui proses asimilasi dan akomodasi, dalam diri seseorang sudah memiliki struktur kognitif, setiap individu akan selalu mencari suatu keseimbangan, kesesuaian, ataupun ekuilibrium antara apa yang baru dialami dan apa yang ada pada struktur kognitifnya (Thobroni, 2015:82).

Bruner mengemukakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif apabila guru dapat memberikan peluang kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman dalam belajar melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupan. Bruner juga mengemukakan bahwa pembelajaran tersebut muncul dalam tiga cara atau bentuk sebagai berikut: 1) Pembelajaran enaktif, yang mempelajari sesuatu dengan melakukan manipulasi objek melakukan pengetahuan tersebut dari pada memahaminya. 2) Pembelajaran ikonik, pembelajaran yang melalui gambaran, dari hal ini peserta didik mempersentasikan pengetahuan melalui sebuah penggambaran. 3) Pembelajaran simbolik, pembelajaran yang dilakukan melalui representasi pengalaman abstrak (Rachmawati, Tutik & Daryanto. 2015: 61). Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran akan lebih aktif terlebih menggunakan sistem kooperatif, peserta didik berusaha untuk memecahkan suatu permasalahan bersama dan dapat memperoleh pengetahuan tertentu dan memperoleh pengetahuan yang bermakna. Tujuan pembelajaran kognitif menurut Rachmawati, Tutik & Daryanto (2015: 40):

Kawasan kognitif yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Tujuan pembelajaran kognitif:

1. Mengetahui, yakni mempelajari dan mengingat fakta, kata-kata, istilah, peristiwa, konsep, aturan, kategori, metodologi, teori dan sebagainya.
2. Memahami, yakni menafsirkan sesuatu, menterjemahkannya dalam bentuk lain, menyatakan dengan kata-kata sendiri, mengambil kesimpulan berdasarkan apa yang diketahui, menduga akibat sesuatu, berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, dan sebagainya.
3. Menerapkan, yaitu menggunakan apa yang dipelajari dalam situasi baru (mentransfer).
4. Menganalisis, yaitu menguraikan suatu keseluruhan dalam bagian-bagian untuk melihat hakikat bagian-bagiannya serta hubungan antara bagian-bagian itu.
5. Mensintesis, yaitu menggabungkan bagian-bagian dan secara kreatif membentuk sesuatu yang baru.
6. Mengevaluasi, yakni menggunakan kriteria untuk menilai sesuatu.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan teori ini berpendapat bahwa belajar merupakan kegiatan transformasi ilmu pengetahuan untuk mengetahui hal-hal yang belum diketahui sebelumnya serta mengembangkan diri kearah yang lebih baik. Teori ini mencakup ingatan, retensi, informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan kreatif untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan serta pemahaman dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menurut Vygotsky (dalam Rachmawati, Tutik dan Daryanto, 2015:75) “Pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar mengenai tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas-tugas itu berada dalam *Zone of Proximal Development*”. Menurut Tutik Rachmawati dan Daryanto (2015: 69) “karakteristik manusia masa depan yang dikehendaki adalah manusia yang memiliki kepekaan, kemandirian, tanggung jawab, dan mengambil resiko dalam mengambil keputusan”.

Ciri-ciri belajar secara konstruktivisme adalah menekankan pada proses belajar, mendorong terjadinya kemandirian dan inisiatif belajar pada peserta didik. Mendorong peserta didik untuk mampu melakukan penyelidikan, mengembangkan rasa ingin tahu, penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik, pembelajarannya bersifat kooperatif. Terdapat prinsip-prinsip konstruktivisme yang diterapkan dalam proses belajar dan mengajar yaitu pengetahuan dibangun oleh peserta didik. Peserta didik aktif dalam mengkonstruksi secara terus menerus sehingga akan terjadi perubahan konsep ilmiah. Tugas guru adalah membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar, mencari dan juga menilai pendapat dari peserta didik, serta menyesuaikan dengan kurikulum untuk menanggapi anggapan dari peserta didik (Rachmawati, Tutik & Daryanto, 2015:75).

