

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Hakikat Belajar Dan Mengajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamalannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹¹ Belajar bukanlah menghafal dan bukan pula mengingat, tetapi adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.¹² Hal-hal pokok dalam pengertian belajar itu adalah membawa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan, didapatkan kecakapan baru, dan perubahan itu sendiri karena usaha yang disengaja.¹³

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan hakikat belajar adalah “perubahan” atau suatu proses yang dialami oleh siswa itu sendiri yang ditandai dengan adanya perubahan pada siswa tersebut seperti pada pengetahuan, pemahaman, sikap dan kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru dalam membimbing atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan

¹¹Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 1995, hlm. 2.

¹²Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2010, hlm. 28.

¹³Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2010, hlm. 37.

menghubungkan dengan anak sehingga terjadi belajar. Mengajar menurut Slameto adalah membimbing siswa agar mengalami proses belajar.¹⁴

Dari pengertian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa mengajar pada dasarnya merupakan suatu proses, dimana terjadi interaksi antar guru dengan siswa melalui kegiatan belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru. Mengajar pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan guru melalui pengaturan dan penyediaan kondisi yang memungkinkan siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar semaksimal mungkin. Dengan demikian keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh peranan yang dibawakan guru selama interaksi proses belajar mengajar berlangsung. Jadi kualitas pembelajaran yang dilaksanakan guru akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Pembelajaran Kooperatif

Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai

¹⁴Slameto, *Op. cit.* hlm. 92.

ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itu yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. 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.

Jadi, hal yang menarik dari strategi pembelajaran kooperatif adalah adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada yang lain.¹⁵

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.¹⁶ Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

¹⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008, hlm. 243.

¹⁶Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2007, hlm. 41.

Model pembelajaran kooperatif tumbuh dari suatu tradisi pendidikan yang menekankan berfikir dan latihan bertindak demokratis, pembelajaran aktif, perilaku kooperatif, dan menghormati perbedaan dalam masyarakat multibudaya. Model pembelajaran kooperatif memfokuskan pada pengaruh-pengaruh pengajaran selain pembelajaran akademik, khususnya menumbuhkan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial dan kelompok.¹⁷ Model pembelajaran kooperatif ini akan dapat terlaksana dengan baik jika dapat menumbuhkan suasana belajar yang memungkinkan diantara siswa serta antara siswa dan guru merasa bebas mengeluarkan pendapat dan idenya, serta bebas dalam mengkaji serta mengeksplorasi topik-topik penting dalam kurikulum. Model pembelajaran kooperatif akan menciptakan sebuah inovasi pembelajaran dalam kelas, dimana siswa akan belajar dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.

Pengembangan model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mencapai:¹⁸

a. Prestasi akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit.

¹⁷Muslimin Ibrahim, dkk, *Pembelajaran Kooperatif*, UNESA-University Press, Surabaya, 2001, hlm. 63.

¹⁸Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2009, hlm. 61.

- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu dan toleransi

Efek penting yang kedua dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan maupun ketidakmampuan.

- c. Pengembangan keterampilan sosial

Model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:¹⁹

- a. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama.”
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- c. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- d. Siswa haruslah berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- e. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/ penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.

¹⁹Muslimin Ibrahim, dkk, *Op. cit.* hlm. 6.

- g. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Kebanyakan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁰

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari latar belakang sosial yang berbeda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Pembelajaran kooperatif mempunyai sintaks yang dapat memudahkan guru melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Pembelajaran kooperatif mempunyai langkah-langkah yang teratur dan dapat dilaksanakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sintak pembelajaran kooperatif sebagaimana disajikan terlihat pada tabel II.1 berikut:

Tabel II.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 7.

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase-5 Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase-6 Memberi penghargaan.	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Ibrahim dkk (2000)²¹

Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Tahap menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru juga memotivasi siswa dengan memberikan gambaran pentingnya mempelajari materi

²¹*Ibid.*, hlm. 10.

pelajaran tersebut agar siswa dapat aktif selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

b. Tahap menyajikan informasi

Sebelumnya guru telah membuat silabus dan rencana pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara garis besar, yang bertujuan untuk dapat mengarahkan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan.

