

## **BAB II**

### **PEMBELAJARAN *THE POWER OF TWO***

### **DAN HASIL BELAJAR SISWA**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Darmadi (2007:108) mengemukakan bahwa: “belajar adalah proses kegiatan internalisasi sesuatu sehingga terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bias”. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, sikap, atau keterampilannya”.

Menurut Munir (2010:152-153) menguraikan bahwa Pembelajaran adalah proses pencapaian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata, siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilahirnya dalam hal ini peran siswa dituntut aktif, maka haruslah ditanam didalam dirinya rasa percaya diri dan rasa mampu (bisa melakukan sesuatu), berguna (bisa menyumbangkan sesuatu), memiliki (menjadi bagian dari masyarakat dan memiliki hubungan dengan orang dewasa yang saling menyayangi), dan berdaya (memiliki kendali atas masa depannya sendiri).

Dari pengertian tentang belajar dan pembelajaran menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian tentang belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar dan pembelajaran dengan melibatkan keaktifan siswa dalam upaya mengembangkan

kemampuannya sehingga terjadi perubahan kognitif, afektif dan psikomotor agar hasil belajar siswa dapat berjalan dengan baik. Prilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap tindakan mengajar atau tindakan pembelajaran dari guru.

### **1. Model Pembelajaran**

Menurut Mills (Suprijono,2009:44) “Model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba berdasarkan model itu”. Sedangkan menurut Arends (Suprijono,2009:46) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan dalam proses pembelajaran. Memilih suatu model pembelajaran, harus disesuaikan dengan realita yang ada dan situasi kelas yang ada, serta pandangan hidup yang akan dihasilkan dari proses kerjasama yang dilakukan antara guru dan siswa.

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, pola urutannya dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengaplikasian berdasarkan tujuan, pembelajaran langsung merupakan suatu model yang baik untuk

membantu siswa mempelajari keterampilan dasar untuk topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat.

Pada model pembelajaran, terdapat *sintaks* (pola urutan) yang dimaksud dengan *sintaks* dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. *Sintaks* dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan guru atau siswa. *Sintaks* dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Contohnya, setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran yang didalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran. Kegiatan merangkum dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.

## 2. Model Pembelajaran *The Power Of Two*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *The Power Of Two*

*The power of two* yang berarti menggabungkan kekuatan dua orang. Menggabungkan kekuatan dua orang dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari dua. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya sinergi yaitu dua orang tentu lebih baik dari pada satu. Mafatih (2007:95) mengatakan bahwa “Kekuatan berdua (*the power of two*) termasuk bagian dari

pembelajaran kooperatif adalah belajar dalam kelompok kecil dengan menumbuhkan kejasama secara maksimal melalui kegiatan pembelajaran oleh teman sendiri dengan anggota dua orang didalamnya untuk mencapai kompetensi dasar. Selanjutnya Muqowin (2007:74) mengatakan “Belajar kekuatan berdua (*the power of two*) adalah kegiatan dilakukan untuk meningkatkan belajar kolaboratif dan mendorong munculnya keuntungan dari sinergi itu, sebab dua orang tentu lebih baik dari pada satu”.

Pembelajaran *the power of two* ini adalah termasuk bagian *active learning* yang merupakan salah satu terbaik untuk meningkatkan belajar lebih aktif dengan pemberian tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil siswa. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan kekuatan berdua orang (*the power of two*) merupakan pembelajaran koperatif yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran kolaboratif, menimbulkan kerja sama serta maksimal dan memperkuat arti penting manfaat senergi dua orang (dua kepala lebih baik dari pada satu), dalam pembelajaran ini siswa akan berkolaborasi dengan temannya (dua orang) untuk memperkuat pemahaman individu masing-masing.

Dukungan sesama siswa dan keragaman pendapat, pengetahuan, serta keterampilan mereka akan membantu menjadikan belajar sebagai bagian berharga dari iklim dikelas. Namun demikian, belajar bersama tidaklah selalu efektif. Boleh jadi terdapat partisipasi

yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk, kebingungan. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini menggunakan beberapa sistem pembelajaran dengan menggunakan beberapa metode yang sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran tipe *the power of two* yang mendukung untuk mendapatkan kemudahan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, kerja kelompok, dll.

**b. Tujuan Model Pembelajaran *The Power Of Two***

Dalam pelaksanaan model pembelajaran tipe *the power of two* ada beberapa tujuan yang harus dicapai diantaranya adalah:

- 1) Membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan).
- 2) Untuk meningkatkan belajar kolaboratif.
- 3) Agar peserta didik memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait dengan materi pokok.
- 4) Meminimalkan kegagalan.
- 5) Meminimalkan kesenjangan antara siswa yang satu dengan yang lain.

Tujuan penerapan model pembelajaran tipe *the power of two* ini adalah membiasakan belajar aktif secara individu dua kelompok (belajar bersama lebih berkesan).

### c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *The Power Of*

#### *Two*

##### 1) Keunggulan Model Pembelajaran *the power of two*

Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran *the power of two* mempunyai beberapa keunggulan diantaranya:

- a) Siswa tidak menggantung guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain.
- b) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan dengan membandingkan ide atau gagasan-gagasan orang lain.
- c) Membantu anak agar dapat bekerjasama dengan orang lain, menyadari keterbatasannya dan menerima segala kekurangannya.
- d) Membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam melaksanakan tugasnya, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk berpikir.
- e) Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial.

##### 2) Kelemahan Model Pembelajaran *the power of two*

Disamping memiliki keunggulan, model pembelajaran *the power of two* juga memiliki kelemahan diantaranya:

- a) Dengan luasnya pembelajaran, maka apabila keleluasaan itu tidak optimal kepada tujuan pembelajaran maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.
- b) Penilaian kelompok akan membutuhkan penilaian secara individu bila seorang guru tidak jeli dalam pelaksanaannya.
- c) Mengembangkan kesadaran kelompok membutuhkan waktu yang lama.
- d) Membutuhkan lebih banyak fasilitas, waktu, juga biaya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e) Selama diskusi kelompok berlangsung ada kecenderungan topik masalah yang dibahas meluas sehingga tidak sesuai dengan alokasi waktu yang diberikan.

**d. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *The Power Of Two***

Hamruni (2012:160) mengatakan prosedur model belajar kekuatan berdua (*the power of two*) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberi peserta didik satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan refleksi atau pikiran.
- 2) Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan sendiri-sendiri.
- 3) Guru membentuk siswa kedalam pasangan dan meminta untuk berbagi (*sharing*) jawabannya.

