

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

Banyak para ahli yang telah mendefinisikan tentang “Belajar”, diantaranya adalah:

Menurut Siddiq (2008:1-3) berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

Menurut pandangan Good dan Brophy yang dikutip oleh Hamzah B.Uno (2009:15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil daripengalaman itu sendiri (belajar).

Menurut Hilgard dalam Syaodih (2005:156) belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi.

Dari beberapa teori belajar yang dikemukakan di atas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang yang didapat berdasarkan adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Pada awalnya proses pembelajaran hanya dikendalikan oleh guru sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan hanya dari gurunya sendiri, akan tetapi seiring berjalannya waktu memperoleh pengetahuan tidak hanya berasal dari guru saja tetapi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari lingkungan, internet maupun dari pengalaman. Oleh karena itu, guru dapat memilih strategi pembelajaran ataupun mengkombinasikan beberapa tipe model pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:250-251) hasil belajar merupakan hasil proses belajar. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi peserta didik dan dari sisi guru

Menurut Nana (2011:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar).

Menurut Sudjana (2005:3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup sisi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Dari uraian diatas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang berupa skor tes terakhir yang didapat setelah adanya pengalaman kegiatan belajar yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dan tipe *Number Head Together* pada pokok bahasan Persamaan linear dua variable. Perubahan tersebut dapat diartikan adanya perubahan dan peningkatan menjadi lebih baik. Misalnya yang awalnya peserta didik tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti, yang tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya.

Dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik adalah skor tes akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dengan tipe *Number Head Together* pada pokok bahasan sistem koordinat.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nurulhayati (2002) dalam Rusman (203) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini siswa memiliki dua tanggungjawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Menurut Sanjaya (2006) dalam Rusman (203) bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut Tom V. Savage (1987) dalam Rusman (2003) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok.

Dari beberapa pendapat diatas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana peserta didik bisa saling berinteraksi didalam pembelajaran tersebut.

Ciri-ciri pembelajaran Kooperatif

Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota berasal dari ras budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu. (Suprihatiningrum 2013:196-197).

Menurut Johnson & Johnson dalam Suprihatiningrum(2013:195) terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, antara lain:

- 1) Saling ketergantungan secara positif.

Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain. Seorang siswa tidak akan sukses kecuali semua anggota kelompoknya juga sukses. Siswa akan merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari kelompok yang juga mempunyai nadil terhadap suksesnya kelompok.

- 2) Interaksi tatap muka semakin meningkat

Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antara siswa. Hal ini terjadi dalam hal seorang siswa akan membantu siswa lain untuk sukses sebagai anggota kelompok. Saling memberikan bantuan ini akan berlangsung secara alamiah karena kegagalan seseorang dalam kelompok memengaruhi suksesnya kelompok. Untuk mengatasi masalah ini, siswa yang membutuhkan

bantuan akan mendapat dari teman sekelompoknya. Interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif dalam hal tukar menukar ide mengenai masalah yang sedang dipelajari bersama.

3) Tanggung jawab individual

Tanggungjawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggungjawab siswa dalam hal membantu siswa yang membutuhkan bantuan dan siswa tidak dapat hanya sekedar “membonceng” pada hasil kerja teman sekelompoknya.

4) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

Dalam belajar kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan, seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut keterampilan khusus.

5) Proses kelompok

Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Jadi model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran peserta didik dengan cara belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang dengan dimana peserta didik mempunyai kesempatan untuk berperan aktif dalam melakukan kegiatan belajarnya. Selain itu peserta didik juga memiliki tanggungjawab dan kerjasama dengan teman kelompoknya.

2.4 Quick On The Draw

Pembelajaran *Quick on the Draw* dikenalkan oleh Paul Ginnis yaitu sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar peserta didik. Dengan menggunakan pembelajaran ini maka dapat memungkinkan kegiatan belajar peserta didik akan lebih

rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Syahrir (2012) *Quick on the Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktifitas kerja tim dan kecepatan.

