

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti, yaitu sesuatu yang diadakan oleh usaha, pendapatan, perolehan dan buah. Sedangkan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Pengertian hasil belajar menurut Howard Kingsley dalam Sudjana (2011:45) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan;
- 2) Pengetahuan dan keterampilan; dan
- 3) Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Menurut Dimiyati (2017:3) mengatakan bahwa “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Benyamin Bloom dalam Sudjana (2016:22-23) secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

- 3) Ranah *psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah *psikomotoris*, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilalui yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah Kognitif.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat dicapai atau dalam kata lain , berhasil atau tidaknya itu tergantung kepada berbagai macam faktor.

Purwanto (2006:102) menyatakan bahwa faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)
 - a) Faktor kematangan atau pertumbuhan
Kematangan adalah tingkat atau keadaan yang harus dicapai dalam proses perkembangan perorangan sebelum ia dapat melakukan sebagaimana mestinya pada bermacam-macam tingkah laku pertumbuhan mental, fisik, sosial dan emosional.
 - b) Kecerdasan
Kecakapan terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
Kecerdasan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan sukses atau gagalnya peserta didik belajar di sekolah.
 - c) Latihan
Karena latihan, sering mengalami sesuatu, seseorang sering dapat timbul minatnya terhadap sesuatu tersebut. Makin besar minat makin besar pula perhatian sehingga memperbesar hasratnya untuk mempelajarinya.
 - d) Motivasi

Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa adanya paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang timbul untuk mencapai tujuan dari luar dirinya.

e) Faktor pribadi

Faktor pribadi seseorang sedikit banyaknya turut pula memegang peranan penting dalam belajar. Sifat sifat kepribadian yang ada dalam diri seseorang sedikit banyaknya turut memengaruhi sampai manakah hasil belajarnya dapat dicapai.

2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa) yaitu:

a) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Ada keluarga yang miskin, ada pula keluarga yang kaya. Ada keluarga yang selalu diliputi oleh suasana tenrtram dan damai, tetapi ada pula yang sebaliknya. Ada keluarga yang terdiri dari orang tua terpelajar, ada pula yang kurang pengetahuan. Ada keluarga yang mempunyai cita-cita tinggi bagi anak-anaknya, ada pula yang biasa saja. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam mau tidak mau turut menentukan bagian dan sampai dimana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak. Termasuk dalam keluarga ada tidaknya atau tersedianya fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar turut memegang peranan penting.

b) Guru dan cara mengajarnya

Dalam belajar di sekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting. Bagaimana sikap dan kepribadian guru , tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuannya kepada anak didiknya turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dapat dicapai anak.

c) Alat-alat yang digunakan dalam kegiatan mengajar

Faktor guru dan cara mengajarnya tidak dapat terlepas dari ada tidaknya dan cukup tidaknya alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah cara mengajar yang baik dari guru-gurunya. Kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat akan mempermudah dan mempercepat belajar siswa.

d) Lingkungan dan kesempatan yang tersedia

Lingkungan dan kesempatan merupakan salah satu faktor yang memengaruhi belajar. Umpamanya jarak antara rumah dengan sekolah terlalu jauh sehingga memerlukan kendaraan yang cukup lama dan melelahkan sehingga motivasi belajar jadi berkurang.

e) Motivasi sosial

Karena belajar adalah suatu proses yang timbul dari dalam, maka faktor motivasi memegang peranan. Motivasi sosial dapat timbul pada anak dari guru, orang tua dan orang-orang yang berada di sekitarnya.