- 4) Guru meminta pasangan untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan.
- 5) Guru membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.
- 6) Melakukan diskusi kelas terhadap temuan-temuan (hasil diskusi) masing-masing pasangan.

Sedangkan penjelasan dari prosedur model belajar kekuatan berdua (*the power of two*) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberi peserta didik satu atau lebih pertanyaan yang membutuhkan refleksi atau pikiran. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan satu atau lebih pertanyaan kepada masing-masing peserta didik yang membutuhkan refleksi (perenungan) dalam menentukan jawaban, misalnya: a) memberikan soal, b) memberikan tugas kelompok paket.
- 2) Guru meminta peserta didik menjawab pertanyaan sendiri-sendiri. Selanjutnya guru meminta kepada peserta didik untuk memikirkan dan menjawab terhadap pertanyaan sendiri-sendiri dari soal yang diberikan oleh guru tersebut, misalnya: a) siswa memikirkan jawaban dari soal, b) membuat jawaban.
- 3) Guru membentuk siswa kedalam pasangan dan meminta mereka untuk berbagi (*sharing*) jawabannya. Guru membagi peserta didik berpasang-pasangan. Pasangan kelompok ditentukan menurut daftar urutan absen atau bisa juga diacak . Dalam

proses proses belajar setelah semua peserta didik melengkapi jawabannya, bentuklah kedalam pasangan dan mintalah mereka untuk berbagi (*sharing*) jawaban dengan yang lain, misalnya: a) membuat kelompok, b) berbagi jawaban antar sesama teman.

- 4) Guru meminta pasangan untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan. Guru meminta pasangan untuk berdiskusi mencari jawaban baru. Dalam proses belajar, guru meminta siswa untuk membuat jawaban baru untuk masing-masing pertanyaan dengan memperbaiki respon masing-masing, misalnya: a) membuat jawaban baru, b) membuat konsep baru.
- 5) Guru membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain. Ketika semua pasangan selesai membahas jawaban baru, guru membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain, misalnya: a) membandingkan jawaban, b) memberikan rincian jawaban.
- 6) Melakukan diskusi kelas terhadap temuan-temuan (hasil diskusi) masing-masing pasangan. Guru meminta peserta untuk mendiskusikan hasil *sharing*-nya. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak berdiskusi secara klasikal untuk membahas permasalahan yang belum jelas atau yang kurang dimengerti. Semua pasangan membandingkan jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain. Untuk mengakhiri pembelajaran guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan

materi pembelajaran, misalnya: a) melakukan diskusi, b) memberikan tanggapan dari jawaban.

- 7) Aktivitas model pembelajaran *the power of two* ini untuk mendorong pembelajaran koperatif dan memperkuat arti penting serta manfaat sinergi dua orang. Model pembelajaran *the power of two* ini mempunyai prinsip bahwa berpikir berdua jauh lebih baik daripada berpikir sendiri.

## **B. Hasil Belajar Siswa**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Jihad dan Haris (2008:14), Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Taksonomi Bloom mengklasifikasikan perilaku menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengetahui) sampai dengan yang lebih kompleks (mengevaluasi). Ranah kognitif terdiri atas (berturut-turut dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks), ialah:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*) / C-1
- b. Pemahaman (*Comprehension*) / C-2
- c. Penerapan (*Application*) / C-3
- d. Analisis (*Analysis*) / C-4
- e. Sintesis (*Synthesis*) / C-5
- f. Evaluasi (*Evaluation*) / C-6

Dapat kita simpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah pencapaian bentuk yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

## 2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian (*assessment*) hasil belajar merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas sistem penilaiannya. Menurut Jihad dan Haris (2008:54) “penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk memperoleh informasi secara objektif, berkelanjutan dan menyeluruh tentang proses dan hasil belajar yang dicapai siswa, yang hasilnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan perlakuan selanjutnya.

Menurut Mardapi (2008:6) kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran perlu diarahkan pada empat hal, yaitu :

- a. Penelusuran, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk menelusuri apakah proses pembelajaran telah berlangsung sesuai yang direncanakan atau tidak. Untuk kepentingan ini pendidik mengumpulkan berbagai informasi sepanjang semester atau tahun pelajaran melalui berbagai bentuk pengukuran untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar siswa.
- b. Pengecekan, yaitu untuk mencari informasi apakah terdapat kekurangan-kekurangan pada siswa selama proses pembelajaran. Dengan melakukan berbagai bentuk pengukuran berusaha untuk memperoleh gambaran menyangkut kemampuan peserta didiknya.
- c. Pencarian, yaitu untuk mencari dan menemukan penyebab kekurangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan jalan ini pendidik dapat segera mencari solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang timbul selama proses belajar berlangsung.

- d. Kesimpulan, yaitu untuk menyimpulkan tentang tingkat pencapaian belajar yang telah dimiliki peserta didik. Hal ini sangat penting bagi pendidik untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh peserta didik. Selain itu, hasil kesimpulan ini dapat digunakan sebagai laporan hasil tentang kemajuan belajar peserta didik, baik untuk peserta didik sendiri, sekolah, orang tua, maupun pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Berbagai teknik penilaian dapat dilakukan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Namun, tidak ada satu pun teknik penilaian yang paling tepat untuk semua kompetensi untuk setiap saat. Teknik penilaian yang digunakan sangat tergantung pada kecakapan akademik akan berbeda dengan kecakapan *vokasional* maupun kecakapan personal. Secara umum penilaian terhadap hasil belajar dapat dilakukan dengan tes, (tes tertulis, tes lisan maupun tes pembuatan), pemberian tugas, penilaian kinerja (*performance assessment*), penilaian proyek, penilaian hasil kerja peserta didik (*product assessment*), penilaian sikap, penilaian berbasis portofolio (*portofolio based assessment*). Setiap teknik penilaian mempunyai keterbatasan. Penilaian yang komprehensif memerlukan lebih dari satu teknik penilaian.

### 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut,

baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, 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

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri.

#### 4. Materi Melakukan Pengaturan *Peripheral*

Selain mampu mengoperasikan komputer dengan sistem operasi dan program aplikasi, ada hal yang perlu dikuasai oleh pengguna komputer, yaitu melakukan pengaturan *peripheral*. *Peripheral* adalah perangkat tambahan yang berfungsi untuk memaksimalkan kerja komputer.