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas peserta didik, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dan bekerja sama pada kelompoknya untuk menjawab soal dan melaporkan hasil kerja samanya dalam pokok bahasan persamaan linear dua variabel.

Menurut Ginnis (2008:163-164) langkah-langkahnya pelaksanaan dari *Quick on the Draw* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan satu set pertanyaan atau soal, misalnya sepuluh, mengenai materi yang sedang dibahas. Satu set pertanyaan itu dibuat dengan beberapa salinan agar tiap kelompok mempunyai sendiri. Pertanyaan diletakkan dimeja guru dan nomor menghadap keatas.
- 2) Guru membagi kelas ke dalam kelompok dan memberi warna untuk tiap kelompok sehingga mereka mengenali set pertanyaan mereka dimeja guru.
- 3) Guru memberi tiap kelompok materi sumber.
- 4) Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok lari ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompoknya.
- 5) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban dilembar kertas terpisah.
- 6) Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua, guru memeriksa jawaban. Jika jawaban benar dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, demikian dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau

tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.

- 7) Saat satu peserta didik sedang berlari lainnya mempelajari materi sumber.
- 8) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya. Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan peserta didik.

Menurut Ginnis (2008:164) kelebihan-kelebihan menggunakan pembelajaran *Quick on the Draw* adalah sebagai berikut:

- 1) Aktifitas ini mendorong kerja kelompok. Semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya.
- 2) Memberi pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktifitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
- 3) Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri untuk belajar pada sumber, bukan hanya dari guru.
- 4) Sesuai bagi siswa berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Berdasarkan pendapat dari Ginnis yang telah diungkapkan diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah metode *Quick on the Draw* pada pokok bahasan system koordinat kelas VIII SMP Islamic Qon GKB yang dikemukakan oleh ginnis seperti yang tercantum diatas.

1. Kegiatan awal

- Menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan disampaikan

2. Kegiatan inti

- Menjelaskan materi pembelajaran
- Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya
- Menerapkan langkah-langkah pembelajaran *Quick on the Draw*
 - Guru menyiapkan satu set pertanyaan atau soal. Soal yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Soal tersebut diletakkan di meja guru

- Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk kelompok dan memberi warna yang berbeda pada masing-masing kelompok agar setiap kelompok bisa mengenali warna set pertanyaan yang ada di meja guru. Dan guru memberikan nomor yang berbeda pada setiap peserta didik disetiap kelompoknya.
- Guru memberikan materi sumber pada tiap kelompok
- Guru menyebutkan kata “mulai”, peserta didik yang bernomor satu berlari menuju meja guru untuk mengambil satu pertanyaan pertama sesuai warna kelompoknya dan soal tersebut dibawa ke kelompoknya.
- Kelompok tersebut menjawab soal tersebut dengan menggunakan materi sumber.
- Jawaban tersebut dibawa ke meja guru oleh peserta didik yang bernomor dua, guru akan mengkoreksi jawaban tersebut. Jika jawaban benar maka peserta didik yang bernomor dua bias mengambil soal berikutnya, tetapi jika jawaban tersebut salah maka peserta didik tersebut membawa jawabannya kembali ke kelompoknya dan mencoba lagi.
- Saat peserta didik sedang berlari, peserta didik yang lainnya mempelajari materi sumber agar bias menjawab soal berikutnya dengan benar.
- Kelompok pertama yang dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang.
- Guru membahas semua pertanyaan dengan peserta didik

3. Penutup

- Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- Meminta peserta didik untuk mempelajari materi

2.5 Number Head Together

Pembelajaran kooperatif tipe Number Head Together (NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan tingkat akademik.

Menurut Irula (2012:59) Number Head Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik dan sebagai alternatif terhadap sumber struktur kelas.

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, dalam penelitian ini yang dimaksud dengan model pembelajaran *Number Head Together* adalah pembelajaran dengan cara berkelompok dimana setiap anggota kelompok memiliki nomor yang berbeda, dimana setiap anggotanya belajar dan bertanggungjawab atas tugas disetiap kelompoknya.