Berdasarkan kedua faktor tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa setiap siswa itu sangatlah mudah untuk melakukan hal apapun. Terutama bila ada dorongan dan semangat yang baik dari faktor-faktor tersebut maka akan membuahkan hasil belajar yang baik pula. Karena dalam proses perubahan tingkah laku dan mendapatkan hasil belajar, siswa berinteraksi dengan lingkungan luas, serta adanya motivasi dari dirinya yang dapat memengaruhi hasil belajar.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Gagne dalam Suprijono (2015:5-6) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan,
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari mengategorisasi, kemampuan analisis- analisis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi kemampuan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, sikap berupa kemampuan mengintegrasikan dan eksternalisasi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Untuk mengukur hasil belajar digunakan taksonomi Bloom yang telah

direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2015:41) yang dijelaskan dalam tabel 2.1

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

Taksonomi Bloom Revisi	
Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif
<p>1. Pengetahuan Faktual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengetahuan tentang terminologi 2) Pengetahuan tentang bagian-bagian detail elemen-elemen yang spesifik <p>2. Pengetahuan Konseptual</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori 2) Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi 3) Pengetahuan tentang teori, model dan struktur <p>3. Pengetahuan Prosedural</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengetahuan tentang keterampilan dalam bidang tertentu dan algoritme 2) Pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu 3) Pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan prosedur yang tepat <p>4. Pengetahuan Metakognitif</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengetahuan strategis 2) Pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif 3) Pengetahuan diri. 	<p>A. Mengingat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengenali 2) Mengingat kembali <p>B. Memahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menafsirkan 2) Mencontohkan 3) Mengklasifikasikan 4) Merangkum 5) Menyimpulkan 6) Membandingkan 7) Menjelaskan <p>C. Mengaplikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengeksekusi 2) Mengimplementasikan <p>D. Menganalisa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Membedakan 2) Mengorganisasi 3) Mengatribusikan <p>E. Mengevaluasi</p>

	1) Memeriksa 2) Mengkritik F. Mencipta 1) Merumuskan 2) Merencanakan 3) Memproduksi
--	--

Sumber: Anderson dan Karthwohl (2015:41)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur hasil belajar Taksonomi Bloom yang harus memisahkan antara dimensi pengetahuan dengan dimensi kognitif. Dimensi kognitif prosesnya langsung kepada praktek sedangkan dimensi pengetahuan hanya penjelasan mengenai hal-hal yang akan dicapai.

d. Teori Yang Mendukung Hasil Belajar

Landasan teori hasil belajar adalah teori belajar kognitif, pada teori kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Belajar tidak hanya melibatkan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks.

Berikut ini beberapa teori yang mendukung model pembelajaran *Reciprocal Learning* dan Hasil Belajar, yaitu:

a) Jean Piaget

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Chotimah (2018:71) menjelaskan bahwa “bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek serta kejadian-kejadian di sekitarnya; mempelajari

ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot dan makanan; serta objek-objek sosial, seperti diri, orang tua dan teman”.

Selain itu, Jean Piaget dalam Chotimah (2018:76) menyatakan bahwa “belajar berkaitan dengan pembentukan an perkembangan skema (jamak dari kata *schemata*) Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya”.

Pada pandangan Piaget, kemampuan atau perkembangan kognitif adalah hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem saraf serta pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat periode utama yang saling berkorelasi dan semakin canggih seiring pertambahan usia sebagai berikut:

- Periode Sensorimotor (usia 0-2 tahun)
- Periode Praoperasional (usia 2-7 tahun)
- Periode Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)
- Periode Operasional Formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

b) Bruner

Dasar pemikiran teori Bruner dalam Chotimah (2018:95) adalah “bahwa manusia bertindak sebagai pemroses, pemikir dan pencipta informasi”. Menurut Bruner ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yakni: Proses perolehan informasi baru (informasi), proses mentransformasikan informasi yang diterima (transformasi) dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan (evaluasi).

Perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan, mendengarkan materi audio visual dan lain-lain.

Proses transformasi pengetahuan merupakan suatu proses bagaimana kita memperlakukan pengetahuan yang sudah diterima agar sesuai dengan kebutuhan. Informasi yang diterima dianalisis, diproses atau diubah menjadi konsep yang lebih abstrak agar suatu saat dapat dimanfaatkan.

Berdasarkan landasan teori menurut Bruner inilah yang menjadi alasan mengapa peserta didik perlu diajak atau diarahkan untuk berinteraksi bersama orang dewasa atau temannya guna untuk saling berbagi informasi, transformasi dan evaluasi bersama-sama dengan teman dalam kelompoknya.