### **a. Pengaturan *Printer***

Saat akan mencetak kadang printer tidak berfungsi. Kemungkinan pengaturan printer tersebut belum benar, misalnya jenis printer yang dipilih belum sesuai ataupun karena printer belum diinstal. Sebelum melakukan pengaturan printer, persiapkan terlebih dahulu CD *driver* yang bersangkutan

### **b. Pengaturan Tampilan *Desktop* dan Monitor**

Sistem operasi *windows7* memiliki fasilitas untuk melakukan perubahan-perubahan dalam tampilan monitor, yang meliputi tema, *desktop*, *background*, dan pengaturan *resolusi*. Dengan mengubah tema dan *background* dapat memberikan suasana yang tidak membosankan karena tampilan *desktop* menjadi lebih menarik.

Selain itu, terdapat pula fasilitas *screen saver*. Fasilitas ini perlu diaktifkan sebagai pengaman monitor agar tidak cepat rusak. Cara kerja *screen saver* adalah dengan menentukan waktu. Jika komputer sedang aktif dan tidak digunakan dalam selang waktu sekian menit, monitor akan menampilkan gambar yang disebut *screen saver*.

Kemudian, kita dapat pula mengatur resolusi monitor. *Resolusi monitor* ditentukan dengan ukuran (dalam inci), misalnya monitor 15” resolusinya 800 x 600 piksel, monitor 17” resolusinya 1024 x 768 piksel, monitor 19” resolusinya 1152 x 864 piksel, dan monitor 21” resolusinya 1280 x 1024 piksel. Berikut uraian untuk tampilan monitor.

## 1. Mengatur *Theme* (tema)

Pengaturan tema yaitu, pengaturan tampilan monitor dan jendela dengan model tema yang telah disediakan oleh windows 7. Pengaturannya dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

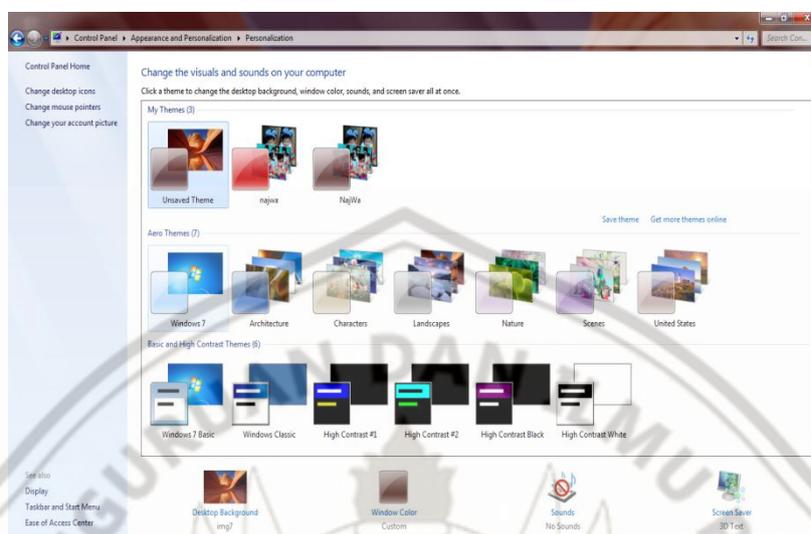
- a. Klik menu *start*
- b. Klik *control* panel, maka akan ditampilkan jendela *control* panel

**Gambar 2.1**  
**Jendela *ControlPanel***



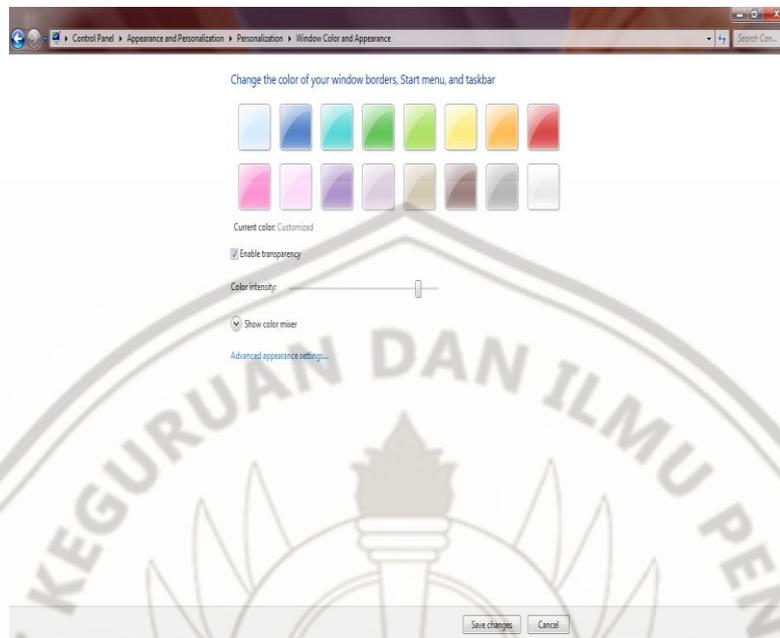
- c. Klik *change the theme* pada kategori *appearance and personalization*, maka akan ditampilkan jendela *personalization-theme*.

**Gambar 2.2**  
**Jendela *Personalization- Theme***



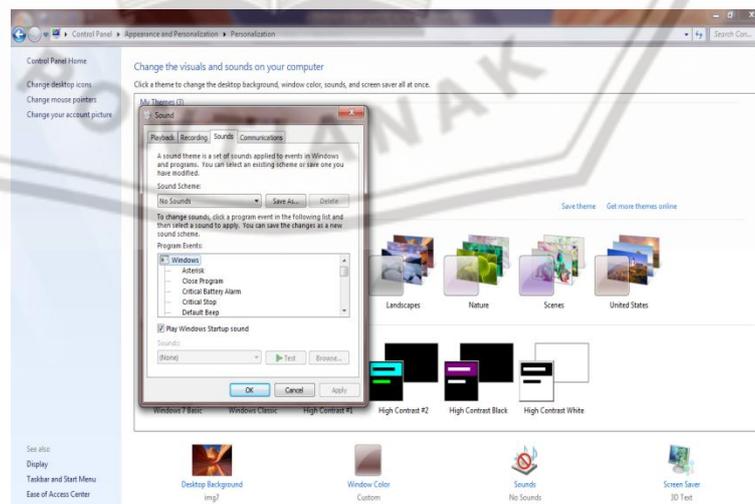
- d. Pilih jenis tema yang diinginkan, misalnya *nature*, kemudian tampilan dari tema dan jendela akan berubah sesuai dengan jenis tema yang dipilih.
- e. Klik *Window Color* untuk menentukan warna tampilan jendela. Pilih warna yang anda inginkan. Klik tombol *save changer* jika sudah selesai. Selanjutnya, akan ditampilkan kembali jendela *Personalization - Theme*.