Menurut Irula (2012:59-60) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Number Head Together (NHT) adalah sebagai berikut:

a. Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini guru membagi peserta didik kedalam 5-6 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1-6.

b. Fase 2: Mengajukan pertanyaan

Dalam fase ini guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik.

c. Fase 3: Berfikir bersama

Dalam fase ini peserta didik dapat mengungkapkan dan menyatukan pendapatnya

d. Fase 4: Menjawab

Dalam fase ini guru memanggil suatu nomor tertentu kemudian peserta didik yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba mempresentasikan hasil yang diperoleh kepada seluruh kelas.

Berdasarkan pendapat dari Ginnis yang telah diungkapkan diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah metode Number Head Together pada pokok bahasan

system koordinat kelas VIII SMP Islamic Qon GKB yang dikemukakan oleh Irula seperti yang tercantum diatas.

1. Kegiatan Awal

- Menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan disampaikan

2. Kegiatan Inti

- Menjelaskan materi pembelajaran
- Memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya
- Menerapkan langkah-langkah pembelajaran *Number Head Together*

- **Fase 1 : Penomoran**

Mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang dan tiap kelompok diberi nomor kepala yang di beri nomor 1 sampai 6

- **Fase 2: mengajukan pertanyaan**

Memberikan soal pertanyaan kepada peserta didik

- **Fase 3: berfikirbersama**

Guru mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya

- **Fase 4: menjawab**

- Setelah selesai mengerjakan pertanyaan bersama teman sekelompoknya, guru memanggil salah satu nomor kepala dan kemudian peserta didik yang dipanggil nomornya mempresentasikan jawabannya di depan kelas berdasarkan kepastian jawaban dari kelompoknya masing-masing dengan benar.
- Guru mengarahkan peserta didik pada jawaban yang benar.
- Peserta didik yang lain menanggapi, dan seterusnya

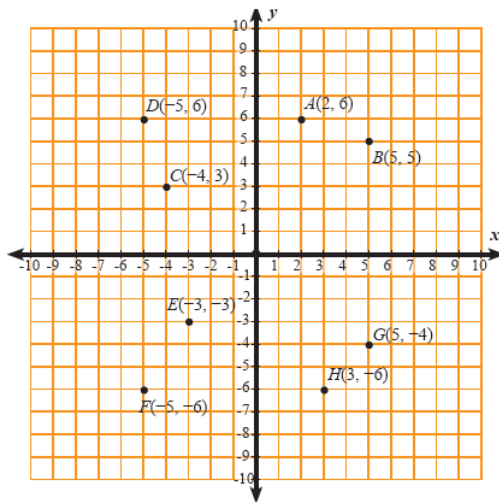
3. Penutup

- Membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari
- Meminta peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya

2.6 Sistem Koordinat

2.6.1 Memahami Posisi Titik terhadap Sumbu X dan Sumbu Y

Pada bidang koordinat memiliki koordinat titik. Titik pada bidang koordinat memiliki jarak terhadap sumbu x dan sumbu y. Misalnya seperti pada gambar berikut:



Dari gambar diatas memiliki koordinat titik A, B, C, D, D, E, F, G, dan H. untuk menentukan koordinat titik dapat dilihat pada jarak titik-titik tersebut. Posisi titik-titik tersebut dapat ditulis sebagai berikut:

Titik	Jarak terhadap sumbu x	Jarak terhadap sumbu y	Koordinat titik
A	6	2	A(2,6)
B	5	5	B(5,5)
C	3	4	C(-4,3)
D	6	5	D(-5,6)
E	3	3	E(-3,3)
F	6	5	F(-5,6)
G	4	5	G(5,-4)
H	6	3	H(3,-6)

