

BAB II

PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *THINK-PAIR-SHARE* (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR

A. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

“*Cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur” Anita Lie (2002:16). Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 2-3 orang saja.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. “*cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa didalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang

mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut” Johnson & Johnson (1994:17).

“*cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*)” Slavin (1992:17). Dalam melakukan proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka.

Ada banyak alasan mengapa *cooperative learning* tersebut mampu memasuki mainstream (kelaziman) praktek pendidikan. Selain bukti-bukti nyata tentang ke-berhasilan pendekatan ini, pada masa sekarang masyarakat pendidikan semakin menyadari pentingnya para siswa berlatih berfikir, memecahkan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian. Walaupun memang pendekatan ini akan berjalan baik di kelas yang kemampuannya merata, namun sebenarnya kelas dengan kemampuan siswa yang bervariasi lebih membutuhkan pendekatan ini. Karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang beragam tersebut, maka siswa yang akan sangat terbantu dan termotivasi siswa yang lebih. Demikian juga siswa yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.

Cooperative learning ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetitif (persaingan). Nuansa kompetitif dalam kelas akan sangat baik bila diterapkan secara sehat. Pendekatan kooperatif ini adalah

berbagai alternatif pilihan dalam mengisi kelemahan kompetisi, yakni hanya sebagian siswa saja yang akan bertambah pintar, sementara yang lainnya semakin tenggelam dalam ketidaktahuannya. Tidak sedikit siswa yang kurang pengetahuannya merasa malu bila kekurangannya di-*expose*. Kadang-kadang motivasi persaingan akan menjadi kurang sehat bila para murid saling mengingatkan agar siswa lainnya tidak mampu, katakanlah dalam menjawab soal yang diberikan guru. Sikap mental inilah yang dirasa perlu untuk mengalami *improvement* (perbaikan).

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu :

- 1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan.

- 2) Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.
- 3) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes non tes.

c. Kemampuan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif terdapat unsur-unsur yang saling berkaitan,

“Ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)

Nurulhayati dalam (Rusman 2011:204), yaitu sebagai berikut :

a. Ketergantungan yang positif

Yang dimaksud dalam ketergantungan yang positif disini ialah bentuk kerja sama yang erat kaitan antara anggota kelompok. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa harus mengerti bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya. Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dan penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

b. Tanggung jawab perseorangan

Tanggung jawab perseorangan adalah keberhasilan kelompok sangat tergantung pada cara belajar perseorangan seluruh anggota kelompok. Pertanggung jawaban memfokuskan aktivitas kelompok dalam menjelaskan konsep pada satu orang dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok siap menghadapi aktivitas lain dimana siswa harus menerima tanpa pertolongan anggota kelompok.

c. Kemampuan bersosialisasi

Kemampuan bersosialisasi adalah sebuah kemampuan bekerjasama yang biasa digunakan dalam aktivitas kelompok. Kelompok tidak berfungsi secara efektif jika siswa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi yang dibutuhkan.

d. Tatap muka

Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberi siswa bentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

e. Evaluasi proses kelompok

Menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok yang mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

4. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama didalam pembelajaran kooperatif. Rusman (2010:211), enam langkah pembelajaran pembelajaran kooperatif yang dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel 2.1
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pembelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.

<p>Tahap 3</p> <p>Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar</p>	<p>Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.</p>
<p>Tahap4</p> <p>Membimbing kelompok bekerja dan belajar</p>	<p>Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.</p>
<p>Tahap 5</p> <p>Evaluasi</p>	<p>Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil belajarnya.</p>
<p>Tahap 6</p> <p>Memberikan penghargaan</p>	<p>Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.</p>

5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran pasti terdapat kelebihan dan kekurangan “Ada delapan keunggulan dari pembelajaran kooperatif” Wina Sanjaya (2006:247), yaitu :

- a. Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan diri pada guru, dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir

sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain.