2.1.2 Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Arends dalam Trianto (2010:24) menjelaskan tentang pengertian model pembelajaran sebagai berikut : *“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax environment and management system”*. Yang berarti Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Peran seorang guru dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa mendapatkan informasi dan mengemukakan ide, dapat melalui model pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas belajar mengajar.

Kardi dan Nur dalam Trianto (2010:24) mengemukakan, Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yaitu:

- a) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.
- b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai 10 tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana siswa belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.

- d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian rencana pembelajaran yang dipersiapkan seorang guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga pembelajaran dikelas berlangsung secara efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

b. Pengertian Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*

Reciprocal Learning adalah suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk memberikan manfaat agar tujuan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan keterampilan pada siswa dalam memahami apa yang dibaca didasarkan pada pengajuan pertanyaan. Model pembelajaran yang bisa membangkitkan hasil belajar semua peserta didik. Pembelajaran Timbal-balik atau Reciprocal Learning merupakan strategi pembelajaran pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca (reading comprehension).

Huda (2014:216) menyatakan, “Reciprocal Learning adalah Pembelajaran Timbal-Balik, merupakan suatu strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca, mendiskusikan dan mengkomunikasikan”.

Dikembangkan pertama kali oleh Palincsar (1984) dalam Miftahul (2014:216), Reciprocal Learning ditujukan untuk mendorong siswa mengembangkan skill-skill yang dimiliki oleh pembaca dan pembelajar efektif, seperti merangkum, bertanya, mengklarifikasi, memprediksi, dan merespons apa

yang dibaca. Siswa menggunakan empat strategi pemahaman berikut ini, baik secara berpasangan maupun dalam kelompok kecil.

Sedangkan menurut Shoimin (2014:154) "*Reciprocal Learning* adalah model pembelajaran di mana siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu. Kemudian siswa menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada siswa yang lain. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran, yaitu meluruskan atau memberi pembelajaran mengenai materi pembelajaran yang tidak dapat dipecahkan mandiri oleh siswa".

Menurut Ann Brown dan Annemarie dalam Al-tabany (2014:96) yaitu, "Dengan pembelajaran Timbal-Balik guru mengajarkan siswa keterampilan-keterampilan kognitif penting dengan menciptakan pengalaman belajar, melalui pemodelan perilaku tertentu kemudian membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut atas usaha mereka sendiri dengan pemberian semangat, dukungan dan suatu sistem".

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran terbalik (*Reciprocal Learning*) adalah suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk memberikan manfaat agar tujuan pembelajaran tercapai dan memberikan ketrampilan pada siswa dalam memahami apa yang dibaca didasarkan pada pengajuan pertanyaan, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif serta melatih kerja sama siswa dalam kelompok. Melalui pengajaran langsung dan pemodelan ini harus memperhatikan tiga hal siswa belajar mengingat, berpikir, dan memotivasi diri.

Dalam model pembelajaran reciprocal learning, pembelajaran seolah memainkan peranan sebagai seorang pengajar jadi pembelajaran yang dirancang untuk membiasakan siswa untuk menggunakan strategi pemahaman mandiri yaitu; merangkum (*summarizing*), membuat pertanyaan (*question generating*), menjelaskan kembali (*clarifying*) dan memprediksikan (*predicting*).

Kegiatan merangkum membantu siswa untuk mengidentifikasi hal-hal yang penting dalam bacaan yang sedang dipelajari. Pada tahapan berikutnya yaitu membuat pertanyaan setelah membaca materi dapat membantu siswa untuk mengeluarkan ide dari hal yang tidak dipahaminya sehingga mendorong siswa untuk mampu berpikir kritis. Adapun pada kegiatan menjelaskan diharapkan dapat membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam berbicara mengenai apa yang telah dipahami. Tahapan selanjutnya yaitu kegiatan memprediksi berguna untuk membantu siswa menentukan ide-ide penting pada sebuah teks.

c. Langkah-langkah model pembelajaran *Reciprocal Learning*

Langkah 1- Peragaan Awal

- Bimbinglah siswa untuk belajar dengan memperagakan, mengikuti, dan menerapkan strategi-strategi pembaca efektif di atas selama proses membaca. Bacalah salah satu teks dengan keras dan peragakan empat langkah tersebut yaitu meringkas, mengklarifikasi, mempertanyakan, dan memprediksi. (*prediksi bisa menjadi optimal bergantung pada materi yang dipelajari.

