

BAB II

PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *SCRAMBLE*

DAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan mengelola kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide-ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2010:22) menyatakan bahwa “Setiap model pembelajaran dapat mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai”. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Enggen dan Kaucak (dalam Trianto, 2007:5) bahwa “Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”. Beberapa model pembelajaran, antara lain: model pembelajaran langsung, model pembelajaran konseptual, model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran

kooperatif. Masing-masing model pembelajaran memiliki ciri yang berbeda-beda.

Model pembelajaran kooperatif khususnya, memiliki ciri yaitu mengutamakan kerja sama antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu jenis pembelajaran dari kelompok model pembelajaran sosial, model pembelajaran ini mengutamakan kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Cooperative* menurut Hamid Hasan (dalam Solihatin, 2007:4) mengandung pengertian:

Bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Secara sederhana kata kooperatif berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim. Jadi, pembelajaran kooperatif dapat diartikan belajar bersama-sama saling membantu antar satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompoknya ingin mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan demikian, penulis dapat memahami bahwa pembelajaran pembelajaran kooperatif menyangkut teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-6 orang.

Wina Sanjaya (2006:106) menjelaskan “Melalui pembelajaran pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya”. Kerja sama yang dimaksudkan disini adalah setiap anggota kelompok harus saling bantu, yang cepat membantu yang lemah, karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok; dan sebaliknya keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya masing-masing. Pembelajaran kooperatif adalah upaya yang harus dilakukan oleh seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik melalui jalinan kerjasama atau gotong royong antar berbagai komponen, baik kerja sama antar peserta didik, kerja sama dengan pihak sekolah, kerja sama dengan anggota keluarga, dan masyarakat.

Bersumber dari pendapat di atas, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda-beda (*heterogen*). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu berprestasi yang diisyaratkan. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Wina Sanjaya,

2006:240-241). Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

2. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelolah kelas dengan efektif. Menurut Agus Suprijono (2005:9) mengatakan:

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

Unsur pertama pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada setiap usaha anggotanya, untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri. Menurut Agus Suprijono (2009:59), ada beberapa cara untuk membangun saling ketergantungan positif, yaitu:

- b. Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Peserta didik harus bekerja sama untuk

dapat mencapai tujuan. Tanpa kebersamaan, tujuan mereka tidak akan tercapai.

- c. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika mereka berhasil mencapai tujuan.
- d. Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap anggota peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya, mereka belum menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
- e. Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok.

Unsur kedua pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individu. Pertanggung jawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Unsur ketiga pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif. Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.

Unsur keempat pembelajaran kooperatif adalah komunikasi antar anggota, unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali berbagai keterampilan komunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengamatan belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

Unsur kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa diantara kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkat pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam menerapkan pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Menurut Ibrahim (dalam Isjoni, 2009:39-41), mengatakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap individu, dan pengembangan keterampilan sosial”.

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh para siswa, sebagai warga masyarakat, bangsa dan negara karena mengingat kenyataan yang dihadapi bangsa ini dalam mengatasi masalah-masalah sosial yang semakin kompleks, serta tantangan bagi peserta didik supaya mampu dalam menghadapi persaingan global untuk memenangkan persaingan tersebut.

Mengacu pada pendapat tersebut maka dengan pembelajaran kooperatif, para siswa dapat membuat kemajuan besar kearah perkembangan sikap, nilai, dan tingkah laku yang memungkinkan mereka dapat berpartisipasi dalam komunitas mereka dengan cara-cara yang sesuai

dengan tujuan pendidikan, karena tujuan utama pembelajaran kooperatif, adalah untuk memperoleh pengetahuan dari sesama temannya. Jadi, tidak lagi pengetahuan itu diperoleh dari gurunya, dengan belajar kelompok seorang teman haruslah memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya dengan cara menghargai pendapat orang lain, saling mengoreksi kesalahan, dan saling membenarkan satu sama lainnya.

Dengan cara menghargai pendapat orang lain dan saling membenarkan kesalahan secara bersama, mencari jawaban yang paling tepat baik dengan cara mencari sumber-sumber informasi dari mana saja seperti buku paket, buku-buku yang ada di perpustakaan dan buku-buku pelajaran lainnya untuk dijadikan pembantu dalam mencari jawaban yang baik dan benar serta juga memperoleh pengetahuan tentang pemahaman terhadap materi mata pelajaran yang diajarkan semakin luas dan baik.