- b. Pembelajaran kooperatif mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c. Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi untuk meningkatkan prestasi akademik, kemampuan sosial dan sikap positif terhadap sekolah.
- f. Melalui pembelajaran kooperatif siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok.
- g. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- h. Interaksi selama pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan memberi rangsangan untuk berfikir.

Wina Sanjaya (2006:248) menyatakan disamping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan di antaranya:

- a. Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang cukup lama.

- b. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup panjang.

B. *Think-Pair-Share* (TPS)

1. Pengertian *Think-Pair-Share* (TPS)

Model pembelajaran kooperatif tipe tipe *Think-Pair-Share* (TPS) mula-mula dikembangkan oleh Erank Lyman dkk dari Universitas Maryland pada tahun 1985. Model ini merupakan cara efektif untuk mengubah pola diskusi dalam kelas. Strategi menantang tentang asumsi bahwa seluruh resitasi dan diskusi perlu dilakukan didalam setting seluruh kelompok. *Think-Pair-Share* (TPS) memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain (Muslimin Ibrahim,dkk, 2000 :26).

Educational Development Laboratory (2003) memberikan, garis besar pelaksanaan model *Think-Pair-Share* (TPS) sebagai berikut :

- 1) *Think* : (a) *Assing a topic*
(b) *Student Think*
- 2) *Pair* : (a) *Student move to assigned partners,*
(b) *Student discuss with patners.*
- 3) *Share* : *teacher calls on student to share with class.*

2. Langkah-langkah Pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS)

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam model TPS adalah sebagai berikut :

a) Tahap pertama : *Thinking* (berpikir)

Guru mengajukan pertanyaan atau isu yang berhubungan dengan pelajaran, kemudian siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut sehingga mandiri untuk beberapa saat.

b) Tahap kedua : *Pairing* (berpasangan)

Guru meminta siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkannya pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban jika telah diajukan suatu pertanyaan atau berbagi ide jika suatu persoalan khusus telah diidentifikasi. Biasanya guru memberi waktu ± 10 menit untuk berpasangan.

c) Tahap ketiga : *Sharing* (berbagi)

Pada tahap akhir ini guru meminta pada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Ini efektif dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk memberikan laporan dari hasil diskusi atau hasil yang telah mereka bicarakan.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dijabarkan diatas, maka langkah-langkah kegiatan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) sebagai berikut:

a. Pendahuluan (± 5 menit)

1) Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam

- 2) Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari
 - 3) Guru menyampaikan indikator pembelajaran
 - 4) Guru memotivasi siswa
 - 5) Guru mengingatkan materi prasyarat
- b. Pengembangan (\pm 50 menit)

- 1) Guru membagikan LKS
- 2) Guru meminta tiap kelompok mengerjakan LKS yang telah dibagikan
- 3) Guru mengawasi kerja kelompok dan memberikan bantuan seperlunya

Tabel 2.2
Tahap Pengembangan

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Thinking	<p>1. Guru memberikan contoh soal dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa berkenaan dengan contoh soal yang diberikan.</p> <p>2. Guru meminta tiap pasangan untuk saling berdiskusi</p>	<p>Siswa diminta untuk memikirkan penyelesaian dari pertanyaan yang diajukan oleh guru secara individu.</p>	\pm 5 menit

Pairing	<p>mengungkapkan hasil</p> <p>1. pemikiran masing-masing sehingga ditemukan penyelesaian dari pertanyaan yang diajukan oleh guru.</p> <p>2. Guru berkeliling ketiap pasangan untuk mengamati sejauh mana hasil diskusi dalam pasangan.</p>	<p>Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk mengungkapkan pemikirannya masing-masing agar menemukan penyelesaian yang diajukan oleh guru.</p>	± 10 menit
Sharing	<p>1. Guru meminta beberapa kelompok (pasangan) untuk mempresentasikan atau berbagi hasil pemikiran kelompok mereka dikelas.</p> <p>2. Guru bertindak sebagai moderator, menampung pendapat-pendapat atau kritikan-kritikan dari kelompok lain.</p>	<p>1. Siswa mempresentasikan pemikiran kelompok mereka dikelas, tentang penyelesaian dari permasalahan yang diajukan guru</p> <p>2. Siswa bersama guru menyimpulkan penyelesaian dari masalah yang diajukan guru</p>	± 35 menit