c. Tahap mengorganisasikan siswa dalam kelompok- kelompok belajar

Dalam tahap ini guru membagi siswa dalam beberapa kelompok belajar. Pembentukan kelompok belajar sesuai dengan pembelajaran kooperatif berdasarkan skor dasar individu. Dalam pembentukan berdasarkan daya beda, kelompok atas 25% dari jumlah siswa, kelompok sedang 50% dari jumlah siswa dan kelompok bawah 25% dari jumlah siswa.²² Untuk membentuk kelompok heterogen maka diambil satu orang dari kelompok tinggi, satu orang dari kelompok rendah dan sisanya dari kelompok sedang dengan memperhatikan jenis kelamin siswa.

d. Kegiatan Kelompok

Pada tahap kegiatan ini siswa bekerja dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) untuk menyelesaikan tugas-tugas yang

²²Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2007, hlm. 48.

menjadi tanggung jawabnya atau mempelajari materi yang sudah dipersiapkan guru. Selama kegiatan kelompok guru bertindak sebagai fasilitator yang memonitor kegiatan tiap kelompok dan memotivasi setiap siswa untuk berinteraksi antara sesama teman sekelompoknya maupun dengan guru.

e. Evaluasi

Guru memberikan tes berupa ulangan harian kepada siswa yang dikerjakan secara individu dalam waktu yang sudah ditentukan oleh guru. Soal yang dikerjakan secara individu tersebut akan digunakan untuk melihat nilai perkembangan siswa. Skor yang diperoleh siswa selanjutnya diproses untuk menentukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok.

f. Penghargaan kelompok

Penghargaan ini diberikan untuk memotivasi siswa yang berkemampuan tinggi dalam membantu temannya. Sedangkan bagi siswa yang berkemampuan rendah berusaha untuk belajar dengan giat sehingga mendapat penghargaan yang terbaik. Penghargaan diberikan pada pertemuan pertama sebelum didapat hasil skor tes siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran kooperatif. Untuk penghargaan kelompok terdiri dari beberapa langkah:

1) Menghitung skor tes individu dan kelompok

Penghargaan skor tes individu ditujukan untuk menemukan nilai perkembangan individu yang akan disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu yang diperoleh berdasarkan selisih perolehan skor tes di awal pembelajaran dengan skor tes akhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberi sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya.

Adapun kriteria sumbangan skor seperti tabel 2 berikut ini:

Tabel II.2 Perhitungan Skor Perkembangan Individu²³

Skor tes	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	5
10 poin hingga 1 poin dibawah skor dasar	10
Sama dengan skor dasar 10 poin di atasnya	20
Lebih dari 10 poin di atas skor dasar	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

2) Memberikan penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok ini berguna untuk memotivasi siswa belajar secara kooperatif. Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan anggota kelompok.

Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh, terdapat tiga penghargaan kelompok yang diberikan seperti tabel 3 berikut.

²³Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2007, hlm. 55.

Tabel II.3 Tingkat Penghargaan Kelompok²⁴

Rata-Rata Nilai Perkembangan Kelompok	Predikat
$0 \leq x \leq 5$	-
$5 \leq x \leq 15$	Tim Baik
$15 \leq x \leq 25$	Tim Hebat
$25 \leq x \leq 30$	Tim Super

Perhitungan skor dasar setiap kelompok diambil dari hasil tes yang dilakukan setelah selesai satu sub pokok bahasan. Dari nilai tersebut baru dapat diketahui perkembangan individu dan kelompok.

Keunggulan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya:²⁵

- a. Siswa dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan yang menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- b. Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama berhasil.
- c. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- d. Interaksi antara siswa seiring dengan kemampuan mereka berpendapat.

²⁴*Ibid.*, hlm. 56.

²⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008, hlm. 249-250.

- e. Interaksi antar siswa juga membantu mengingatkan perkembangan kognitif yang non konservatif menjadi konservatif.

3. Metode Bermain Jawaban

Pembelajaran efektif dan inovatif dapat diadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan seperti Bermain Jawaban. Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu permainan untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah diberikan pada kantong-kantong jawaban yang telah dikelompokkan menurut kategori tertentu. Pada model pembelajaran kooperatif bermain jawaban, aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi untuk mengerjakan tugas bersama, saling membantu, dan saling mendukung dalam mencari jawaban dalam kantong yang telah disediakan.²⁶

Hal-hal yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dalam adalah:²⁷

- a. Guru membuat sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban ringkas, dan masing-masing ditulis pada selembar kertas

²⁶ Eko Prasetyo, “Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar negara pada Siswa Kelas Viii SMP Negeri 19 Surakarta”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah, Surakarta, 2010, hlm. 1.