Ketika pembelajaran kooperatif dilaksanakan, guru harus berusaha menanamkan dan membina sikap berdemokrasi diantara para siswanya. Maksudnya suasana kelas harus diwujudkan sehingga dapat menumbuhkan kepribadian siswa yang demokratis dan kebiasaan kerja sama, terutama memecahkan kesulitan-kesulitan. Seorang siswa haruslah dapat menerima pendapat dari siswa yang lain, seperti siswa satu mengemukakan pendapatnya lalu siswa yang lain mendengarkan dimana letak kesalahan, kekurangan atau kelebihan, kalau ada kekurangan maka

harus ditambah, dan penambahan ini harus disetujui oleh anggota, yang satu harus menghormati pendapat yang lain.

Para ahli pendidikan telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Keterampilan sosial atau kooperatif berkembang secara signifikan dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi, dan juga keterampilan tanya jawab.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* tampak seperti model pembelajaran *word square*, bedanya jawaban soal tidak dituliskan di dalam kotak-kotak jawaban, tetapi jawaban sudah dituliskan, namun dengan susunan yang acak, jadi siswa bertugas mengoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat atau benar. Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan.

Scramble merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak

yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata. Taylor (dalam Huda, 2013: 303) menjelaskan bahwa “*Scramble* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berfikir siswa. Dalam metode ini siswa tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang tersedia dalam kondisi acak”. Kemudian, Hesti Damayanti (dalam Blog Pendidikan, 2012: Diakses dari <http://beredukasi.blogspot.com/2013/09/model-pembelajaran-scramble.html>), menjelaskan bahwa “Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal”. Selanjutnya, Hanafiah dan Suhana (dalam Nur, 2011:18) mengatakan bahwa:

Model pembelajaran *scramble* bersifat aktif, siswa dituntut aktif bekerja sama serta bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk menyelesaikan kartu soal guna memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Dalam pembelajaran *scramble*, guru hendaknya sebagai pembimbing harus bersikap terbuka, ramah, dan sabar.

Sesuai dengan sifat jawabannya, Vita (2013: Diakses dari <http://pgsd-vita.blogspot.com / 2013 / 01/ metode-pembelajaran-scramble.html>) *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni :

- a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna

- b. *Scramble* kalimat : yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar.
- c. *Scramble* wacana : yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah pembelajaran yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Melalui pembelajaran kooperatif metode *scramble*, siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, memiliki kesamaan dengan model pembelajaran kooperatif lainnya, yaitu siswa dikelompokkan secara acak berdasarkan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, atau jika memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda. Menurut Ngalim (2014:176) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yakni “Buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagikan kartu soal pada kelompok beserta

kartu jawaban, siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok”. Kemudian, Suyatno (dalam Iis, 2011:13) menyebutkan tahapan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* adalah sebagai berikut.

- a. Membuat kartu soal sesuai materi ajar.
Guru membuat soal sesuai dengan materi yang akan disajikan kepada siswa.
- b. Membuat kartu jawaban dengan diacak.
Guru membuat pilihan jawaban yang susunannya diacak sesuai jawaban soal-soal pada kartu soal.
- c. Sajikan materi.
Guru menyajikan materi ajar kepada siswa.
- d. Bagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok.
Guru membagikan kartu soal dan membagikan kartu jawaban sebagai pilihan jawaban soal-soal pada kartu soal.
- e. Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal.
Siswa berkelompok dan saling membantu mengerjakan soal-soal yang ada pada kartu soal.
- f. Siswa mencari jawaban untuk setiap soal-soal dalam kartu soal.
Siswa mencari jawaban yang cocok untuk setiap soal yang mereka kerjakan dan memasangkannya pada kartu soal.

Sesuai dengan pendapat di atas, pembelajaran metode *scramble* adalah model pembelajaran kelompok yang membutuhkan kreativitas serta kerja sama siswa dalam kelompok. Metode ini memberikan sedikit sentuhan permainan acak kata, dengan harapan dapat menarik perhatian siswa yang dilakukan seorang guru dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan sebuah rangkaian istilah pada materi sejarah perkembangan internet, kemudian memasukkan istilah-istilah yang terdapat dalam materi tersebut ke dalam kartu-kartu soal

- b. Guru membuat kartu soal beserta kartu jawaban yang di acak nomornya sesuai materi bahan ajar teks yang telah dibagikan sebelumnya dan membagikan kartu soal tersebut
- c. Siswa dalam kelompok masing-masing mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok, sebelumnya jawaban telah di acak sedemikian rupa.
- d. Siswa diharuskan dapat menyusun kata jawaban yang telah tersedia dalam waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mengerjakan soal, hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan dilakukan pemeriksaan.

3. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble*

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* mempunyai kelebihan. Menurut Yusiriza (2011: Diakses dari <http://yusiriza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble>) menyebutkan kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* antara lain sebagai berikut:

- a. memudahkan siswa untuk menemukan jawaban;
- b. mendorong siswa untuk mengerjakan soal tersebut karena jawaban sudah tersedia;
- c. semua siswa terlibat;
- d. kegiatan tersebut dapat mendorong pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* memungkinkan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang

sama, setiap anggota kelompok harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, setiap anggota kelompok akan dikenai evaluasi, setiap anggota kelompok berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan setiap anggota kelompok akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok, sehingga dalam teknik ini, setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu di kelompok diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* juga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan. Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu, pembelajaran kooperatif tipe *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok. Selain itu, materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan ini biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan serta sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Adapun kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menurut Yusiriza (2011: Diakses dari <http://yusiriza.wordpress.com/2011/07/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-scramble>) antara lain sebagai berikut:

- a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

- b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
- c. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran ini akan sulit di implementasikann oleh guru.
- d. Metode permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan

Selain hal tersebut di atas, pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat berdampak pada rendahnya kemampuan berfikir siswa, siswa tinggal menerima bahan mentah, mematikan kreatifitas siswa, serta siswa bisa saja mencontek jawaban teman lain. Pada umumnya model ini cocok digunakan di kelas yang siswanya masih memiliki tingkat kemampuan yang relatif rendah. Namun guru juga dapat menerapkannya di kelas yang tingkat kemampuannya yang relatif tinggi, dan perlu disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai banyak pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya pembelajaran kooperatif tipe *scramble*.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Winkle (dalam Nana Sudjana, 2002:45) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang dicapai oleh siswa”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bukti yakni nilai atau prestasi yang didapat siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2006:250-251)

mengatakan hasil belajar adalah “hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar”. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terseleksi bahan pelajaran. Oemar Hamalik (2001:30) mengatakan hasil belajar adalah “bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Asep Jihat & Abdul Haris (2009:15) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan yang dilakukan selama siswa dalam proses belajar atau perubahan yang dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotorik (gerak).

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar yang berupa nilai hasil tes setelah siswa diberikan soal. Maka hasil belajar siswa adalah nilai siswa yang berbentuk angka merupakan gambaran akhir kemampuan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa merupakan keberhasilan siswa dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang siswa yang biasanya berupa nilai dalam bentuk angka. Dengan adanya hasil belajar maka dapat diketahui sejauh mana keberhasilan dalam belajar oleh siswa dan keberhasilan mengajar oleh guru.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* (dalam Dimiyati dan Mujiono, 2006:120) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain ranah kognitif, efektif, psikomotor, dengan perinciannya:

- a. Kognitif terdiri dari:
 - 1) Pengetahuan, yaitu kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan.
 - 2) Pemahaman, yaitu kemampuan menangkap arti dan makna.
 - 3) Penerapan, yaitu kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - 4) Analisis, yaitu kemampuan merinci satu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, yaitu kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - 6) Evaluasi, yaitu kemampuan membentuk pendapat tentang hal berdasarkan criteria tertentu.
- b. Afektif terdiri dari:
 - 1) Penerimaan, yaitu kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - 2) Partisipasi, yaitu kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi.
 - 3) Penilaian dan penentuan sikap, yaitu menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap.
 - 4) Pembentukan pola hidup, yaitu kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola kehidupan pribadi.

c. Psikomotor terdiri dari:

- 1) Persepsi, yaitu kemampuan memilah-milah hal-hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut.
- 2) Kesiapan, yaitu kemampuan penempatan diri dalam keadaan dimana akan terjadi suatu rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, yaitu kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerak peniruan.
- 4) Gerakan yang terbiasa, yaitu kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yaitu kemampuan melakukan gerakan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancer, efisien dan tepat.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yaitu kemampuan mengadakan perubahan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreativitas, yaitu kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Kingsley yang dikutip oleh (Nana Sudjana, 2002:22) membagi 3 macam hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Sedangkan Gagne yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2001:85) mengatakan bahwa hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori yaitu:

- a. Informasi Verbal
- b. Kemahiran Intelektual
- c. Pengaturan kegiatan Kognitif
- d. Sikap
- e. Keterampilan Motorik