	<p>3. Guru bersama siswa menyimpulkan penyelesaian dari permasalahan yang diajukan oleh guru</p>		
--	--	--	--

c. Penerapan (\pm 20 menit)

- 1) Untuk menguji pemahaman tiap kelompok terhadap penyelesaian masalah yang diajukan, guru memberikan latihan soal tentang materi yang dibahas.
- 2) Guru bersama siswa membahas penyelesaian dari latihan soal yang diberikan.

d. Penutup

- 1) Guru bersama siswa menyimpulkan kembali hasil dari pembelajaran yang telah dipelajari.
- 2) Guru memberikan siswa PR
- 3) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam

3) Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tipe *Think-Pair-Share* (TPS)

Terdapat kelebihan dan kekurangan pada model TPS dalam proses pembelajaran, Hartina (2008:12) menyatakan bahwa, Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) adalah:

- a. memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung

memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan.

- b. siswa akan terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah.
- c. siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang.
- d. siswa memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh siswa sehingga ide yang ada menyebar.
- e. memungkinkan guru untuk lebih banyak memantau siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) adalah sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah dan waktu yang terbatas, sedangkan jumlah kelompok yang terbentuk banyak.

Sedangkan Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) menurut Ibrahim, dkk. (2000: 6) adalah,

- a. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) menuntut siswa menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas-tugas atau permasalahan yang diberikan oleh guru di awal pertemuan sehingga diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik sebelum guru menyampaikannya pada pertemuan selanjutnya.

- b. Memperbaiki kehadiran. Tugas yang diberikan oleh guru pada setiap pertemuan selain untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran juga dimaksudkan agar siswa dapat selalu berusaha hadir pada setiap pertemuan. Sebab bagi siswa yang sekali tidak hadir maka siswa tersebut tidak mengerjakan tugas dan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar mereka.
- c. Angka putus sekolah berkurang. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik daripada pembelajaran dengan model konvensional.
- d. Sikap apatis berkurang. Sebelum pembelajaran dimulai, kecenderungan siswa merasa malas karena proses belajar di kelas hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru dan menjawab semua yang ditanyakan oleh guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, metode pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) akan lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional.
- e. Penerimaan terhadap individu lebih besar. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa yang aktif di dalam kelas hanyalah siswa tertentu yang benar-benar rajin dan cepat dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sedangkan siswa lain hanyalah “pendengar” materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran *Think-Pair-*

Share (TPS) hal ini dapat diminimalisir sebab semua siswa akan terlibat dengan permasalahan yang diberikan oleh guru.

- f. Hasil belajar lebih mendalam. Parameter dalam PBM adalah hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dengan pembelajaran *Think-Pair-Share* (TPS) perkembangan hasil belajar siswa dapat diidentifikasi secara bertahap. Sehingga pada akhir pembelajaran hasil yang diperoleh siswa dapat lebih optimal.
- g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sistem kerjasama yang diterapkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) menuntut siswa untuk dapat bekerja sama dalam tim, sehingga siswa dituntut untuk dapat belajar berempati, menerima pendapat orang lain atau mengakui secara sportif jika pendapatnya tidak diterima. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) adalah pembelajaran yang baru diketahui, kemungkinan yang dapat timbul adalah sejumlah siswa bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri, saling mengganggu antar siswa (Ibrahim,2000: 18).

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat

memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam 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.