²⁷ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, CTSD, Yogyakarta, 2011, hlm. 87.

- b. Guru membuat sejumlah kemungkinan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan nomor 1 di atas. Jumlah jawaban lebih banyak dari jumlah pertanyaan.
- c. Jawaban-jawaban yang telah dibuat dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu. Misalnya adalah katagori; Nama senyawa, Isomer, Jenis Reaksi, dll
- d. Jawaban-jawaban tadi dimasukkan ke dalam kotak. Setiap kotak ditulis nama kategori sesuai dengan kategori jawaban.
- e. Kotak-kotak yang berisi jawaban tadi diletakkan diatas meja masing-masing kelompok

Langkah-langkah permainan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Besar kelompok disesuaikan dengan jumlah siswa. Jumlah siswa dalam tiap kelompok tidak lebih dari 6 orang.
- b. Guru memberikan kartu pertanyaan pada masing-masing kelompok . Jumlah pertanyaan sama untuk semua kelompok
- c. Masing-masing kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira di kotak yang mana jawaban tersebut berada.
- d. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kotak jawaban.
- e. Langkah no. 4 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan.

- f. Guru memberi klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan

Model pembelajaran Bermain Jawaban memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah sebagai berikut:²⁸

- a. Melibatkan semua siswa dalam sebuah permainan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan tidak merasa bosan
- b. Menghilangkan stres dalam lingkungan belajar
- c. Menumbuhkan kebersamaan dan kekompakan antar sesama siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan karena ditantang untuk mencari jawaban yang benar

Dilihat dari keunggulan model pembelajaran Bermain Jawaban di atas, maka perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban untuk dapat membantu siswa dalam rangka memahami konsep atau isi pelajaran sehingga diharapkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyebutkan bahwa keberhasilan belajar bukan hanya pada lingkungan atau kondisi belajar, belajar melibatkan pembentukan “makna” oleh siswa dari apa yang mereka lakukan, lihat dan dengar.

4. Hasil Belajar

²⁸Eko Prasetyo, “*Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Kewarganegaraan Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar negara pada Siswa Kelas Viii SMP Negeri 19 Surakarta*”, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah, Surakarta, 2010, hlm. 1.

Hasil belajar adalah sebuah istilah yang terdiri dari dua kata yakni hasil dan belajar. Antara hasil dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian hasil belajar dibicarakan ada baiknya pembahasan diarahkan pada masalah pertama untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata hasil dan belajar. Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian “hasil belajar” itu sendiri.

Kata pertama yang dibahas adalah hasil. Hasil adalah suatu yang diperoleh dari suatu kegiatan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. “Hasil tidak akan pernah ada selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan”.²⁹ Dalam kenyataan, untuk mendapatkan hasil tidaklah semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya.

Selanjutnya kata yang kedua yang harus dibahas adalah kata belajar. Belajar pada dasarnya adalah suatu aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotor.³⁰ Menurut teori ini belajar berarti adalah pengalaman yang diperoleh dari interaksinya dengan hal-

²⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006, hlm. 19.

³⁰*Ibid.*, hlm. 229.

hal yang ada di sekitarnya, sehingga belajar tidak dibatasi pada lingkungan formal saja.

Selanjutnya Djamarah mengungkapkan ciri-ciri khusus perubahan tingkah laku akibat proses belajar adalah:

- a. Perubahan yang terjadi pada setiap individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya bertambah kecakapan dan kebiasaan.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontiniu dan fungsional. Perubahan yang terjadi pada diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis dan berguna bagi kehidupannya ataupun proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat aktif positif dan aktif. Dalam perubahan belajar, perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya
- d. Perubahan dalam belajar tidak sifat sementara, perubahan yang terjadi dalam belajar bersifat menetap dan permanen.
- e. Perubahan yang terjadi karena ada tujuan yang hendak dicapai.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.³¹

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri individu secara menyeluruh.

³¹*Ibid.*, hlm. 2.