Langkah 2 – Pembagian Peran

- Dalam kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari empat siswa, bebaskan satu peran pada masing-masing anggota sebagai summarizer (perangkum), quisioner (penanya), clarifier (pengklarifikasi), dan predictor (penduga).

Langkah 3 - Pembacaan dan Pencatatan

- Mintalah siswa untuk membaca beberapa paragraph dari teks terpilih. Mintalah mereka untuk menggunakan strategi mencatat, seperti menggaris bawahi, mengcoding, dan sebagainya.

Langkah 4- pelaksanaan diskusi

- Siswa yang berperan sebagai *predictor* (penduga) bertugas membantu kelompoknya menghubungkan bagian-bagian teks dengan menyajikan prediksi-prediksi dari bagian sebelumnya dan juga membantu kelompoknya untuk memprediksi apa yang akan mereka baca selanjutnya dengan menggunakan isyarat-isyarat atau kesimpulankesimpulan sementara dalam teks. *Quisioner* (penanya) bertugas membantu kelompok untuk bertanya dan menjawab pertanyaan tentang teks tersebut dan mengingatkan kelompok untuk menggunakan seluruh jenis pertanyaan (level tinggi dan level rendah). *Summarizer* (perangkum) bertugas menegaskan kembali gagasan utama dalam teks dan membantu kelompok menegaskan gagasan utama teks tersebut dengan bahasa mereka sendiri. *Clarifier* (pengklarifikasi) membantu kelompok menemukan bagian-bagian teks yang tidak jelas dan menemukan cara-cara untuk memperjelas kesulitan-kesulitan ini.

Langkah 5 – Pertukaran Peran

- Peran-peran dalam kelompok harus saling ditukar satu sama lain, teks yang berbeda juga perlu disajikan. Siswa mengulang proses ini dengan peran yang baru. Teruslah mengulang proses ini hingga teks yang dipilih selesai dipelajari. (Miftahul Huda : 216)

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Reciprocal Learning*

1. Kelebihan Model *Reciprocal Learning*

Menurut Shoimin, Aris (2014:156) terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran *Reciprocal Learning*, yaitu:

- 1) Mengembangkan kreativitas siswa,
- 2) Memupuk kerjasama antar siswa,
- 3) Siswa belajar dengan mengerti,

- 4) Karena belajar dengan mengerti, siswa menjadi tidak mudah lupa,
- 5) Siswa belajar dengan mandiri,
- 6) Siswa termotivasi untuk belajar,
- 7) Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap,
- 8) Siswa lebih memerhatikan pelajaran karena menghayati sendiri,
- 9) Memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas,
- 10) Melatih siswa untuk menganalisis masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat,
- 11) Menumbuhkan sikap menghargai guru karena siswa akan merasakan perasaan guru pada saat mengadakan pembelajaran terutama pada saat siswa ramai atau kurang memerhatikan, dan
- 12) Dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu yang terbatas.

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Reciprocal Learning*

Menurut Shoimin (2014:156) terdapat beberapa kekurangan model pembelajaran *Reciprocal Learning*, yaitu:

- 1) Adanya kekurang-sungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai,
- 2) Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi sehingga merusak suasana,
- 3) Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memerhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai,
- 4) Butuh waktu yang relatif lama,
- 5) Sangat sulit diterapkan jika pengetahuan tentang siswa tentang materi prasyarat kurang,
- 6) Adakalanya siswa yang tidak mampu semakin tidak suka dengan pembelajaran tersebut,
- 7) Tidak mungkin seluruh siswa akan mendapat giliran untuk menjadi “guru siswa”.

Untuk mengatasi dan mengurangi dampak kelemahan penggunaan strategi Reciprocal Learning peneliti dan guru selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam berbagai kesempatan. Motivasi siswa menjadi bagian penting untuk menumbuhkan kesadaran pada diri siswa terhadap keseriusan pembelajaran.