Berbeda halnya yang diungkapkan oleh Anas Sudijono (2008:31) mengatakan hasil belajar itu berpegang pada tiga prinsip: 1) Prinsip Keseluruhan, 2) Prinsip kesinambungan, 3) Prinsip obyektifitas. Pendapat dari beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada

hakekatnya merupakan perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya, karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik. Selain itu hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai tolak ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami materi pelajaran dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa juga tidak bisa terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Pada dasarnya dengan belajar efektif siswa berharap mendapatkan hasil yang optimal. Namun siswa juga tidak bisa mengabaikan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Secara umum faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu

faktor eksternal dan faktor internal. Thursam Hakim (2000:11) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Faktor biologis (jasmaniah), seperti: kondisi fisik dan kondisi kesehatan fisik.
- 2) Faktor psikologis (rohaniah), seperti: intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat dan daya konsentrasi.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor lingkungan keluarga
- 2) Faktor lingkungan sekolah
- 3) Faktor lingkungan masyarakat
- 4) Faktor waktu

Selain itu faktor lingkungan juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Bahkan lingkungan sosial merupakan salah satu faktor penting yang ikut menentukan maju atau mundurnya hasil belajar siswa. Kondisi ini disebabkan karena dalam belajar siswa memerlukan lingkungan yang baik atau tenang, sehingga dalam belajar, khususnya ketika siswa membaca buku teks, siswa dapat dengan mudah memahami isi dari bacaannya tersebut. Syaiful Bahri Djamarah (2002:143) mengatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

a. Faktor luar

- 1) Lingkungan
- 2) Instrumental

b. Faktor dalam

- 1) Fisiologis
- 2) Psikologis

Dari pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, factor eksternal merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri.

Sedangkan faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar.

4. Penilaian Hasil Belajar

Banyak bentuk-bentuk macam hasil belajar yang digunakan oleh seorang guru, yang pada dasarnya adalah sama. Hanya perbedaannya pada materi soal yang dimasukkan dalam tes tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:106) jenis penilaian ada beberapa macam, yaitu: a) tes formatif, b) tes sub sumatif, c) tes sumatif, seperti penjelasan berikut ini:

a. Tes Formatif

Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu. Kemudian hasil belajar tes formatif menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:106) adalah: “Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasna tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran bahan tertentu dalam waktu tertentu agar pencapaian hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik”.

b. Tes sub sumatif

Tes sub sumatif ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:107) mengatakan bahwa “Tes sub sumatif adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan tingkat prestasi belajar siswa”. Hasil tes sub sumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan diperhitungkan dalam menentukan nilai rapor siswa selama program semester.

c. Tes sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006:107) mengatakan “Tes sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yakni akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun”. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Berdasarkan jenis penilaian di atas, yang dimaksud dengan penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah penggunaan hasil tes formatif, yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar

siswa tersebut setelah menyelesaikan satuan pelajaran yang termuat dalam tujuan pengajaran di sekolah.

5. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Dalam rangka memperoleh informasi tentang cara dan kemajuan belajar setiap siswa, perlu dilakukan penilaian terhadap hasil belajar, penilaian terhadap program pengajaran dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dalam kaitannya dengan hal tersebut fungsi hasil belajar bagi guru adalah untuk memberikan bantuan langsung bagi siswa, serta untuk perbaikan program dan cara mengajarnya agar lebih membantu siswa dalam meningkatkan kemampuannya". Sedangkan fungsi hasil belajar bagi siswa adalah "untuk memahami dan meningkatkan kemampuannya". Nana Sudjana (2002:2) mengatakan "Fungsi hasil belajar adalah untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan Instruksional, sehingga dapat di ambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan bagi siswa yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar memiliki fungsi bagi guru dan siswa untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional yang pada dasarnya memberikan bantuan secara langsung dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa pada tahap pengajaran berikutnya.