**Gambar 2.3**  
**Jendela *Window Color and Appearance***



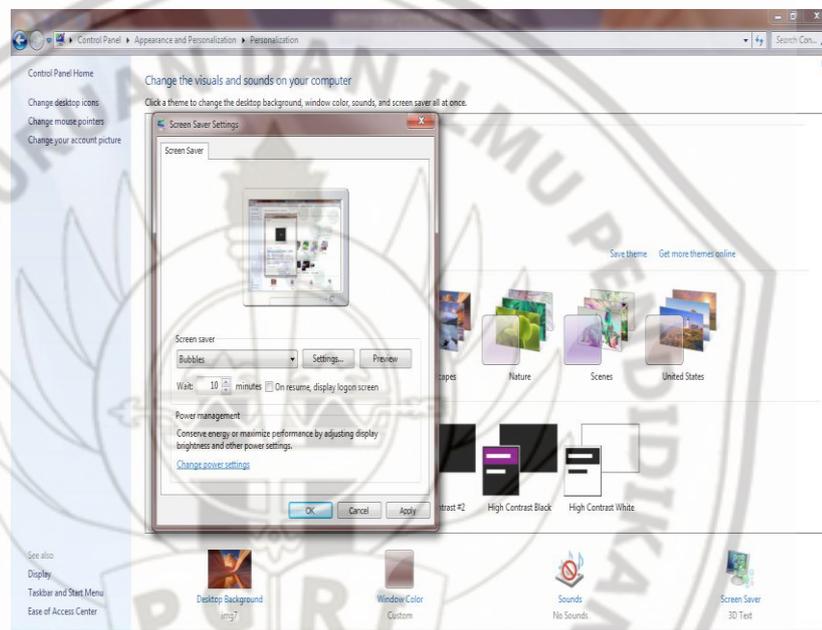
f. Klik *Tab Sound* untuk menentukan suara *Program Events* *Window*.

**Gambar 2.4**  
**Kotak Dialog *Sound***



- g. Pilih *Sound Scheme* dengan mengklik *list box*.
- h. Klik jenis suara pada *Program Events*.
- i. Klik tombol OK, selanjutnya akan kembali ke tampilan jendela *Personalization – Theme*.

**Gambar 2.5**  
**Kotak Dialog Screen Saver**



- j. Klik *Screen Saver*, maka akan ditampilkan kotak dialog *Screen Saver Settings*.
- k. Tentukan jenis pada *list box Screen Saver*, dan tentukan waktu tunggu pada kotak *Up Down Wait*.

l. Klik tombol OK

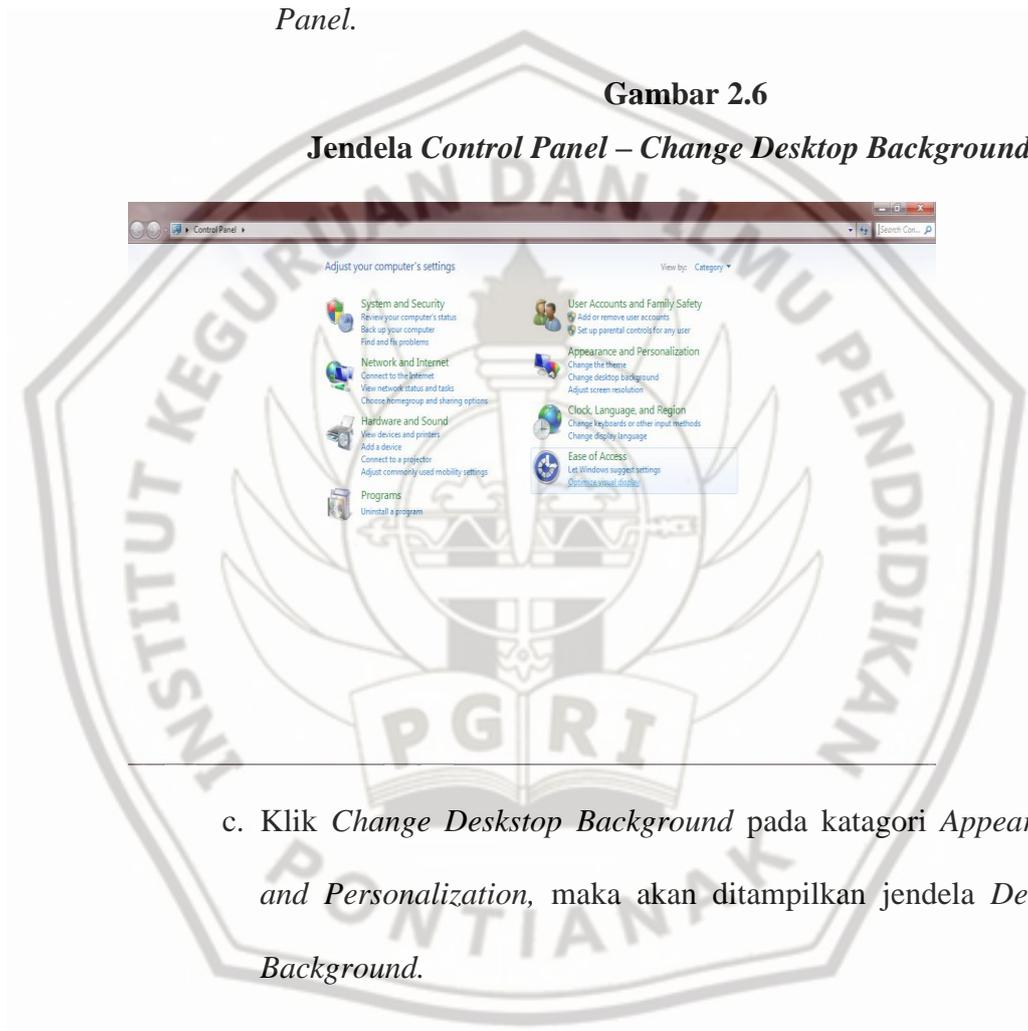
## 2. Mengatur *Background* pada *Desktop*

Anda dapat mengatur tampilan pada *desktop* dengan memberikan *background*, yaitu dengan gambar-gambar yang telah disediakan

oleh *Windows 7* maupun gambar yang kita tentukan sendiri.