Dari kelemahan dan kelebihan yang telah dipaparkan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Reciprocal Learning* adalah mampu mengembangkan kreativitas siswa, kerja sama antar-siswa dan menumbuhkan sikap menghargai guru. Sementara kelemahan dari model pembelajaran *Reciprocal Learning* adalah memerlukan waktu yang panjang dalam kegiatan pembelajaran, tidak semua siswa memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh temannya dan siswa yang tidak mampu dalam pelajaran akan semakin sulit dalam memahami pelajaran.

2.1.3 Media Pembelajaran *Lectora Inspire*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Menurut Robert Mills Gagne and Leslie J. Briggs dalam Chotimah (2018:307) mengatakan bahwa “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar grafik, televisi dan komputer”.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana penunjang yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas keberhasilan pembelajaran seperti

yang diungkapkan Smaldino, (2012:5) yaitu teknologi dan media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus bisa memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu mereka meraih potensi tertinggi mereka. Ini artinya media dan teknologi memiliki andil yang kontributif untuk dapat meningkatkan kualitas pengajaran di kelas dan juga dapat membangkitkan potensi terbaik dari siswa.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka didapatkan simpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dengan karakteristik tertentu yang bisa disesuaikan tergantung konteks pelajaran yang diinginkan untuk menyampaikan pesan agar tercapai tujuan belajar secara efektif dan efisien

b. Media *Lectora Inspire*

Lectora Inspire merupakan sebuah program komputer yang merupakan tool (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), yang dikembangkan oleh perusahaan Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudernik di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Program ini dikembangkan khusus untuk membuat media pembelajaran interaktif yang lebih mudah digunakan. Prasetio, Adi (2015:29).

Penggunaan media *Lectora Inspire* didalamnya mengandung berbagai elemen media seperti media gambar, teks dan audio dengan kata lain disebut dengan multimedia. Multimedia merupakan bentuk jamak dari kata media yang berarti persatuan/gabungan dari beberapa media.

Kelebihan dari program ini adalah *Lectora Inspire* diciptakan memang untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun secara offline yang dapat dibuat dengan

cepat dan mudah. Menurut Febrianto (2013:11) *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar dan screen capture.

Lectora Inspire memiliki fitur yang cukup lengkap, mulai dari menyisipkan gambar, video, sampai menyisipkan game pun bisa. Kelebihan lainnya adalah kemampuan untuk menyisipkan suatu tes berupa soal-soal evaluasi, misalnya soal pilihan ganda, lengkap dengan hasil evaluasinya. Tidak hanya fiturnya yang cukup lengkap penggunaan *Lectora Inspire* sangat mudah digunakan (*user friendly*) untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Dengan menggunakan program aplikasi *Lectora Inspire* ini guru dapat menyajikan berbagai materi dalam satu media pembelajaran yang menarik. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pelajaran Ekonomi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan cara menghasilkan dan menyampaikan materi pembelajaran menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-processor*. Menurut Kustandi, Cecep dkk(2015:27) adalah sebagai berikut:

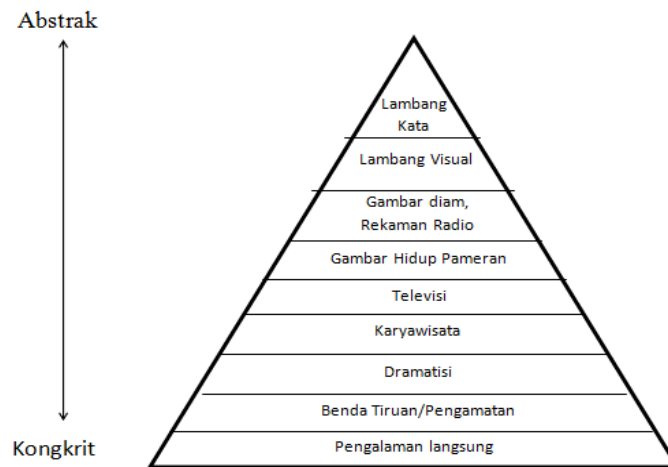
1. Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linier.
2. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa atau perancang atau pengembang sebagaimana direncanakan.
3. Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol dan grafik.
4. Media dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif.
5. Pembelajaran berorientasi pada siswa dan melibatkan interaksi siswa yang sangat tinggi.