D. Sejarah Perkembangan Internet

1. Awal Kemunculan Internet

Internet berasal dari impian J.C.R Licklider (1915-1990) seorang psikolog di Massachusetts Institute Of Technology. Impiannya itu tentang sebuah Galactic network di awal tahun 1960-an yang kemudian terwujud setelah ia bekerja di ARPA (*Advance Research Projects Agency*). Sejarah internet dimulai pada tahun 1969. Saat itu Departemen Pertahanan Amerika, U.S Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana caranya menghubungkan sejumlah komputer, sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini dikenal dengan nama ARPANET.

a. *Packet Switching*

Pada tahun 1968, ARPANET memulai penelitian yang menjadi permulaan packet switching yang membuat komunikasi antar jaringan bisa dilakukan. Jaringan inilah yang sekarang kita kenal dengan nama internet.

b. *Transmission Control Protokol/Internet Protokol*

Pada akhir tahun 1970-an, Vinton G. Cerf dan Robert E. Khan berhasil menyempurnakan packet switching menjadi *Transmission Control Protokol/Internet Protokol* (TCP/IP) yang sampai saat ini masih digunakan.

c. Pembuatan Sakelar Jaringan

Sakelar jaringan yang pertama dan server jaringan pertama di wilayah pesisir timur Amerika Serikat dibuat pada tahun 1970 oleh Bolt, Beranek & Newman (BBN).

d. Pembuatan e-mail

Tahun 1972, Ray Tomlinson berhasil menyempurnakan program e-mail yang ia ciptakan setahun yang lalu untuk ARPANET. Program e-mail ini begitu mudah sehingga langsung menjadi populer. Pada tahun yang sama, ikon “@” juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan ke luar Amerika Serikat.

2. Pengertian Internet

Internet (*Interconnected Networking*) adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan berbagai macam situs. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh Indonesia, bahkan dunia. Jaringan yang membentuk internet bekerja berdasarkan suatu set protocol standar yang yang digunakan untuk menghubungkan jaringan computer dan mengamati lalu lintas dalam jaringan. Protocol standar pada internet dikenal sebagai TCP/IP (Transmission Control Protokol/ Internet Protokol). Protocol ini memiliki kemampuan untuk bekerja pada segala jenis computer tanpa terpengaruh oleh perbedaan perangkat keras maupun system operasi yang digunakan.

3. Aplikasi internet

Aplikasi internet sudah banyak digunakan seiring perkembangan kemajuan teknologi informasi. Aplikasi tersebut banyak digunakan dalam bidang akademis, militer, medis, dan sektor industri lainnya. Adapun aplikasi dalam internet yang paling banyak digunakan adalah sebagai berikut.

a. *WWW (World Wide Web)*

World Wide Web adalah aplikasi yang paling banyak digunakan, *World Wide Web* adalah dokumen-dokumen internet yang tersimpan di server-server seluruh dunia. Dokumen eb tersebut dibuat menggunakan format hypertext dan hypermedia dengan menggunakan *Hypertext Mark Language* (HTML). HTML mempunyai kemampuan untuk menghubungkan link sebuah dokumen dengan dokumen lain, dokumen yang di buat dengan HTML dapat memuat gambar, teks, audio, dan video.

b. *Electronic Mail (E-mail)*

E-mail atau surat elektronik adalah aplikasi internet untuk sarana komunikasi surat menyurat dalam bentuk elektronik.

c. File Transfer Protokol

Fasilitas ini memungkinkan para pengguna internet untuk melakuka pengiriman (*upload*) atau menyalin (*download*) sebuah file antara computer lokal dengan computer lain yang terhubung dalam

jaringan internet. Protocol standar yang digunakan untuk keperluan ini disebut *File Transfer Protokol (FTP)*.

d. IRC (Internet Relay Chat)

Layanan IRC atau biasa disebut "*chat*" saja adalah sebuah bentuk komunikasi di internet yang menggunakan sarana baris-baris tulisan yang diketikkan melalui keyboard. Dalam sebuah sesi chat, komunikasi terjalin melalui saling bertukar pesan-pesan singkat. Kegiatan ini sering diaebut chatting dan pelakunya disebut chatter. Para chatter dapat saling berkomunikasi secara berkelompok dalam suatu chat room dengan membicarakan topik tertentu atau berpindah ke modus private untuk mengobrol dengan chatter lain. Kegiatan *chatting* membutuhkan software yang disebut *IRC Client*, diantaranya, *Yahoo Messenger*, *Gtalk*, dan *MSN Messenger*.

e. Mailing list (Milist)

Mailing list adalah aplikasi internet yang digunakan sebagai sarana diskusi atau informasi dalam suatu kelompok melalui e-mail.

f. News Group

News Group adalah aplikasi internet yang digunakan untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya melalui sebuah forum.

g. Telnet

Telnet adalah aplikasi internet yang digunakan untuk mengakses komputer yang letaknya jauh. Telnet dapat kita gunakan apabila

memiliki IP address dari komputer yang di akses dan memiliki hak akses yakni user ID dan password.