Langkah-langkah untuk mengaturnya adalah sebagai berikut:

- a. Klik menu *Start*.
- b. Klik *Control Panel*, maka akan ditampilkan jendela *Control Panel*.



- c. Klik *Change Desktop Background* pada katagori *Appearance and Personalization*, maka akan ditampilkan jendela *Desktop Background*.

**Gambar 2.7**  
**Jendela *Desktop Background***



- d. Pilih *Direktori* tempat *File Background* berada pada *Picture Location*, yaitu dengan cara mengklik *list box* atau tombol *Browser*.
- e. Klik tanda ✓ pada gambar-gambar yang akan dijadikan *background*. Atau, dengan mengklik tombol *select all* untuk memilih semua gambar yang ada.
- f. Tentukan posisi gambar yang akan tampil pada monitor dengan mengklik *list box picture position* (*Fill, Stretch, Tile, center*).
- g. Tentukan waktu jeda perubahan gambar yang akan terjadi pada pilihan *change picture every*, dan klik ✓ untuk menampilkan *gambarbackground* secara acak.
- h. Klik tombol *Save Changes*.

### 3. Mengatur *Resolusi Monitor*

Agar tampilan gambar dan tulisan yang terdapat pada komputer terlihat serasi dengan ukuran monitor dan juga nyaman digunakan, kita dapat menentukan *resolusi monitor*nya. Untuk mengatur *resolusi monitor* dapat dilakukan dengan cara berikut:

- a. Klik menu *Start*.
- b. Klik *control panel*, maka akan ditampilkan jendela *Control Panel*.
- c. Klik *Appearance and Personalization*.
- d. Klik *Adjust Screen Resolution* pada kategori *Display*, maka akan ditampilkan jendela *Screen Resolution*.

**Gambar 2.8**  
**Jendela *Screen Resolution***



- e. Klik tombol *Detect* untuk melakukan *deteksi resolusi monitor* secara otomatis. Atau, tentukan secara *manual* pada pilihan *list box Display, Resolution, dan Orientation*.
- f. Klik tombol OK

### c. Mengatur Jam dan Tanggal

Perhatian sistem operasi *Windows 7* yang anda gunakan. Pada *taskbar* di sudut kanan bawah terdapat penunjuk jam. Jika *pointer* kita diletakkan di atasnya, maka akan ditampilkan *screen tips* tanggal dan jam dengan lengkap.

Jika tanggal dan jam pada *taskbar* telah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, anda boleh mengabaikannya. Namun, jika tanggal dan jam pada *taskbar* belum menunjukkan keadaan yang sebenarnya, lakukan pengaturan tanggal dan jam dengan langkah berikut.

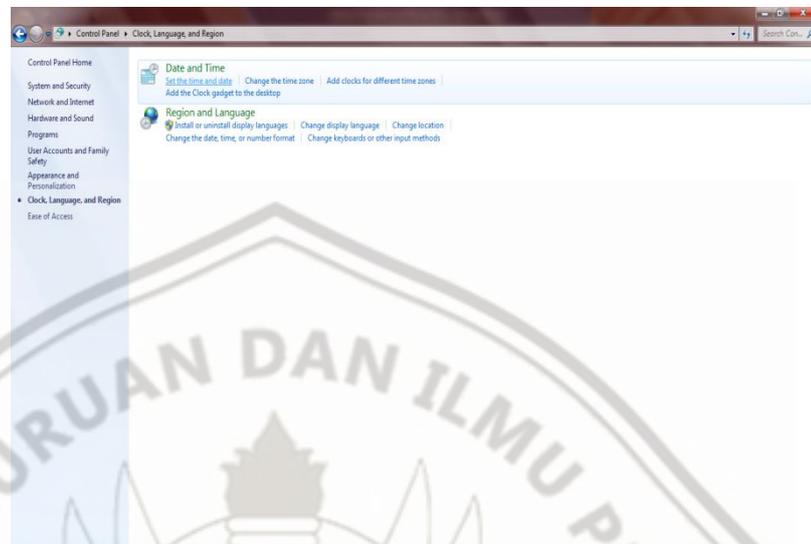
1. Klik menu *Start*
2. Klik *Control Panel*, maka akan ditampilkan jendela *Control Panel*.

**Gambar 2.9**  
**Jendela *Control Panel***



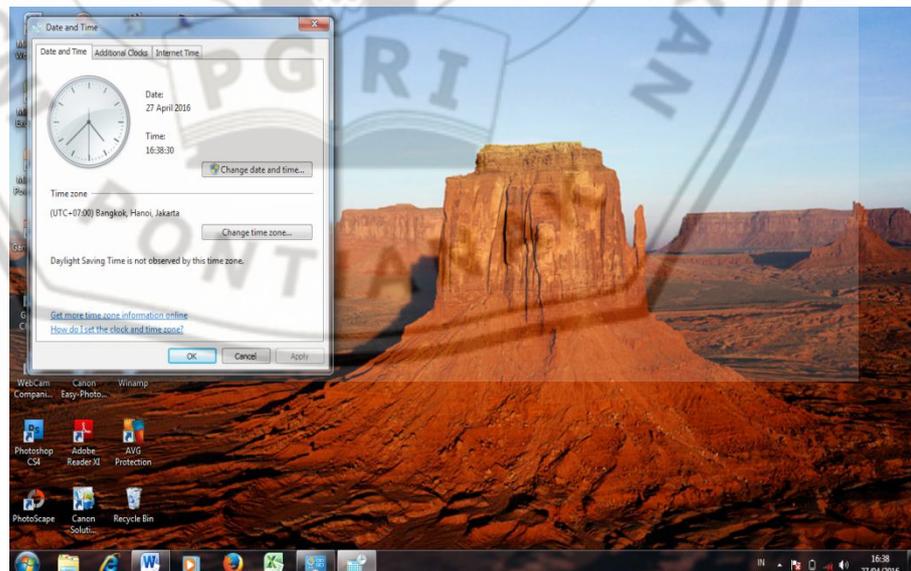
3. Klik *Category Clock, Language, and Region*, maka akan ditampilkan jendela *Clock, Language, and Region*.