Slavin, 1994 (dalam Baharuddin, 2015:165) menyatakan bahwa "dalam proses belajar dan pembelajaran peserta didik harus terlibat aktif dan peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas". Hal ini pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja atau *teacher center*, sehingga peserta didik dalam pembelajaran lebih mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki. Strategi belajar konstruktivisme menurut Slavin, 1994 (dalam Baharuddin, 2015: 178) strategi-strategi tersebut adalah:

1. *Top-down processing*. Dalam pembelajaran konstruktivisme, siswa belajar dimulai dari masalah yang kompleks untuk dipecahkan, kemudian menghasilkan atau menemukan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya siswa diminta untuk menulis kalimat-kalimat, kemudian dia akan belajar untuk membaca, belajar tentang tata bahasa kalimat, kemudian bagaimana menulis titik dan komanya. belajar dengan pendekatan *top-down processing* ini berbeda dengan pendekatan belajar *bottom-up processing* yang tradisional di mana keterampilan yang lebih kompleks.
2. *Cooperative learning*, yaitu strategi yang digunakan untuk proses belajar, di mana siswa akan lebih mudah menemukan secara komperhensif konsep-konsep yang sulit jika mereka

mendiskusikannya dengan siswa yang lain tentang problem yang dihadapi. Dalam strategi *cooperative learning*, siswa belajar dalam pasang-pasangan atau kelompok untuk saling membantu memecahkan problem yang dihadapi. *Cooperative learning* ini lebih menekankan pada lingkungan sosial belajar dan menjadikan kelompok belajar sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan, mengeksplorasi pengetahuan, dan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh individu.

3. *Generative learning*, strategi ini menekankan pada adanya integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan yang baru diperoleh dengan skemata. Sehingga dengan menggunakan pendekatan *generative learning* diharapkan siswa menjadi lebih melakukan proses adaptasi ketika menghadapi stimulus baru. Selain itu juga, *generative learning* ini mengajarkan sebuah metode yang untuk melakukan kegiatan mental saat belajar, seperti membuat pertanyaan, kesimpulan, atau analogi-analogi terhadap apa yang dipelajarinya.

Proses belajar di kelas peserta didik perlu dibiasakan untuk melakukan pemecahan masalah, menemukan sesuatu yang berarti dan berguna bagi dirinya sendiri, serta dapat bergelut dengan ide-ide yang dimilikinya (Nurhadi, dkk. 2014. dalam Baharuddin. 2015: 165). Peserta didik mampu mengkonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya. Proses mengkonstruksi pengetahuan menurut Von Galserfeld (dalam Rachmawati, Tutik. 2015: 76)

Ada beberapa cara/kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu:

- 1) Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman.
- 2) Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan.
- 3) Kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dari pada yang lainnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses mengkonstruksi pengetahuan adalah konstruksi peserta didik yang telah ada, dominan pengetahuannya dan jaringan struktur kognitif yang dimilikinya. Pandangan konstruktivisme menurut Jean Piaget yaitu pengetahuan tumbuh dan dapat berkembang melalui suatu pengalaman individu itu sendiri. Piaget menyatakan bahwa manusia memiliki struktur

pengetahuan di dalam otak. Manusia pada saat belajar sebenarnya telah terjadi dua proses dalam dirinya, yaitu proses organisasi dimana manusia menghubungkan informasi yang diterima dengan struktur-struktur pengetahuan yang sudah tersimpan sebelumnya pada otak, proses adaptasi dimana berisikan dua kegiatan pertama adalah menggabungkan atau mengintegrasikan pengetahuan yang telah diterima oleh manusia atau yang disebut dengan asimilasi, kedua adalah mengubah struktur pengetahuan yang sudah dimiliki dengan struktur pengetahuan yang baru, sehingga akan terjadi keseimbangan/equilibrium (Baharuddin, 2015: 166).