Menurut Rusman (2012:123) “ hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar ini sangat dibutuhkan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar yang sudah dilaksanakan. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Nana sudjana (2006:39-40) mengemukakan “ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan”. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal mencakup kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh, kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional dan kondisi sosial seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan.

Kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki siswa akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses dan hasil belajar.

1) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal antara lain kesulitan materi yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Faktor eksternal ini juga akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

1) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar dipagi hari yang

udaranya masih segar dan ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental yang menggambarkan output peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom menanamkan cara mengklasifikasi itu dengan "*the taxonomy of education objective*". Menurut Bloom (dalam Rusman,2012:125).

Tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a) Domain kognitif: berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
- b) Domain afektif: berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- c) Domain psikomotor: berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut bloom (dalam Rusman,2012:125) menjelaskan domain kognitif terdiri atas enam kategori, yaitu:

- a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep,

prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu : menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.
- c) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru atau konkret.
- d) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis dikelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
- e) Sintesis (*synthesis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan suatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan ,rencana , atau mekanisme.
- f) Evaluasi (*evaluation*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan karakteristik tertentu.

Menurut Bloom ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berfikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan. Proses berfikir mengekspresikan tahapan-tahapan kemampuan yang harus siswa kuasi, sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengelolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori kedalam perbuatan. Menurut Anderson(dalam Rusman, 2012 :126) Taksonomi ranah kognitif memiliki kata kerja sebagai berikut:

Tabel 2.3
Taksonomi Ranah Kognitif

a.	Mengingat	Mengurutkan, menjelaskan,mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali.
b.	Memahami	Menaksirkan,meringkas,mengklasifikas ikan, membandingkan, menjelaskan, memaparkan.
c.	Menerapkan	Menguraikan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekkan,memilih,menyusun,m emulai, menyelesaikan, mendeteksi.

d.	Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, mengerangkan, menyusun outline, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan.
e.	Mengevaluasi	Menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.
f.	Berkreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengambil ranah kognitif dalam penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe examples non examples pada materi pengenalan perangkat keras untuk akses internet terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau.

3) Penilaian Hasil Belajar

Mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar, dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang

lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan kedalam beberapa jenis penilaian. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:45) yaitu, "tes formatif, tes subsumatif, dan tes sumatif."

Dari ketiga penilaian tes hasil belajar diatas penelitian menggunakan tes formatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2013:45) adalah, "penilaian yang digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasa tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut". Tes formatif digunakan sebagai ucapan balik bagi siswa, guru maupun program untuk menilai pelaksanaan satu unit program.

D. Mengidentifikasi Menu dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata

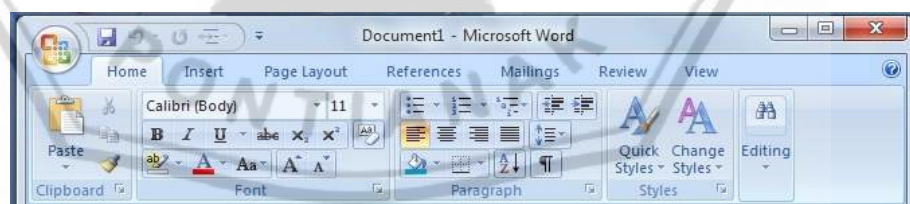
Menurut Buku LKS PR siswa Tahun 2013 penerbit intan pariwara "*Microsoft World 2007* adalah satu aplikasi dari *Microsoft Office, Microsoft 2007* dirilis pada 11 Desember 2007 oleh pengusaha pengembang perangkat lunak *Microsoft Corporation*. Aplikasi *Microsoft World* dijalankan dengan sistem operasi berbasis *Windows*. Selain fasilitas yan semakin lengkap, penambahan *meu ribon* dan *office buton* pada *Microsoft world 2007* menjadikan *Microsoft world 2007* berbedan dan belum pernah ada dalam versi sebelumnya.