h. Gopher

Gopher adalah aplikasi yang sama seperti www. Namun bedanya, Gopher adalah aplikasi di internet yang dikembangkan oleh university of Minnesota yang hanya mampu mencari informasi terbatas pada teks saja pada internet. Untuk mendapatkan informasi melalui gopher kita harus menghubungkan diri dengan gopher server yang ada di internet.

i. Ping

Ping adalah singkatan dari Paket Internet Gopher. Ping ini digunakan untuk mengetahui apakah komputer yang kita gunakan mempunyai hubungan atau koneksi dengan komputer lain di internet. Pengecekan tersebut dapat berupa pengiriman sejumlah paket data.

j. VOIP (*Voice Over internet protokol*)

Adalah aplikasi di internet yang digunakan untuk bertelepon melalui internet. Cara ini dapat menghemat pulsa internet lokal maupun internasional karena akses yang dilakukan melalui internet hanya mengenakan tarif lokal saja.

4. Hal yang Dapat Dilakukan dalam Internet

Berikut ini hal yang dapat dilakukan dalam internet.

- a. *Browsing* adalah kegiatan menjelajahi situs-situs yang ada di internet dengan tujuan untuk mendapatkan informasi.

- b. *Searching* adalah kegiatan mencari informasi dengan menggunakan bantuan mesin pencari.
- c. E-mail adalah sarana yang digunakan untuk saling mengirimkan data atau informasi yang berupa teks atau gambar antar pengguna internet.
- d. *Chatting* dapat diartikan mengobrol atau bercakap-cakap di internet.
- e. *Download* adalah mengambil informasi atau data dari internet ke komputer kita.
- f. *Upload* adalah mengirim informasi atau data dari komputer kita ke komputer yang ada di internet.

5. Kegunaan Internet

Kegunaan internet yang dapat kita rasakan adalah sebagai berikut.

- a. Sarana untuk mendapatkan dan menyampaikan informasi yang cepat, murah, dan mudah. Hal ini didapatkan dengan menggunakan aplikasi e-mail, www, newsgroup, FTP, gropher.
- b. Mengurangi biaya distribusi atau biaya kertas. Pada saat ini banyak Koran baik nasional maupun daerah yang ditampilkan lewat internet. sejumlah pembaca dapat menikmati koran tersebut dengan cara mengakses alamat situs koran tertentu. contoh koran yang dapat kita akses melalui internet antara lain www.kompas.com, www.solopos.com, www.bali.com, dan lain lain
- c. Dapat digunakan sebagai media promosi. Internet juga dapat digunakan sebagai sarana untuk beriklan dan menampilkan profil perusahaan dan produk-produk

- d. Sarana komunikasi interaktif. Komunikasi yang dapat dilakukan via internet adalah e-mail, www, *video conference*, IRC dan, internet *phone*.

6. Dampak Negatif Internet

a. Pornografi

Internet sering dikatakan identik dengan pornografi, dengan kemampuan penyampaian informasi di internet, pornografipun merajalela, banyak gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang ditambihkan di internet, akibatnya, bisa mendorong seorang individu untuk melakukan sesuatu tindakan criminal. Untuk mengantisipasi hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan memilih jenis *homepage* yang dapat diakses

b. Violence and gore

Kekerasan dan kekejaman di dunia internet sering ditampilkan, karena segi bisnis, dan ilmu pengetahuan di internet itu tiada batas, oleh karena itu banyak pemilik situs menggunakan berbagai cara untuk menjual situs-situs mereka, salah satunya cara, dengan menampilkan hal-hal yang bersifat tabu seperti ini.

c. Penipuan

Internet pun tidak luput dari serangan penipuan, seperti perilaku, atau ulah cracker, memanipulasi data, dan lain-lain. Cara terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau tidak mengonfirmasi informasi yang didapat dari penyedia informasi tersebut.

d. *Carding*

Cara belanja dengan credit card adalah cara paling banyak yang digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak menggunakan kejahatan mereka dalam bidang ini. Dengan sifat terbuka, para penjahat bisa mendeteksi adanya transaksi dengan menggunakan kartu kredit online dan mencatat kode kartu yang digunakan. Selanjutnya, mereka menggunakan data yang mereka dapat untuk kepentingan kejahatan mereka.

e. Perjudian

Dampak lainnya adalah meluskan perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Kalian perlu menghindari situs seperti ini karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya. Sekarang ini banyak situs yang menyediakan perjudian seperti casino, *black jack*, dan sebagainya.