Kesimpulannya bahwa teori konstruktivisme dapat memberikan keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran terhadap peserta didik dalam menemukan dan mencari informasi sendiri untuk mengembangkan pemahamannya. Siswa dapat dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam melakukan tugasnya. Teori ini mendorong peserta didik untuk mampu melakukan penyelidikan, mengembangkan rasa ingin tahu, penilaian belajar lebih menekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik, pembelajarannya bersifat kooperatif. Tugas guru adalah memfasilitasi saat pembelajaran berlangsung supaya pembelajaran berjalan dengan lancar. Teori konstruktivisme sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Market Place Activity

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Terjadinya proses belajar berarti adanya aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mengetahui sesuatu hal yang sebelumnya tidak atau kurang diketahui. Proses belajar terjadi dalam waktu yang relative panjang, sehingga banyak sekali cara yang bisa digunakan untuk menunjang keberhasilan belajar, salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2018: 133) berpendapat bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang

bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Model pembelajaran Kooperatif menurut Sanjaya (Rusman, 2018: 203) adalah “kegiatan belajar mengajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok”. Pendapat lain mengemukakan Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran melalui kelompok dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran serta kepuasan yang didapatkan pada hasil belajar dengan berkelompok (Haryanti, Tati. 2017: 29).

Pembelajaran dengan model kelompok adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk kelompok secara kolaboratif. Model kooperatif siswa dapat mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dalam satu tim sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada peserta didik dalam melakukan keterampilan, kerjasama, dan kolaborasi. Hubungan kerja dapat dibangun dengan pengembangan komunikasi dalam kelompok selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dalam melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai, dan peran guru adalah memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam kegiatan belajar.

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif menurut Panitz (1999), Barkley et al. (2005) dalam (Haryanti, Tita. 2017: 42) interaksi telah didesain secara terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Model pembelajaran kooperatif dilakukan dengan memasukkan ranah pengetahuan yang telah tersusun dengan baik sebuah teknik pembelajaran. Tujuan utama dari dilakukannya pembelajaran kooperatif adalah untuk memaksimalkan belajar pada peserta didik dalam

peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok (Triatno, 2010: 109).

Tujuan pembelajaran kooperatif akan tercapai apabila peserta didik dapat bekerjasama dengan baik. Roger & Johnson (dalam Rusman, 2018: 212) mengemukakan lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut.
- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok.

Tim akan bekerja dengan efektif apabila masing-masing anggota kelompok bahwa sikap interpersonal di antara mereka akan berubah. Bekerja dalam kelompok kooperatif menurut Haryanti, Tita. (2017: 33)

1. Pembentukan (*forming*). Tahap ini adalah saat untuk pembagian tugas-tugas terhadap masing-masing anggota tim.
2. Berdebat (*storming*). Ada respon emosional para individu terhadap kelompok mereka, hal ini berhubungan dengan perbedaan persepsi antara anggota kelompok.
3. Pembentukan nilai (*norming*). Tahapan ini para anggota kelompok saling membuka dan mengembangkan komunikasi. Setiap anggota kelompok akan saling bertukar ide dan opini.
4. Menampilkan (*performing*). Saat kelompok telah menyelesaikan tugas, maka penting bagi para anggota kelompok untuk melihat hasil, baik yang diperoleh dari proses maupun hasil kerja mereka. Ketika pekerjaan kelompok telah selesai penting untuk saling

mengucapkan selamat dan ucapan terimakasih antar sesama anggota kelompok.

Manfaat dari belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif adalah dapat memberikan stimulus positif kepada peserta didik untuk saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar. Siswa akan saling bertukar pemikiran, belajar untuk berdiskusi, memecahkan permasalahan serta konsep-konsep, mengembangkan keterampilan yang dimiliki peserta didik, dan belajar untuk memiliki tanggung jawab masing-masing.

Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok dilakukan secara kolaboratif untuk mengerjakan sesuatu secara bersama-sama. Tujuannya dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan interaksi bersama lingkungan sekitarnya serta dapat meningkatkan rasa percaya diri pada peserta didik. Model pembelajaran kooperatif memiliki manfaat dapat memberikan stimulus positif kepada siswa.