Tampilan Ms. World 2007 memiliki lingkungan kerja yang terdiri dari tab-tab yang berisi kumpulan toolbar. Secara keseluruhan terdapat 8

baris tab utama dalam Microsoft world 2007. Kedelapan tab tersebut terdiri atas *Home, Insert, Page Layout, Refereces, Malings, Revview, View, dan Add-ins* muncul jika dalm program *Microsoft office 2007*. Masing-masing tombol yang terdapat terdapat pada *tab microsoft world 2007* perlu diketahui agar diperoleh penggunaan *microsoft world 2007* secara maksimal. Berikut ini ada macam-macam menu yang aada pada *microsoft 2007*.

1. Home

Tab menu *home* menampung perintah-perintah yang paling sering digunakan oleh pengguna *microsoft world 2007* untuk mengedit dokumen. Pengeditan dokumen yang berhubungan langsung dengan menu ini ialah mengatur huruf (jenis, ukuran, warna, efek) paragraf (perataan, identasi, jarak, spasi), *style dokumen, operasi copy paste*, serta mencari dan mengganti *teks*.




Sumber: Microsoft Corporation.

Gambar 2.1 Tampilan Menu Home.





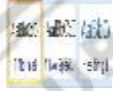


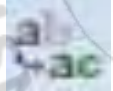

Tabel 2.4

Ikon Pada Tab Menu Home Microsoft World 2007

Ikon	Nama	Fungsi
<i>Clipboard</i>		
	<i>Paste</i>	Menyisipkan objek kedalam dokumen, Objek yang ditempelkan telah di <i>cut</i> atau di <i>copy</i> .

	<i>Cut</i>	Menghapus atau memindahkan objek pada dokumen.
	<i>Copy</i>	Menyalin <i>teks</i> pada dokumen.
	<i>Format Pointer</i>	Melakukan <i>copy format</i> atau menyalin <i>format</i> untuk diterapkan pada tempat yang di inginkan.
Font		
	<i>Font</i>	Mengganti jenis huruf.
	<i>Font Size</i>	Mengubah ukuran huruf.
	<i>Grow Font</i>	Menambah ukuran huruf.
	<i>Shrink Font</i>	Mengurangi ukuran huruf.
	<i>Clear Formatting</i>	Menghapus format yang digunakan.
	<i>Bold</i>	Menjadikan teks tercetak tebal.
	<i>Italic</i>	Menjadikan teks tercetak miring.
	<i>Underline</i>	Menjadikan teks tercetak bergaris bawah.
	<i>Strikethrough</i>	Menjadikan teks tercoret.
	<i>Subscript</i>	Membuat teks lebih kecil dan berada di samping bawah teks utama (indeks bawah).

	<i>Superscript</i>	Membuat teks lebih kecil dan berada di samping atas teks utama (indeks atas).
	<i>Change Case</i>	Menjadikan teks kapital atau tidak.
	<i>Text Highlight Color</i>	Menganti warna latar pada teks.
	<i>Font Color</i>	Menganti warna huruf atau angka.
Paragraph		
	<i>Bullets</i>	Memberi bullet atau rincian berbentuk simbol (tidak bernomor).
	<i>Numbering</i>	Memberi penomoran berupa angka.
	<i>Multilevel List</i>	Memberi penomoran bertingkat.
	<i>Decrease Indent</i>	Menggeser identasi ke kiri.
	<i>Increase Indent</i>	Menggeser identasi ke kanan.
	<i>Sort</i>	Mengurutkan data (baik teks maupun angka).
	<i>Align Text Left</i>	Mengatur teks rata kiri pada paragraf.
	<i>Center</i>	Mengatur teks rata tengah pada paragraf.
	<i>Align Text Right</i>	Mengatur teks rata kanan pada paragraf.