Setelah mengetahui masing-masing arti dari kedua kata tersebut, maka langkah selanjutnya adalah mendefinisikan istilah hasil belajar tersebut. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh murid dalam mengikuti program pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki murid setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³²

Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mujiono mengatakan bahwa:

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau (proses, cara, perbuatan mencapai) tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental murid. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti yang tertuang dalam angka rapor dan berdampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.³³

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut jelas bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilaksanakannya dan merupakan penentu akhir dalam melaksanakan rangkaian aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar atau prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru di kelas.

³²Nana Sudjana, *Op. cit.* hlm. 22.

³³Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Proses Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm. 3.

Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Hasil Belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari lingkungan dan faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, ketekunan, sosial, ekonomi, dan faktor fisik dan psikis.

Sungguhpun demikian hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar disekolah, ialah kualitas pengajaran. Salah satu yang diduga mempengaruhi kualitas pengajaran adalah guru, sebab guru adalah sutradara dan sekaligus aktor dalam proses pengajaran.

Disamping faktor guru, kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

a. Besarnya (*class size*)

Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.

b. Suasana belajar

Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas ada pada guru.

c. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia.

Sering kita temukan bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar dikelas. Situasi ini kurang menunjang kualitas pengajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya kelas harus menyediakan berbagai sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Faktor lain yang mempengaruhi kualitas pengajaran disekolah adalah karakteristik sekolah itu sendiri. Karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan yang ada disekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah, etika dalam arti sekolah memberikan perasaan nyaman, dan kepuasan belajar, bersih, rapi dan teratur.³⁴

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

- a. Faktor dari luar (eksternal), yang terdiri dari faktor lingkungan (faktor alam dan faktor sosial) dan faktor instrumental (kurikulum, program, sasaran, fasilitas dan guru).

³⁴Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Quantum Teaching, Jakarta, 2007, hlm. 45.

- b. Faktor dari dalam (internal), yang terdiri dari faktor fisiologis (kondisi fisik dan panca indra) dan faktor psikologis (minat, bakat, kecerdasan, motivasi dan keterampilan).³⁵

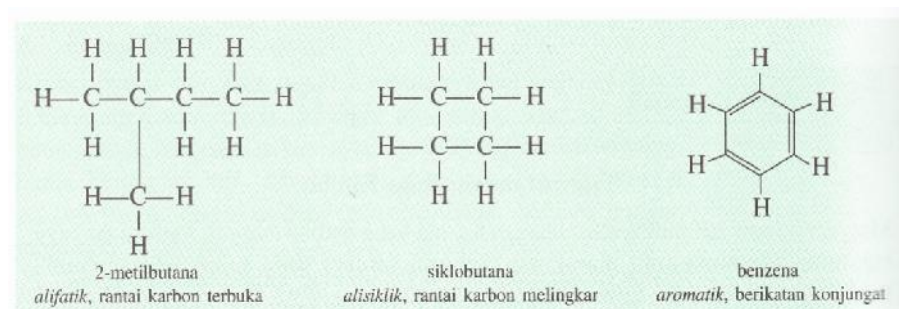
5. Materi Pokok Hidrokarbon

Hidrokarbon adalah Senyawa-senyawa yang tersusun dari atom karbon dan atom hidrogen. Walaupun hanya terdiri dari dua jenis unsur, hidrokarbon merupakan suatu kelompok senyawa kimia yang besar.

a. Penggolongan Hidrokarbon

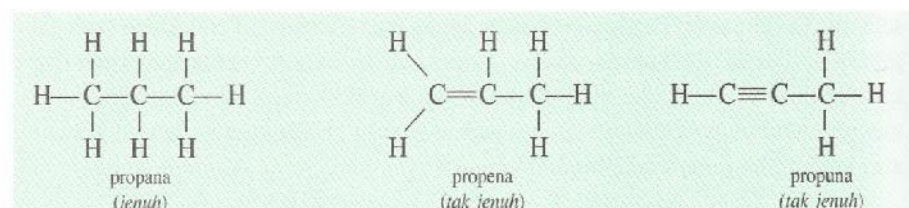
Penggolongan hidrokarbon umumnya berdasarkan bentuk rantai karbon dan jenis ikatannya. Berdasarkan bentuk rantai karbonnya, hidrokarbon digolongkan kedalam hidrokarbon *alifatik*, *alisiklik*, atau *aromatik*. Hidrokarbon alifatik adalah hidrokarbon rantai terbuka, sedangkan hidrokarbon alisiklik dan aromatik memiliki rantai lingkaran (cincin). Rantai lingkaran pada hidrokarbon aromatik berikatan konjugat, yaitu ikatan tunggal dan rangkap yang tersusun berselang-seling. Contohnya adalah benzena, C_6H_6 , (lihat gambar. 1). Semua hidrokarbon siklik yang tidak termasuk aromatik digolongkan kedalam hidrokarbon *alisiklik*. Hidrokarbon alisiklik dan aromatik mempunyai sifat-sifat yang berbeda nyata. Sifat hidrokarbon alisiklik lebih mirip dengan hidrokarbon alifatik. Nama alisiklik itu menyatakan adanya rantai lingkaran (*siklik*), tetapi sifatnya menyerupai senyawa *alifatik*.

³⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, PT. Remaja Rosda Karya, Bandung, 2001, hlm.39.



Gambar II.1. Bentuk rantai karbon dan bentuk ikatan dalam senyawa karbon

Berdasarkan jenis ikatan antar atom karbonnya, hidrokarbon dibedakan atas **jenuh** dan **tak jenuh**. Jika ikatan karbon-karbon merupakan ikatan tunggal ($-C-C-$), ia digolongkan sebagai hidrokarbon *jenuh*. Jika terdapat satu saja ikatan rangkap ($-C=C-$) atau ikatan rangkap tiga ($-C\equiv C-$), ia disebut hidrokarbon *tak jenuh*.



Gambar II.2. Contoh hidrokarbon jenuh dan tak jenuh

b. Alkana

Alkana adalah senyawa-senyawa hidrokarbon yang seluruh ikatannya tunggal (*jenuh*) dan tidak memiliki pasangan elektron bebas. Semua elektron terikat kuat akibatnya senyawa ini cukup stabil dan disebut juga Paravin yang berarti kurang reaktif.

Rumus Umum senyawa Alkana adalah C_nH_{2n+2} . Persenyawaan Alkana harus sesuai dengan jumlah atom C-nya dan diberi akhiran “ana”. bilangan untuk menyatakan jumlah atom C pada senyawa Alkana tidak sepenuhnya memakai angka Yunani. Jumlah atom C yang mempunyai

nilai 1 sampai 4 memakai akhiran nama khusus yaitu met-, -et, pro-, dan but-, sedangkan 5 sampai 10 dipakai angka Yunani seperti pent-, heksa-, penta-, okta, nona, deka. Sedangkan seterusnya dilanjutkan dengan aturan tertentu.

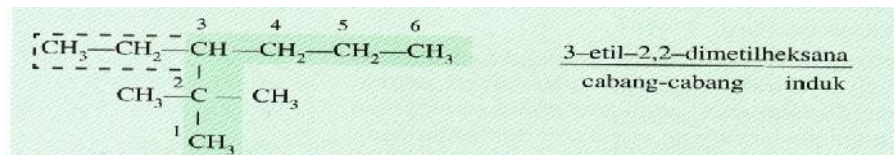
Tabel.II. 4 Rumus molekul dan nama alkana dengan jumlah atom C-1 sampai dengan C-10

Jumlah Atom C	Rumus Molekul	Nama
1	C H_4	<i>Metana</i>
2	$\text{C}_2 \text{H}_6$	<i>Etana</i>
3	$\text{C}_3 \text{H}_8$	<i>Propana</i>
4	$\text{C}_4 \text{H}_{10}$	<i>Butana</i>
5	$\text{C}_5 \text{H}_{12}$	<i>Pentana</i>
6	$\text{C}_6 \text{H}_{14}$	<i>Heksana</i>
7	$\text{C}_7 \text{H}_{16}$	<i>Heptana</i>
8	$\text{C}_8 \text{H}_{18}$	<i>Oktana</i>
9	$\text{C}_9 \text{H}_{20}$	<i>Nonana</i>
10	$\text{C}_{10} \text{H}_{22}$	<i>Dekana</i>

Tata nama Alkana adalah untuk rantai yang lurus, sedangkan untuk yang bercabang harus diberi nama lain. Nama cabang disebut alkil, yaitu Alkana yang kehilangan satu atom H dengan rumus $\text{C}_n\text{H}_{2n+1}$. Nama satu gugus sesuai dengan Alkananya dan mengganti akhiran “ana” dengan “il”, contoh (CH_3) metana menjadi metil. Menurut badan dunia IUPAC (*International Union of Pure and Applied Chemistry*) tatanama Alkana bercabang disusun dengan cara berikut.