2.1.4 Model Pembelajaran Market Place Activity

Market Place Activity berasal dari bahasa Inggris, yang artinya aktivitas pasar. Dalam aktivitas pasar ini berarti ada kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan melakukan jual beli informasi. Model dalam kategori ini difokuskan pada peningkatan kemampuan peserta didik dalam kerjasama dalam kelompok, mengembangkan kreatifitas, mempertahankan karyanya, melatih tanggung jawab, dan dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Menurut Irwan (2017: 59)

Market Place Activity adalah suatu teknik pembelajaran berupa kegiatan seperti yang terjadi di pasar, dimana peserta didik dapat melakukan aktivitas jual beli informasi pengetahuan baik berupa konsep, ataupun karya sesuatu.

Pendapat lain mengemukakan bahwa Market Place Activity adalah sebuah metode yang berbasis *active learning* (pembelajaran aktif) cirinya peserta didik aktif mencari dan mengumpulkan pengetahuan dari satu kelompok ke kelompok yang lain Ima Malihah (dalam Burhanudi, Undang dan Yatmasari, Feny. 2017: 6).

Kesimpulannya bahwa model pembelajaran Market Place Activity adalah salah satu model pembelajaran yang diterapkan untuk membantu aktivitas belajar dan mengajar di dalam kelas, peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran dan melatih serta mengembangkan kerjasama dalam kelompok. Peserta didik akan aktif mencari dan mengumpulkan informasi dari kelompok lain.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Market Place Activity serta teknik model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity sebagai berikut;

1. Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity

Menurut Ruhyana (dalam Irawan, 2017: 60) tahapan dalam model pembelajaran Market Place Activity sebagai berikut:

Tahap Persiapan:

- a. Bagilah peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil antara 4-10 orang disesuaikan dengan kondisi kelas, baik dengan cara menghitung sesuai tempat duduk misalnya ingin menjadi 5 kelompok maka menghitung dari satu sampai 5 kemudian diulang lagi, kelompok angka yang sama menjadi satu kelompok, atau dibagi kertas warna-warni, spidol warna-warni, permen dengan merek berbeda sesuai dengan kelompok yang diinginkan.
- b. Peserta didik duduk berkelompok dengan tentunya merubah tempat duduk menjadi kelompok kecil baik leter U, O atau meja bundar atau mereka berkelompok diluar kelas dengan lesehan, kemudian mereka diberi waktu untuk saling mengenali kelompok dalam waktu singkat. Diusahakan tempat duduk mereka didesain yang memungkinkan mereka dapat bergerak / berkunjung dari satu kelompok ke kelompok lain. Misalnya areal sekitar dinding kelas kosongkan karena akan menjadi lalulintas peserta didik ketika melakukan kunjungan karya.

- c. Peserta didik tiap kelompok dalam waktu singkat menentukan ketua dan sekretaris kelompok.
- d. Setelah terpilih ketua dan sekretaris, tiap kelompok menyepakati nama kelompok sesuai dengan content yang dipelajari.
- e. Guru memberikan tujuan dan topic ruang lingkup materi yang akan dibahas pada hari itu, serta memberikan kejelasan kepada peserta didik apa yang harus dilakukan peserta didik, serta instrument apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran ini.
- f. Guru membagikan content bahasan yang akan dikerjakan dalam kelompok, bisa kontens sama jika keluasan materi sangat terbatas, jika content sangat luas, maka materi tiap kelompok diusahakan berbeda disesuaikan dengan nama kelompok.

Tahap Pelaksanaan:

- a. Dalam tahap ini guru melakukan monitoring ke setiap kelompok sebagai fasilitator dengan memegang alat tulis untuk menceklis dan mencatat perkembangan dari situasi dalam kelompok dan sesekali duduk bersama kelompok ketika ada permasalahan yang pelik buat peserta didik dalam kelompok tersebut. Jika peserta didik leshan diusahakan memberikan jawaban atau bantuan kepada peserta didik di kelompok yang memerlukan bantuan duduk sama rendah berdiri sama tinggi agar lebih familiar dengan peserta didik.
- b. Setiap kelompok melakukan diskusi kelompok tentang content yang menjadi tanggung jawab kelompok dengan cara belajar dari sumber belajar yang beragam, buku paket, LKS, hasil wawancara, majalah, koran, internet dan sebagainya, kemudian dituangkan kedalam sebuah karya kelompok yang jelas dan didesain mudah dimengerti oleh kelompok lain, baik berupa konsep, gambar, karikatur, bagan, table atau tahapan proses sebuah konsep yang berdasarkan referensi keilmuan yang dapat dipertanggungjawabkan.
- c. Hasil karya sebagai setiap kelompok disajikan menarik, bisa menggunakan mind mapping (peta konsep), desain gambar yang jelas, serta pesan yang mudah dimengerti oleh kelompok lain. Disarankan karya peserta didik tulisan jelas, ukuran hurup mudah terbaca, serta didesain dengan penuh artistic, misalnya menggunakan list, gambar dan sebagainya.
- d. Setelah hasil kerja kelompok selesai dan siap diperjualbelikan di pasar, maka tiap kelompok membagi tugas siapa yang akan menjadi pembeli ke kelompok lain dengan membawa instrumen penilaian produk yang disiapkan guru serta membawa catatan kecil, da nada yang bertugas menjadi penjual diam di kelompoknya menyambut calon pembeli dari

kelompok lain. Penjual ini berusaha untuk menjelaskan kehebatan produknya secara detail dalam waktu yang sebnetar dan berusaha mempertahankan produknya, sedangkan yang berfungsi sebagai pembeli akan berkunjung ke kelompok lain utnuk melihat, membeli menilai dengan cara mencatat point penting, menanyakan kepada penjual, serta memberikan komentar sebagai bukti pembelian atau tidak membeli, misalnya dengan memberikan tanda tangan, bintang atau koin-koinan yang disiapkan guru sebelumnya.

- e. Petugas tiap kelompok yang berfungsi sebagai pembeli berkunjung ke pajangan penjual kelompok lain kurang lebih 5-6 menit dan mencatat hal penting yang dijelaskan penjual kelompok yang dikunjungi, usahakan guru menyiapkan stopwatch yang ditayangkan di depan perlima-enam menit setiap kunjungan kelompok lain. Agar tidak terjadi penumpukan atau pemerataan pembeli, maka perubahan kunjungan mengikuti arah jarum jam atau sebaliknya.
- f. Setelah pembeli melakukan kunjungan ke semua kelompok, pembeli kembali ke kelompoknya untuk mrlaporkan hasil kunjungannya kepada kelompok lain. Pembeli menjelaskan kepada yang berfungsi sebagai penjual di kelompoknya, kemudian melakukan penilaian dan mendiskusikannya. Sedangkan penjual dalam suatu kelompok tersebut menjelaskan masukan dan saran dari pembeli kelompok lain, kemudian menyimpulkan temuan dan masukan demi perbaikan karya kelompoknya terutama point-point penting.
- g. Setiap kelompok diminta guru untuk melakukan presentasi kelompok hasil perbaikan karyanya maksimal 2 menit perkelompok, atau minimal komentar tiap kelompok. Jika waktunya sangat terbatas, minimal keterwakilan beberapa kelompok yang dianggap terbaik sambil mengumpulkan hasil penilaian yang dilakukan kelompok terhadap kelompok lain yang sebelumnya dibagikan guru.
- h. Guru melakukan refleksi pembelajaran dengan mengulas apa yang terjadi terkait dengan tujuan pembelajaran serta nilai-nilai karakter yang terekam selama proses pembelajaran, serta mengumumkan hasil terbaik kelompok secara transparan. Sangat disarankan untuk memberikan reward berupa hadiah, pujian, bintang atau sejenis piala yang dibuat sederhana.
- i. Pendidik melakukan reinforcmen tentang materi yang telah dipelajari dengan mengungkap kajian teori, konseptual bahkan bukti-bukti terkait materi baik dalam bentuk tayangan, video, cerita me-link-kan sengan beberapa konteks yang mudah difahami peserta didik sesuai usianya, misalnya mengaitkan dengan realitas yang ada di masyarakat dan idealitas yang seharusnya ada berdasarkan pendidikan.