**Gambar 2.10**  
**Jendela *Clock, Language, and Region***



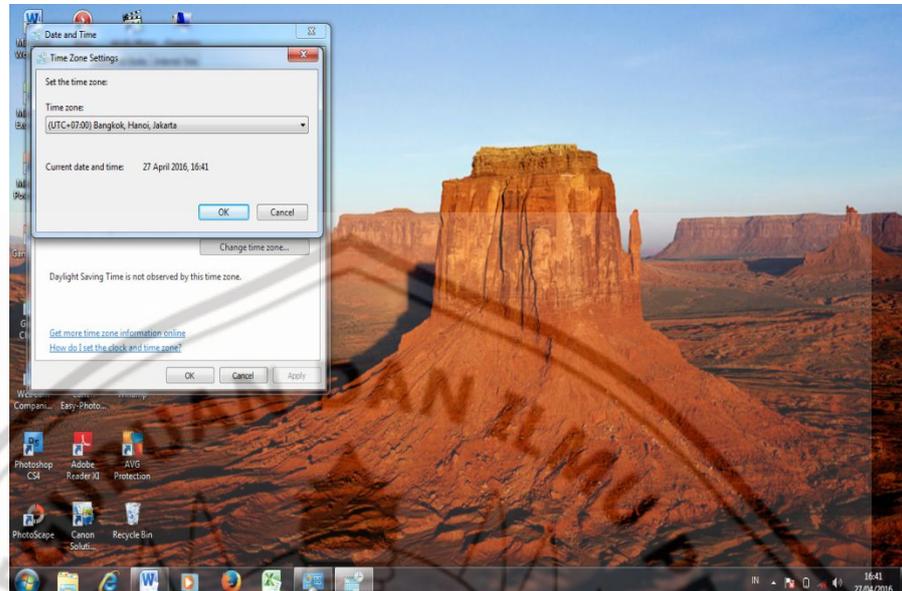
4. Klik *Date and Time*, maka akan ditampilkan kotak *Dialog Date and Time*.

**Gambar 2.11**  
**Kotak *Dialog Date and Time***



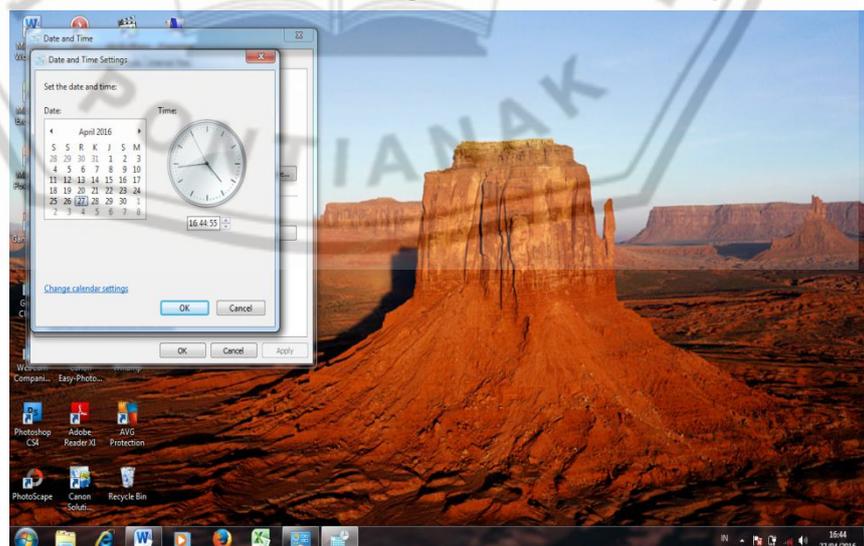
5. Klik tombol *Change Time Zona*, maka akan ditampilkkkan kotak *Dialog Time Zona Setting*.

**Gambar 2.12**  
**Kotak Dialog Time Zona Setting**



6. Tentukan zona waktu pada list box *Time zone*.
7. Klik tombol OK.
8. Klik *Change date and time*, maka akan ditampilkan kotak dialog *Date and Time Settings*.

**Gambar 2.13**  
**Kotak dialog Date and Time Settings**



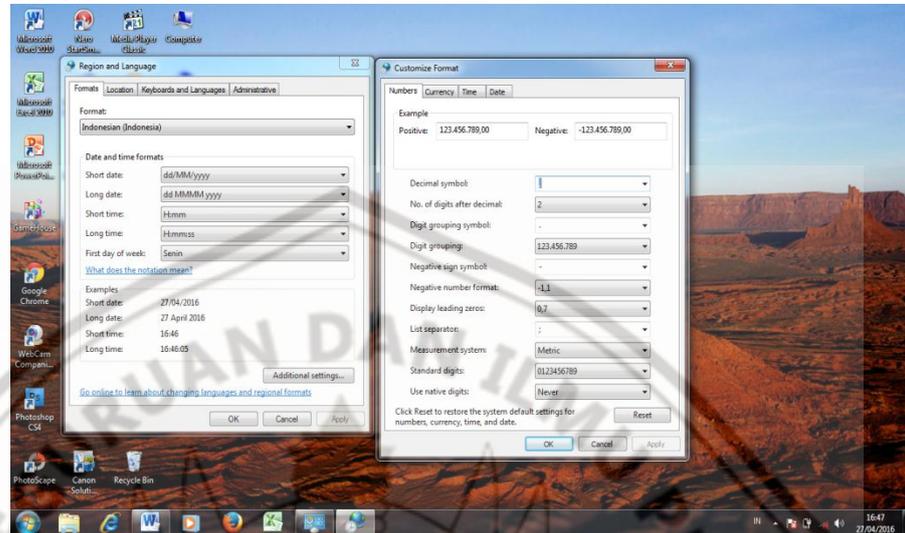
9. Tentukan tanggal (*Date*) dan jam (*Time*).
10. Klik tombol OK, kemudian akan kembali ke kotak dialog *date and time*
11. klik tombol OK.

#### d. Pengaturan Regional

Pengaturan *Regional (regional setting)* berfungsi untuk mengatur waktu, satuan angka atau mata uang, tanggal, dan mengatur wilayah (struktur informasi suatu negara). Berikut ini langkah-langkah untuk membuka menu *Regional Setting*.