- 1) Cari rantai terpanjang dan tuliskan nama induk sesuai dengan jumlah atom C-nya.
- 2) Berikan nomor mulai dari cabang terdekat.
- 3) Tuliskan nama gugus alkil didepan nama induk dan diberi nomor dimana alkil tersebut terletak.

Contohnya



Gambar.II.3. contoh tata nama alkana bercabang menurut IUPAC

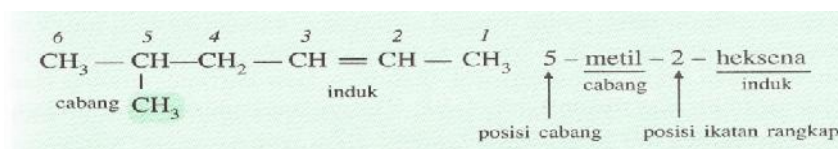
c. Alkena

Alkena adalah senyawa Alkana yang kehilangan sepasang Hidrogen dari dua atom Karbon yang berdekatan, sehingga terdapat satu ikatan rangkap dua pada senyawa tersebut.

Rumus umum dari Alkena adalah C_nH_{2n} . Pada senyawa Alkena persenyawaan diturunkan dari Alkana dengan mengganti akhiran “ana” menjadi “ena”. Adapun tatanama dari persenyawaan Alkena adalah:

- 1) Carilah rantai C terpanjang dan tuliskan nama induk sesuai dengan jumlah atom C nya.
- 2) Ikatan rangkap dua harus memiliki nomor rantai yang terkecil.
- 3) Berikan nomor cabang sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
- 4) Tuliskan nama gugus alkil didepan nama rantai induk, selanjutnya nomor dimana ikatan rangkap terletak dan beri nama sesuai dengan jumlah atom C nya dengan akhiran “ena”.

Contoh



Gambar. II.4. contoh tata nama alkena bercabang menurut IUPAC

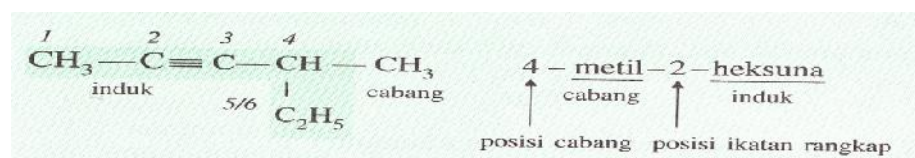
d. Alkuna

Alkuna adalah senyawa Alkana yang kehilangan dua pasang Hidrogen dari dua atom Karbon yang berdekatan, sehingga terdapat satu ikatan rangkap tiga pada senyawa tersebut.

Rumus umum dari Alkuna adalah C_nH_{2n-2} . Pada senyawa Alkuna persenyawaan diturunkan dari Alkana dengan mengganti akhiran “ana” menjadi “una”. Adapun tatanama dari persenyawaan Alkuna adalah:

- 1) Carilah rantai C terpanjang dan tuliskan nama induk sesuai dengan jumlah atom C nya.
- 2) Ikatan rangkap tiga harus memiliki nomor rantai yang terkecil.
- 3) Berikan nomor cabang sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
- 4) Tuliskan nama gugus alkil didepan nama rantai induk, selanjutnya nomor dimana ikatan rangkap tiga terletak dan beri nama sesuai dengan jumlah atom C nya dengan akhiran “una”³⁶.

Contoh



Gambar.II.5. contoh tata nama alkuna bercabang menurut IUPAC³⁷

³⁶ Dirsat, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 2 Tambang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar”, UIN Suska Riau, Pekanbaru, 2012, hlm. 10-15.

³⁷Dirsat, *Loc. Cit.*

6. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban pada Pokok Bahasan Hidrokarbon

Pokok bahasan hidrokarbon merupakan salah satu pokok bahasan yang diajarkan kepada siswa SMA/MA di kelas X yang sifatnya berupa pemahaman konsep. Untuk itu diperlukan usaha agar materi itu dapat bertahan lama diingatan peserta didik. Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh di SMAN 2 Kecamatan Kuok, hasil belajar siswa pada pokok bahasan hidrokarbon terbilang rendah dibandingkan dengan standar ketuntasan. Penyebabnya adalah penerapan pembelajaran yang kurang efektif.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Model pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dapat menjadi motivasi bagi siswa agar lebih tertarik pada pelajaran kimia.