- j. Pendidik menyimpulkan secara bersama-sama dengan peserta didik tentang point penting dalam pembelajaran yang telah dilakukan serta menutup kegiatan pembelajaran dengan menyanyi bersama, berdoa, dan membaca hamdalah serta salam.

2. Teknik Pembelajaran dengan Market Place Activity

Menurut Irawan (2017: 59) teknik pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Market Place Activity adalah

mengandung *nurturanteffect* dalam pembentukan karakter secara langsung, seperti bertanggung jawab membuat karya dan mempertahankan karyanya, kerjasama dalam kelompok, terbuka dengan kritikan pembeli usaha kerja keras untuk berusaha menjadi yang terbaik, terbiasa mengevaluasi dan dievaluasi, membangun kemandirian, kepercayaan diri, keterampilan kelompok, menerima umpan balik, dan melatih bertanggung jawab dalam membuat perencanaan dan desain terbaik, serta banyak nilai-nilai (*valuing*) yang tersimpan dalam pembelajaran tersebut.

Implikasi dari model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity ini dalam proses belajar adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mencari informasi sendiri. Hasil dari pencarian informasi tersebut dapat dituangkan ke dalam suatu karya. Hasil karya tersebut yang akan dipromosikan dalam penjualan informasi. Siswa dengan menggunakan model pembelajaran ini akan lebih aktif karena setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Tugas yang didapatkan pada setiap anggota kelompok merupakan pencarian informasi, menuangkan informasi ke dalam kreasi, dan pembuatan kreasi ke dalam sebuah kertas karton. Model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity dapat menghidupkan suasana pembelajaran di kelas.

2.1.5 Hasil Belajar

Perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari hasil proses belajar. Seorang individu akan mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan ketika individu tersebut telah mengikuti proses pembelajaran, seperti halnya dari yang tidak tahu

menjadi tahu. Menurut Sinar (2018: 22) “hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui test yang berbentuk nilai hasil belajar”. Menurut Suprijono 2009 (dalam Thobroni, 2015: 20)

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Pemikiran Gagne pada hasil belajar berupa hal-hal berikut;

- 1) Informasi Verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturanm.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan memprentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kogniti, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal, dimana faktor internalnya dari dalam diri masing-masing peserta didik tersebut, dan eksternalnya dari lingkungan hidup peserta didik itu sendiri. Ciri-ciri hasil belajar menurut Rachmawati, Tutik & Daryanto (2015: 37) sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuan, ketrampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), perubahan tingkah laku sebagai hasil pembelajaran akan berkesinambungan,

artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain.

3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya penambahan perubahan dalam individu.
5. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya.
6. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan terjadi karena kematangan, perubahan kematangan itu terjadi dengan sendirinya meskipun tidak ada usaha pembelajaran, misalnya kalau seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
7. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidak-tidaknya untuk masa tertentu.
8. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Dapat diartikan bahwa hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan oleh skor yang telah diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013: 5). Penilaian dari hasil belajar dapat digunakan dengan berbagai instrument berupa test, penugasan individu atau kelompok, dan pengamatan yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan juga dengan tingkat perkembangan peserta didik. Menurut Suharsimi (dalam Widoyok, 2011: 36)

guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa, karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar memiliki makna yang penting bagi baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

Kesimpulannya bahwa belajar pada dasarnya ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam diri seorang individu secara keseluruhan kearah yang positif. Hasil belajar merupakan pengaruh internal dari

dalam diri sendiri maupun eksternal dari lingkungan diri sendiri yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam hasil belajar yang dicapai oleh seseorang. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik setelah menerima suatu pengetahuan yang diwujudkan dalam bentuk nilai. Penilaian hasil belajar dapat menggunakan berbagai instrument penilaian berupa tes, penugasan kelompok, dan bentuk lainnya. Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini lebih melihat aspek kognitif yang berupa pengetahuan dan pemahaman yang dapat diketahui dengan dilakukannya tes.