Micro-processor adalah sebuah central processing unit atau CPU elektronik komputer yang terbuat dari transistor mini dan sirkuit terintegrasi semi

konduktor. Komponen ini merupakan sebuah chip (chip atau IC/Integrated circuit) adalah sekeping silikon berukuran beberapa milimeter persegi yang mengandung puluhan ribu transistor dan komponen elektronika lain. Prosesor merupakan bagian terpenting dari komputer dan biasa disebut sebagai otak komputer.

c. Teori Yang Mendasari Penggunaan Media Pembelajaran

Teori yang mendukung media *Lectora Inspire* adalah menurut Edgar Dale dalam Arsyad (2014:8) mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1
Kerucut pengalaman (*cone of experience*)

Menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) dalam Arsyad (2013:13) mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan”.

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik.

Teori belajar Edgar Dale bisa dikatakan, bahwa dalam penelitian ini mendukung media pembelajaran interaktif. Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran.

Levie dan Levie dalam Arsyad (2013:12) menyimpulkan bahwa “stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas- tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan kembali fakta dan konsep. Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh sebab itu belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandang dan dengar akan memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dan dengar.

Gambaran diatas sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audio-visual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, slide show yang ditayangkan dalam pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.2 Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah :

Tabel 2.2
Penelitian yang Relevan

Nama	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Endin Solehudin (Mahasiswa Universitas Siliwangi)	2017	Penerapan Metode STAD (Students Teams Achievement Division) Dengan Bantuan Media Visual Dua Dimensi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (penelitian terhadap siswa kelas XI tahun ajaran 2017 MAN 6 Ciamis)	Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t sehingga menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan metode STAD dengan bantuan media visual dua dimensi memiliki rata-rata hasil belajar \bar{x} 0,73 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol \bar{x} 0.51 yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan metode STAD dengan bantuan media visual dua dimensi dan metode pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.
Siti Hazar Acicah (Mahasiswa Universitas Siliwangi)	2017	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Di Kelas X SMAN 5	Hasil pembelajaran peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT mempunyai rata-rata lebih tinggi diperoleh \bar{x} = 93.20 dari pada

		Tasikmalaya Pada Materi Badan Usaha Perekonomian di Indonesia)	hasil belajar peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan metode konvensional \bar{x} 85,90. Nilai $t_{hitung} = 5.45 > t_{tabel} = 1.99$ maka H_0 ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikansi hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran NHT dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.
Arsi Yuliandini (Mahasiswa Universitas Pasundan)	2017	Model Pembelajaran Reciprocal Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas X Di SMA Pasundan 7 Bandung (Studi Quasi Eksperimen Kelas X di SMA Pasundan 7 Bandung)	Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan teknik pengolahan data menggunakan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Setelah dilakukan penelitian melalui tes awal sebelum menggunakan model pembelajaran reciprocal learning diperoleh hasil rata-rata adalah 49,50 dan berada pada kategori rendah. Kemudian dilaksanakan tes akhir setelah menggunakan model pembelajaran reciprocal learning diperoleh nilai rata-rata hasil tes siswa kelas X IPS 1

			adalah 65,25 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Reciprocal learning dapat meningkatkan aktivitas siswa
Putri Mayang Perdana (Mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Tulungagung)	2014	Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs. Assyafiiyah Gondang Pada Materi Hubungan Sudut Pusat, Panjang Busur, Luas Juring dalam Pemecahan Masalah.	Terdapat pengaruh yang signifikan metode problem solving terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Assyafiiyah Gondang pada materi hubungan sudut pusat, panjang busur, luas juring dalam pemecahan masalah. Hal ini dapat dilihat dari nilai t-test yang diperoleh melalui perhitungan manual sebesar 2,779 yang lebih besar dari nilai ttabel dengan taraf 5% yaitu sebesar 2,000. Besar pengaruh metode problem solving terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs. Assyafiiyah Gondang tahun pelajaran 2013/2014 pada materi hubungan sudut pusat, panjang busur, luas juring dalam pemecahan masalah yaitu sebesar 12,871%.
Reseyca (Mahasiswi Universitas)	2017	Pengaruh model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar	Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan skor posttest