	<i>Justify</i>	Mengatur teks rata kiri dan kanan pada paragraf.
	<i>Line Spacing</i>	Menagatur spasi paragraf.
	<i>Shading</i>	Memberi warna latar bagian yang di seleksi.
	<i>Border</i>	Membuat bingkai atau garis tepi.
Styles		
	<i>Styles</i>	Menganti gaya teks.
	<i>Change Styles</i>	Menganti gaya dan warna teks.
Editing		
	<i>Find</i>	Mencari kata dari dokumen.
	<i>Replace</i>	Mencari dan mengganti kata tertentu.
	<i>Select</i>	Menyeleksi objek.

2. *Insert*

Tab menu insert berisi serangkaian ikon-ikon yang berfungsi untuk menyisipkan objek atau ilustrasi seperti gambar, *Clip Art*, *Shapes*, *SmartArt*, *Chart*, *tabel*, persamaan matematika, dan simbol. Selain itu menu ini berfungsi untuk mengatur *header* dan *footer* serta menyisipkan keterangan di dalamnya.
















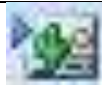


Sumber: Microsoft Corporation.

Gambar 2.2 Tampilan Menu Insert.

Tabel 2.5
Ikona pada Tab Menu Insert Microsoft World 2007

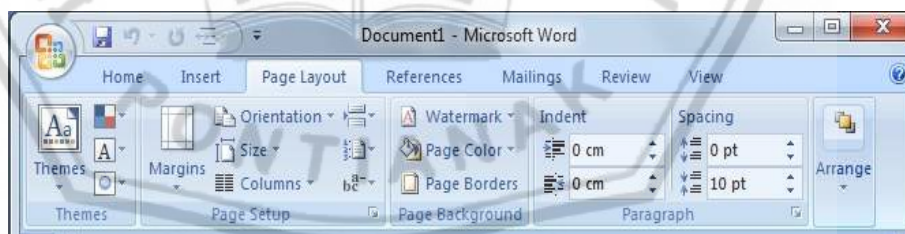
Ikona	Nama	Fungsi
Pages		
	<i>Cover Page</i>	Menyisipkan format halaman depan (kover halaman).
	<i>Blank Page</i>	Menyisipkan halaman kosong
	<i>Page Break</i>	Memberikan jarak pada halaman atau memindahkan kursor pada halaman baru.
Tables		
	<i>Table</i>	Menyisipkan tabel.
Illustration		
	<i>Picture</i>	Menyisipkan gambar (picture), baik dari komputer maupun perangkat penyimpanan lain.
	<i>Clip Art</i>	Menyisipkan Clip Art.
	<i>Shapes</i>	Menyisipkan Shape.
	<i>SmartArt</i>	Menyisipkan smartArt.

	<i>Chart</i>	Menyisipkan tabel atau diagram.
Links		
	<i>Hyperlink</i>	Menyisipkan hyperlink ke dalam lembar kerja.
	<i>Bookmark</i>	Memberikan tanda/bookmark pada sebagian dokumen.
	<i>Cross Reference</i>	Menyisipkan objek referensi.
Header & Footer		
	<i>Header</i>	Menyisipkan atau mengedit tampilan header.
	<i>Footer</i>	Menyisipkan atau mengedit tampilan footer.
	<i>Page Number</i>	Menyisipkan panorama halaman secara otomatis.
Text		
	<i>Text Box</i>	Menyisipkan kotak yang diberi teks.
	<i>Quick Parts</i>	Menyisipkan field names atau aksesori berupa nomor halaman, header, footer, atau formula penghitungan.
	<i>WordArt</i>	Menyisipkan tulisan indah dan antik.
	<i>Drop Cap</i>	Memberikan efek Drop Cap (huruf pertama pada sebuah paragraf ditampilkan lebih besar dari huruf yang lain).
	<i>Singnature Line</i>	Menyisipkan tanda tangan digital.