2.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, penulis menentukan suatu penelitian terdahulu yang relevan, penelitian yang relevan adalah penelitian yang pernah dilaksanakan sebelumnya dan dianggap relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dengan catatan mempunyai keterkaitan tema, topik, dan judul yang akan diteliti dengan tujuan menghindari adanya duplikasi atau plagiat. Beberapa penjelasan singkat tentang penelitian terdahulu, yaitu:

1. Hasil penelitan Irwan (2017), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Market Place Activity Berbantuan Internet dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMPN 3 Lembang KAB. Pinrang”. Hasil penelitiannya ini Irawan menjelaskan terdapat peningkatan nilai akhir pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan model pembelajaran Market Place Activity berbantuan internet kelas VIII di SMPN 3 Lembang, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai awal pada kelompo eksperimen. Dapat diartikan bahwa nilai awal antara kelompok eksperimen dan control serta nilai akhir antara kelompok eksperimen dan control terdapat perbedaan sehingga ada pengaruh yang positif dari variable bebas terhadap variable terikat. Dari hasil analisis data di atas, maka sesuai dengan kerangka berpikir bahwa nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok control, yang diajar menerapkan model pembelajaran Market Place Activity berbantuan

internet kelas VIII di SMPN 3 Lembang ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan. Penelitian yang dilakukan oleh Irawan relevan dengan penulis karena adanya kesamaan variabel yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun perbedaannya penulis melakukan penelitian dengan menggunakan variabel pengaruh dan penulis melakukan penelitian dalam lingkup pembelajaran di SMA dengan mata pelajaran Sejarah Peminatan dalam materi Pembentukan LBB dan PBB sebagai Pengaruh Perang Dunia dalam Kehidupan Politik Global.

2. Hasil penelitian Undang Burhanudin (2017), yang berjudul “Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode Market Place Activity Hubungannya dengan Hasil Belajar pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terfiquh Pokok Bahasan Pengelolaan Wakaf di kelas X SMKN 10 Bandung”. Hasil penelitiannya Undang Burhanudin menjelaskan dari setiap siklus memiliki pengaruh yang baik, realita tanggapan siswa terhadap penerapan Market Place Activity dikategorikan baik. Realita hasil belajar siswa pada pelajaran PAI materi Fiqih pokok bahasan pengelolaan wakaf di kelas X SMKN 10 Bandung dikategorikan sangat baik dan memiliki kadar pengaruh sebesar 40% hingga 60% lainnya adalah faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Undang Burhanudin relevan dengan yang penulis buat, karena memiliki kesamaan terhadap variabel hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran Market Place Activity, perbedaannya adalah penelitian penulis menggunakan variabel pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity terhadap peningkatan hasil belajar Peserta didik pada Mata pelajaran Sejarah Peminatan dalam materi Pembentukan LBB dan PBB sebagai Pengaruh Perang Dunia dalam Kehidupan Politik Global.
3. Hasil penelitian Ahmad Bramiarto (2018), yang berjudul “Pengaruh Implementasi Metode Pembelajaran Market Place Activity (MPA) terhadap Penguasaan Materi PAI Makanan dan Minuman Halal-Haram Kelas 8 di SMP Negeri 26 Surabaya”. Hasil dari penelitiannya dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Market Place Activity pada pembelajaran PAI tergolong pada kategori baik. Hal ini mengacu persentase sebesar 70.1%. rata-rata peserta didik mendapatkan nilai 85 keatas dalam ulangan harian. Berdasarkan rekapitulasi dan mengacu dalam standar penilaian kriteria “sangat baik”, dari hasil analisis t-test ada pengaruh dari implementasi model pembelajaran Market Place Activity terhadap penguasaan materi PAI. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Bramiarto relevan dengan yang penulis buat, karena memiliki kesamaan terhadap penggunaan model pembelajaran Market Place Activity, perbedaannya adalah peneliti melakukan penelitian di SMA, dan juga peneliti menggunakan variabel pengaruh penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity terhadap peningkatan hasil belajar Peserta didik pada Mata pelajaran Sejarah Peminatan dalam materi Pembentukan LBB dan PBB sebagai Pengaruh Perang Dunia dalam Kehidupan Politik Global.