Langkah-langkah Penerapan model pembelajaran Bermain Jawaban pada pokok bahasan hidrokarbon adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa kedalam kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang dan membuka pelajaran dengan apersepsi dan motivasi.

- b. Guru meminta siswa mengerjakan LKS secara berkelompok
- c. Guru mengontrol dan memonitor jalannya diskusi
- d. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan LKS
- e. Guru memulai permainan dengan memberikan pertanyaan (kartu soal). Jawaban-jawaban dari pertanyaan telah dikelompokkan oleh guru dalam kategori tertentu yang dimasukkan kedalam kotak dan diletakkan diatas meja masing-masing kelompok.
- f. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira-kira dikotak yang mana jawaban tersebut berada.
- g. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan kartu jawaban yang diambil dari kota dan diulangi untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis atau waktu tidak memungkinkan .
- h. Guru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan dan bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran
- i. Kelompok yang menemukan jawaban yang benar dan paling cepat adalah pemenangnya.

Dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban, siswa dituntut untuk dapat berbagi tugas dalam kelompok dan menemukan sendiri konsep pelajaran melalui aktivitas belajar, dengan

adanya penekanan keaktifan, siswa dituntut agar mampu berbagi tugas dengan baik dalam kelompok, membuat siswa lebih termotivasi menemukan konsep, mencari jawaban yang benar, mencari informasi untuk memecahkan masalah dan mencari cara untuk menuntaskan kegiatan belajar. Jika kegiatan belajar berlangsung dengan aktif, maka akan berpengaruh dalam pencapaian hasil belajar dimana akan terlihat pada nilai mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban disetiap akhir pertemuan, dan nilai tes siswa setelah pokok bahasan selesai dibahas, dengan begitu penerapan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Adapun judul penelitian-penelitian yang relavan mengenai penerapan metode pembelajaran Bermain Jawaban adalah:

1. Taufik Hidayat, 2012. Penggunaan Pembelajaran Bermain Jawaban untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Aisyiyah Muhamadiyah 3 Kota Malang. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa sebesar 75%.
2. Budi Setyawan, 2011. Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban Sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Bedoro 2 Sambungmacan Sragen Tahun Ajaran 2011/2012. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian ini adalah dapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitiannya menyatakannya bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dan dapat dilihat dari prosentase hasil belajar yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 70, yaitu sebelum tindakan sebanyak 53,33% (8 siswa), siklus I sebanyak 73,33% (11 siswa), dan siklus II sebanyak 80% (12 siswa). Serta dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kelas, yaitu sebelum tindakan 65,33 meningkat menjadi 74,67 pada siklus I, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 77,33.

3. Zuh Kamaluddin, 2012. Penggunaan pembelajaran bermain jawaban untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Kesatrian 02 Malang. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Malang. Pembelajaran bermain jawaban pada mata pelajaran IPA menunjukkan peningkatan hasil belajar hal ini didukung berdasarkan hasil analisis data sebagai berikut: hasil belajar pada siklus I prosentase banyaknya siswa yang tuntas belajar adalah 45% dengan nilai rata-rata 61,84, sedangkan pada siklus II prosentase banyaknya siswa yang tuntas adalah 92% dengan nilai rata-rata 80. Menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SDN Kesatrian 02 Malang, pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mendapat nilai minimal 70, sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain jawaban dalam penelitian ini berhasil.

C. Konsep Operasional

1. Rancangan Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *pretest* dan *posttest*, yang dilakukan terhadap dua kelas. Kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban dan kelas kontrol diberi pembelajaran dengan metode diskusi. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel, yaitu:

a. Variabel Bebas

Model pembelajaran kooperatif bermain jawaban sebagai variabel bebas (*Independent*) yang dianggap akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

b. Variabel Terikat

Hasil belajar siswa merupakan variabel terikat. Hasil belajar ini dapat pula dilihat dari tes yang dilaksanakan pada akhir pertemuan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan sampel yang terdiri dari dua kelas yaitu eksperimen dan kelas kontrol, dengan desain sebagai berikut:

Tabel II.5 Rancangan Penelitian³⁸

³⁸Moh. Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2009, hlm. 240.