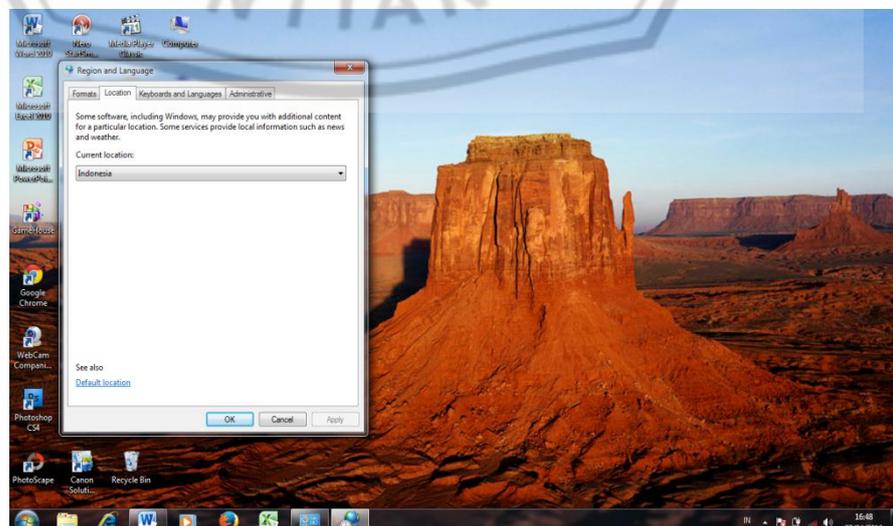
1. Klik menu *Start*
2. Klik *Region and Language*, maka akan ditampilkan kotak dialog *Region and Language*.
3. Klik *tab Formats*.
4. Tentukan *Date and Time Formats*, hasilnya dapat dilihat pada tampilan *Examples*.
5. Klik tombol *Additional Setting*, maka akan ditampilkan kotak dialog *Customize Format*.

**Gambar 2.14**  
**Kotak 1, dialog *Regional and Language – Format*.**  
**Kotak 2, dialog *Customize Formats***



6. Pilih *tab Number* untuk mengatur format angka desimal, *tab Currency* untuk mengatur format satuan mata uang, dan *tab Time* untuk mengatur tanggal.
7. Klik tombol OK
8. Klik *tab Location*, kemudian pilih *Current Location* Indonesia
9. Klik tombol OK

**Gambar 2.15**  
**Kotak dialog *Region and Language - Location***



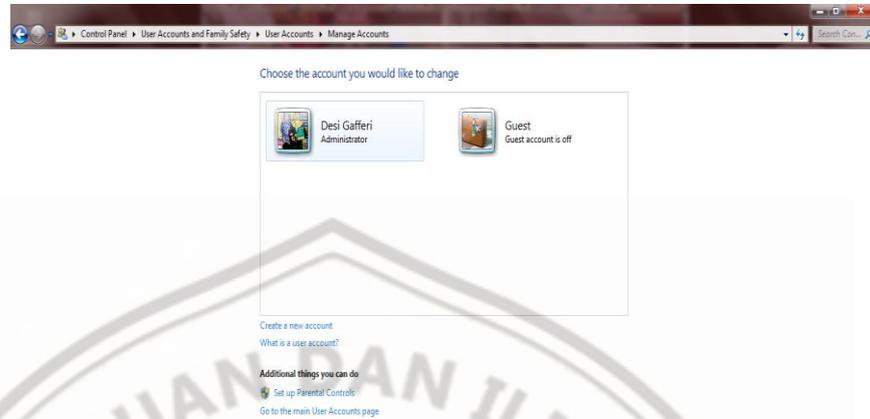
#### e. Membuat Hak Akses Pengguna

Komputer dengan sistem operasi *Windows 7* dapat menentukan hak akses penggunanya. Hak akses penuh dapat dilakukan oleh pengguna yang terdaftar sebagai *administrator*. *Administrator* pada sistem operasi dapat menentukan siapa saja yang boleh mengakses *file* dan menggunakan komputer. Misalnya, komputer 1 dapat digunakan oleh siswa, guru, dan pegawai tata usaha, maka *administrator* dapat membuat hak akses masing-masing pengguna. Ketika *administrator* membuat hak akses pengguna, secara otomatis komputer membuat folder untuk masing-masing unsur tersebut.

Untuk membuat hak akses pengguna, anda harus *login* sebagai *administrator*. Berikut ini langkah-langkah untuk membuat hak akses pengguna komputer.

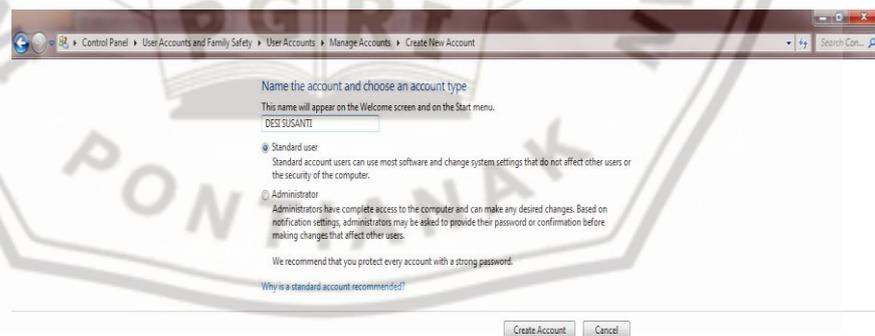
1. Klik menu *Star*
2. Klik *Control Panel*
3. Klik *Add Or Remove User Accounts* pada kategori *User Accounts and Family Safety*, maka akan ditampilkan jendela *Manage Accounts*.

**Gambar 2.16**  
**Jendela User Accounts and Family Safety – Manage Accounts**



4. Klik *Create a New Account*, maka akan ditampilkan jendela *Create New Account*.

**Gambar 2.17**  
**Jendela Create New Account.**



5. Isi nama *User* pada kotak isian *namethe account and choose an account type*, kemudian tentukan tipe *user*, yaitu *standard user* atau *administrator*.
6. Klik tombol *create account*, maka akan ditampilkan kembali jendela *manage account* yang sudah terisi nama *user* baru.

**Gambar 2.18**  
**Jendela *Manage Accounts* dengan nama pengguna baru**



Setelah membuat account, sebaiknya tentukan *password* untuk *account* tersebut sehingga pengguna yang tidak berhak atas *account* tersebut tidak mengakses komputer.