Tanjungpura)		siswa kelas X SMA Santo Fransiscus Asisi Pontianak	kelas kontrol (52.91) dari pada kelas eksperimen (32.42). Besar effect size -1,01 menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak efektif terhadap meningkatkan hasil belajar siswa.
--------------	--	--	---

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah diuraikan di atas, terdapat persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis, yaitu dalam penelitian tersebut memiliki variabel Y yang sama yaitu hasil belajar. Selain terdapat persamaan, terdapat pula perbedaan di dalamnya. Perbedaannya yaitu terletak pada penggunaan model pembelajaran yang beragam. Dalam penelitian yang telah diuraikan di atas diantaranya menggunakan model *Students Teams Achievement Division (STAD)*, *Number Headed Together (NHT)* dan *Teams Game Tournament (TGT)*, serta selain penggunaan model pembelajaran yang beragam juga tidak menggunakan media pembelajaran interaktif di dalamnya. Dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire* yang dapat menarik perhatian siswa serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Pemikiran

Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016:91) mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori

berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Proses pembelajaran yang menjadi hambatan dalam peningkatan hasil belajar siswa diantaranya siswa hanya mendengarkan, menyimak, dan mencatat hal-hal yang penting saja. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang seperti ini sehingga membuat siswa kurang minat terhadap mata pelajaran, hal tersebut akan berdampak kepada hasil belajar siswa yang kurang maksimal, hasil akhir bukan salah satu acuan dari keberhasilan belajar tetapi suatu pembelajaran dikatakan berhasil juga dapat ditinjau dari proses saat belajar. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut antara lain adalah pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar selain hal tersebut penggunaan media pembelajaran yang tepat juga membawa peran penting dalam merangsang pemikiran siswa.

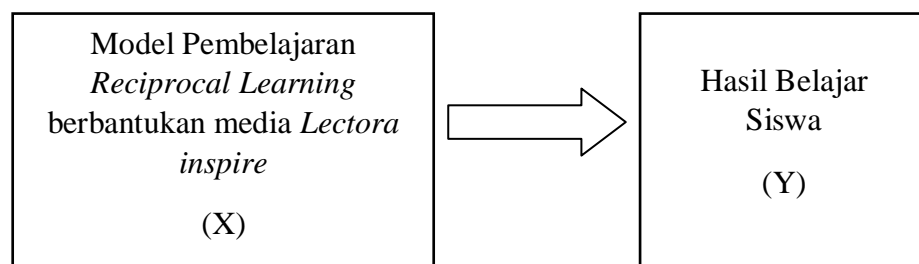
Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal adalah model pembelajaran *Reciprocal Learning*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* atau pengajaran terbalik guru mengajarkan siswa keterampilan kognitif penting dengan menciptakan pengalaman belajar, melalui pemodelan perilaku tertentu dan kemudian membantu siswa mengembangkannya keterampilan tersebut atas usaha mereka sendiri dengan pemberian semangat, dukungan dan suatu sistem *scaffolding* (Ann Brown dan Annemarie Palincsar dalam Al-Tabany:192)

Upaya lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat diartikan sebagai sarana atau alat bantu yang berguna dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media *Lectora Inspire*.

Dengan menggunakan *Lectora Inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar siswa lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Reciprocal Learning* dengan bantuan media *Lectora Inspire* dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian tersebut, maka secara ringkas kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 2.2 di bawah ini:



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis

Setelah peneliti membuat kerangka berpikir, langkah selanjutnya adalah menyusun hipotesis. Dilihat dari arti katanya, hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya kebenaran. Menurut Sugiyono (2016:96) menjelaskan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teoritis dan kerangka berpikir, penulis merumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Ha: Terdapat perbedaan peningkatan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan
Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Reciprocal Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan
- b. Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan
Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan

- c. Ha: Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Reciprocal Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan.
- Ho: Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Reciprocal Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media *Lectora Inspire* sebelum dan sesudah perlakuan.