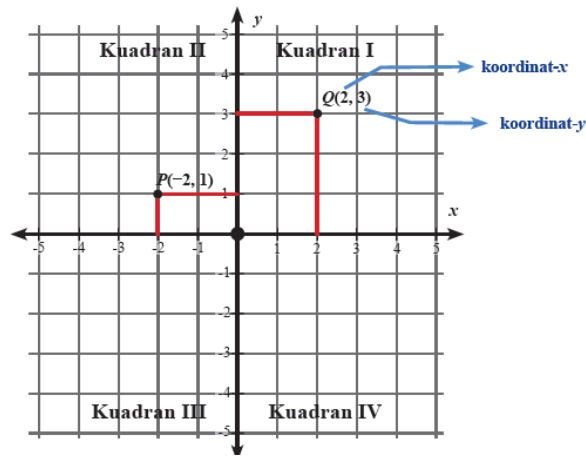
Sumbu x dan sumbu y membagi bidang koordinat menjadi 4 kuadran, yaitu:

Kuadran I : koordinat x positif, koordinat y positif

Kuadran II : koordinat x negatif, koordinat y positif

Kuadran III: koordinat x negatif, koordinat y negatif

Kuadran IV: koordinat x positif, koordinat y negative



2.6.2 Memahami Posisi Terhadap Titik Asal $O(0,0)$ dan terhadap Titik Tertentu (a,b)

Misalnya jika diketahui titik $P(-4,-5)$, $K(2,4)$, $L(6,1)$, $M(5,-4)$, dan $N(-3,6)$ terhadap titik P.

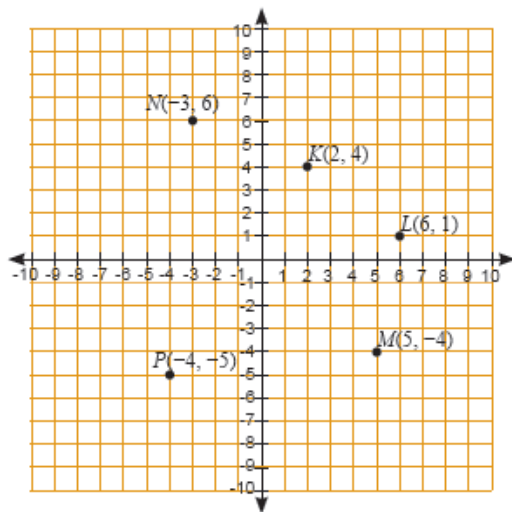
Untuk menentukan koordinat K, L, M, dan N terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1

Gambarlah bidang koordinat dengan 4 kuadran

Langkah 2

Gambarlah titik $K(2,4)$, $L(6,1)$, $M(5,-4)$, dan $N(-3,6)$ pada bidang koordinat sebagai berikut:

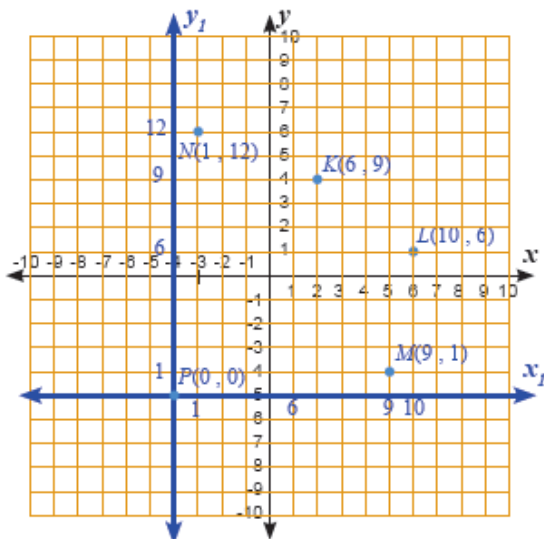


Langkah 3

Gunakan titik $P(-4, -5)$ sebagai titik acuan untuk menentukan koordinat titik K, l, M, dan N dan buatlah sumbu x dan sumbu y dengan titik $P(-4, -5)$ sebagai titik $O(0,0)$

Langkah 4

Tentukan koordinat titik k, L, M, dan N dengan sumbu x dan sumbu y yang baru seperti berikut:



Langkah 5

Koordinat titik K, L, M dan N terhadap titik P adalah sebagai berikut:

- Koordinat titik K(6,9)
- Koordinat titik L(10,6)
- Koordinat titik M(9,1)
- Koordinat titik N(1,12)

2.7 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* dengan tipe *Number Head Together* pada materi system koordinat kelas VIII SMP Islamic Qon GKB.