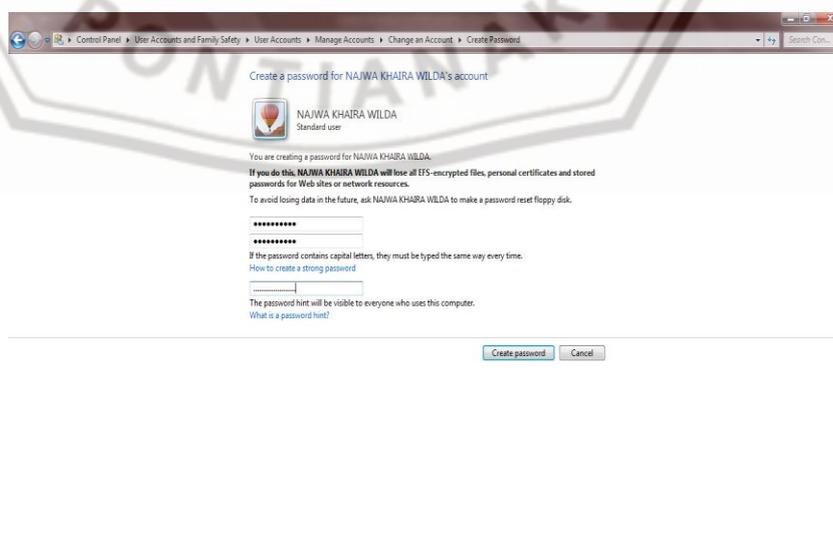
7. Klik nama *account* pada tampilan jendela *manage account* sehingga ditampilkan jendela *change an account*.

**Gambar 2.19**  
**Jendela Change an Account**



8. Klik *create a password*
9. Tentukan *password* pada kotak isian *New password* dan *confirm new password*. Kemudian, isi petunjuk *password* pada kotak isian *type a password hint*. Kotak isian ini berfungsi sebagai kata kunci atau petunjuk jika anda lupa terhadap *password*.
10. Klik *create password*.

**Gambar 2.20**  
**Jendela Create Password**



### C. Penelitian Relevan

*Journal Model Pembelajaran The Power Of Two:*

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Pada Materi Operasi Himpunan Kelas VII-I SMP Negeri 2 Ngadiluwih-Kediri.

Penulis Mega Tiara Rahmawati, Sutinah, Ika kurniasari, tahun 2013.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh kesimpulan bahwa skor rata-rata dari pengelolaan pembelajaran yaitu sebesar 3,55 dan termasuk kriteria sangat baik, aktivitas siswa yang muncul dominan adalah memperhatikan penjelasan guru/ teman dengan persentase sebesar 31,25% dan aktivitas terendah yaitu mengeluarkan pendapat dengan persentase sebesar 2,35%, hasil belajar kognitif menunjukkan 79,49% mencapai ketuntasan belajar dan untuk hasil belajar afektif, 19 siswa atau sebesar 48,71% termasuk kategori baik.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp N 1 Kepenuhan Hulu. Penulis Fatmawati, Hera Deswita, Rino Richardo, tahun 2014.

Hasil perhitungan mendapat  $t_{hitung} = 2.173$  dan  $t_{tabel} = 2.034$ . Ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar 5% signifikansi level. Thus ada efek model pembelajaran kooperatif *The Power of Two* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas kelas 7 SMP N 1 Kepenuhan Hulu.

3. Penerapan Model Pembelajaran *The Power Of Two* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Moyoketen Kabupaten Tulungagung. Penulis Septin Dwi Elianasari, tahun 2011.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *The Power of Two* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN 1 Moyoketen, antara lain: (1) keberhasilan guru dalam penerapan model *The Power of Two* pada siklus I diperoleh 86,50% dan pada siklus II keberhasilan guru dalam penerapan model *The Power Of Two* meningkat menjadi 92,85%, (2) rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 71,12 dan pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 77,91; (3) rata-rata hasil belajar siswa pada pra tindakan diperoleh 64,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,3%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 69,52 dengan ketuntasan klasikal 71,15%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 84,16 dan ketuntasan klasikal menjadi 100%.

4. Penerapan Model Kooperatif Tipe *The Power Of Two* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Pecahan Campuran. Penulis, Selly Perwitasari, Endang S.M, M. Shaifuddin, tahun 2013.

Diperoleh hasil sebagai berikut: (1) keberhasilan guru dalam penerapan model *The Power of Two* pada siklus I diperoleh 81,15% dan pada siklus II keberhasilan guru dalam penerapan model *The Power Of Two* meningkat menjadi 89,25%, (2) rata-rata hasil belajar siswa pada pra tindakan diperoleh 64,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 52,14%. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 67,12. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 83,15 dan ketuntasan klasikal menjadi 100%.

5. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Metode *The Power Of Two* Dalam Pembelajaran Sejarah. Penulis Elin Budiarti, tahun 2014. The reseach is done in XI IPS 1 SMA PGII 1 Bandung. The principal purpose of the reseach increase ability of critical thinking student in teaching history, because critical thinking in the class XI IPS 1 are low. The method of reseach uses reseach of action classroom with design reseach from Kemmis and Mc. Taggart. The urgency of this research is “How to Improve students critical thinking ability Through *The Power Of Two* Methods in the study of History in XI IPS 1 SMA PGII 1 Bandung?”. According to researching that have been done, its result to aplly of *The Power Of Two* method can increase ability of critical thinking of student. So it is seen in every cycle there are improvement and raising in ability critical thinking to answer the question or to express answering in front of their friend.
6. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pokok Fungsi Melalui Strategi Pembelajaran *The Power Of Two* Pada Siswa Kelas Viii-1 Smpn 1 Rambah Tahun Pelajaran 2012/2013. Penulis Almi Yelli, tahun 2014. This research of background overshadow by the lowering of result learn student and awareness of teacher to apply a study model which was inovatif. This research is Research Action Class. Result of perception analysed descriptively narrative with aim to to isn't it concerning student activity and teacher during study process take place, while tes result of learning to be analysed with analysis attainment of Complete Criterion of

Minimum (KKM) to know there or him don't the make-up of result learn student before and after applying of strategy study of *The Power Two*. Result of research show the existence of improvement of result learn class student mathematics of VIII5 SMPN 1 Rambah Kabupaten Rokan Hulu.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan oleh peneliti. Nawawi (2007:57) mengartikan "Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang dirumuskan secara cermat atas dasar pemikiran yang telah dirumuskan dalam landasan teori". Sedangkan menurut Arikunto (2013:110) "Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari:

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah penerapan model pembelajaran *the power of two* pada kompetensi dasar melakukan pengaturan *peripheral* dikelas X SMA Negeri 1 Pengkadan Kabupaten Kapuas Hulu.