	<i>Date & Time</i>	Menyisipkan tanggal dan waktu.
	<i>Object</i>	Menyisipkan gambar yang berasal dari program lain ataupun mengambil dari file.
Symbols		
	<i>Equation</i>	Menyisipkan rumus dan persamaan matematika atau fisika.
	<i>Symbols</i>	Menyisipkan simbol.

3. Page layout

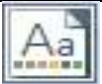
Ikon-ikon pada menu page layout berfungsi untuk mengatur tampilan kertas dari dokumen yang sedang dikerjakan. Ikon-ikon didalam menu ini berfungsi untuk mengatur tampilan kertas dari dokumen yang sedang dikerjakan, seperti mengatur ukuran kertas, orientasi kertas, margin, jarak baris pada paragraf, serta memberikan warna dan border halaman.
















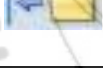

Sumber: Microsoft Corporation.

Gambar 2.3 Tampilan Menu Page Layout.

Tabel 2.6
Ikon pada Tab Menu Page Layout Microsoft World 2007

Ikon	Nama	Fungsi
Themes		
	<i>Themes</i>	Mengatur format tampilan desain/theme.

	<i>Themes Colors</i>	Mengubah warna pada theme.
	<i>Themes Fonts</i>	Mengubah jenis huruf pada themes.
	<i>Themes Effects</i>	Mengubah efek pada themes.
Page stup		
	<i>Margin</i>	Mengatur margin halaman atau ukuran pencetakan.
	<i>Orientation</i>	Mengatur posisi atau orientasi kertas.
	<i>Size</i>	Mengatur ukuran kertas.
	<i>Column</i>	Mengubah halaman menjadi beberapa kolom.
	<i>Breaks</i>	Menentukan tampilan perpindahan halaman.
	<i>Line Numbers</i>	Menyisipkan nomor baris.
Page Background		
	<i>Watermak</i>	Menyisipkan tulisan latar pada setiap halaman.
	<i>Page Color</i>	Mengatur warna latar (background).
	<i>Page Borders</i>	Membuat bingkai atau garis tepi.
Paragraph		
	<i>Indent Left</i>	Mengatur baris kiri paragraf.

	<i>Indent Right</i>	Mengatur batas kanan paragraf.
	<i>Spacing Before</i>	Mengatur jarak awal spasi antarparagraf.
	<i>Spacing After</i>	Mengatur jarak akhir spasi antarparagraf.
Arrange		
	<i>Position</i>	Mengatur posisi gambar di dalam dokumen.
	<i>Bring To Front</i>	Menjadikan gambar berada di depan.
	<i>Send To Back</i>	Menjadikan gambar berada di belakang.
	<i>Text Wrapping</i>	Menentukan posisi gambar di antara teks.
	<i>Align</i>	Mengatur posisi objek terhadap objek lain.
	<i>Group</i>	Menyatukan beberapa objek gambar menjadi satu grup.
	<i>Rotate</i>	Mengatur rotasi objek.

E. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Think-Pair-Share* adalah sebagai berikut :

1. Rosaria Oktaviani (2014) Terdapat peningkatan komunikasi matematis siswa setelah diberikan model pembelajaran kooperatif *Think-Pair-Share* pada materi senilai dibuktikan dengan perhitungan *Gain Score* dengan skor 0,55 dengan criteria sedang.

2. Rizma Sutiami (2014) Model pembelajaran kooperatif *Think-Pair-Share* dalam materi perbandingan efektif karena ketuntasan hasil belajar signifikan, aktifitas siswa aktif dan respon siswa baik.
3. Kartini (2007) Pembelajaran kooperatif *Think-Pair-Share* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi trapezium dengan $Z_{hit} < -Z_{tab} (-4,44 < 1,66)$.
4. Ahmad Rdiyus (2013) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran tipe *Think-Pair-Share* dengan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan kuadrat dengan analisis data $t_{hitung} > t_{tabel} (1,6598)$.
5. Ratna F. Purwaningsih (2013) Meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* serta memperlihatkan perbedaan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $6,597 > 1,690$.