2.3 Kerangka Konseptual

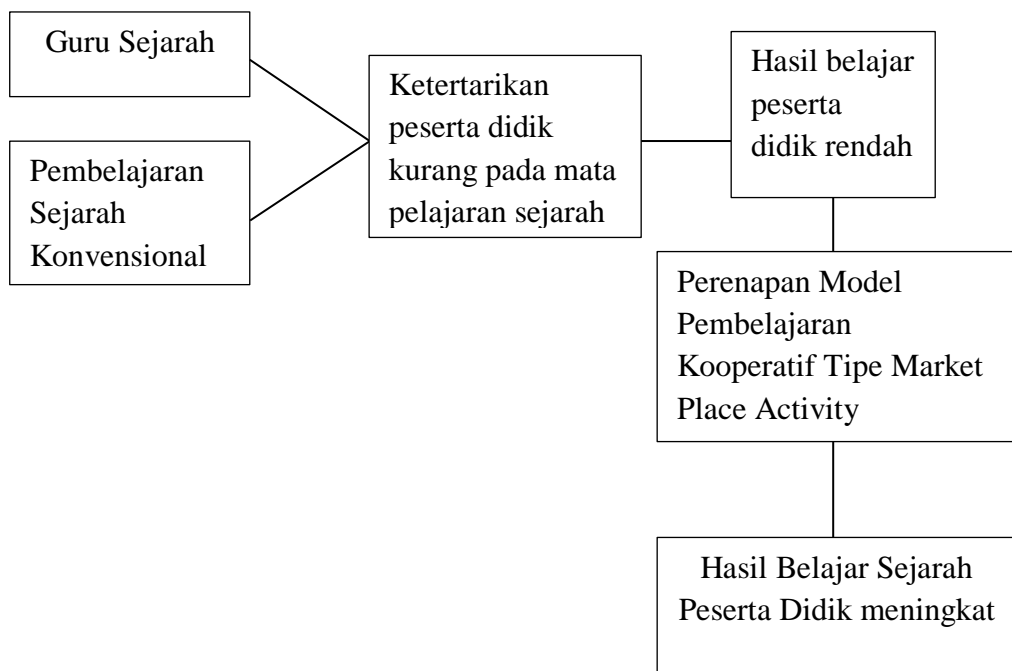
Menurut Uma Sekaran, 1992 (dalam Sugiyono, 2015:91) “kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh setiap individu dengan sengaja dan dapat menimbulkan perubahan tingkah laku kearah yang bersifat positif juga berlaku dalam jangka waktu yang panjang, sedangkan hasil belajar adalah perubahan pada individu yang telah melakukan kegiatan belajar.

Hasil belajar merupakan akhir dari kegiatan pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar ini merupakan hasil dari belajar yang bersifat kognitif dan dilihat dari hasil tes. tes dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik pada materi yang sudah maupun yang belum dipelajari sebelumnya.

Pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 5 Tasikmalaya khususnya di kelas XI IPS guru sering menggunakan metode pembelajaran *teacher centered* atau pembelajaran konvensional, adapun menggunakan model pembelajaran yang sering di ulang-ulang dengan model yang sama, hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga perhatian peserta didik teralihkan dengan memainkan *handphone* untuk bermain game ataupun untuk membuka sosial media, hal ini berimbas pada konsentrasi belajar dan hasil belajar pada peserta didik. Peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang sebelumnya belum dilakukan, hal ini untuk mengetahui dengan model pembelajaran baru peserta didik akan antusias sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Model yang akan digunakan adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity.

Model Pembelajaran Market Place Activity selain peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan orang-orang disekitar, peserta didik juga dapat menghidupkan suasana kelas, sehingga dalam pembelajaran tidak merasa membosankan, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis mempunyai kerangka konseptual dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang perlu di uji kebenarannya melalui analisis dan observasi. Menurut Sugiyono (2015:96) “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity dalam proses pembelajaran sejarah berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 5 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/ 2020.