Kelas	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	T ₁	X	T ₂
Control	T ₁	-	T ₂

Keterangan:

X : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban.

T₁ : *Pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dari data awal (data sebelum perlakuan), diambil dari nilai uji homogenitas.

T₂ : *Post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dari data akhir (data setelah perlakuan), diperoleh dari selisih antara nilai *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.³⁹

2. Tahap Persiapan

- Penyusunan perangkat penelitian yang meliputi perangkat pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan soal evaluasi
- Menyiapkan kartu soal dan sejumlah kartu jawaban untuk setiap kali pertemuan.
- Menyiapkan karton dan kotak-kotak jawaban
- Mempersiapkan instrument pengumpulan data yaitu soal homogenitas, soal *pretest* dan soal *posttest*.

3. Tahap Pelaksanaan

³⁹Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 233.

- a. Melakukan uji homogenitas untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang telah homogen kemudian dipilih secara acak untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- c. Memberitahukan dan memperkenalkan kepada seluruh siswa, khususnya di kelas eksperimen mengenai proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif bermain jawaban pada pokok bahasan hidrokarbon
- d. Mengelompokkan siswa menjadi 6 kelompok. Kelompok yang dibentuk merupakan kelompok heterogen yang ditentukan berdasarkan nilai uji homogenitas yang dilakukan.
- e. Pada kelas eksperimen dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif Bermain Jawaban
- f. Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel II.6 Kegiatan belajar mengajar di kelas Eksperimen dan kontrol

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Awal	Kegiatan Awal
1. Guru menyampaikan apersepsi	1. Guru menyampaikan apersepsi
2. Guru memberikan motivasi siswa	2. Guru memberikan motivasi siswa
3. Guru menyampaikan tujuan	3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
pembelajaran	
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti
<i>Eksplorasi</i>	<i>Eksplorasi</i>
1. Guru menyampaikan materi pembelajaran	1. Guru menyampaikan materi pembelajaran
2. Guru membagikan LKS	2. Guru membagikan LKS
3. Guru menginstruksikan siswa untuk mendiskusikan LKS	3. Guru menginstruksikan siswa untuk mendiskusikan LKS
<i>Elaborasi</i>	<i>Elaborasi</i>
4. Siswa mengerjakan LKS secara Perkelompok dan Guru membimbing siswa	4. Siswa mengerjakan LKS dan Guru membimbing siswa
5. Guru meminta siswa mengumpulkan LKS	
6. Guru membagikan kartu soal pada masing – masing kelompok	
7. Guru meminta masing – masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dan mencari kira – kira di kotak yang mana jawaban tersebut berada	
<i>Konfirmasi</i>	<i>Konfirmasi</i>
8. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan satu pertanyaan, kemudian salah satu anggota kelompok menjawab sesuai dengan	5. Guru meminta perwakilan dari kelompok untuk menyelesaikan soal LKS didepan kelas
	6. Guru memberikan penguatan terhadap jawaban siswa
	7. Guru meminta siswa mengumpulkan LKS

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<p>kartu jawaban yang diambil dari kotak dan kelompok lain memberi tanggapan</p> <p>9. L angkah no.8 diulang untuk kelompok yang lain sampai pertanyaan habis, atau waktu tidak memungkinkan</p> <p>10. G uru memberikan klarifikasi jawaban atau menambahkan penjelasan yang bersumber pada materi yang ada dalam permainan</p> <p>11. G uru memberikan penghargaan pada kelompok pemenang (kelompok tercepat dan terbanyak menjawab soal dengan benar)</p>	
<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. G uru bersama – sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. G uru memberikan evaluasi kepada siswa</p> <p>3. G uru mengumpulkan hasil evaluasi</p>	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>1. Guru bersama – sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari</p> <p>2. Guru memberikan evaluasi kepada siswa</p> <p>3. Guru mengumpulkan hasil evaluasi</p>

4. Tahap Akhir

- a. Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah semua materi pokok bahasan hidrokarbon selesai diajarkan, guru memberikan *post-test* mengenai pokok bahasan tersebut untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa.

- b. Data akhir (selisih nilai *pre-test* dan *post-test*) yang diperoleh dari kedua kelas akan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik.
- c. Pelaporan hasil penelitian.

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang secara tinjauan teoritis yang telah dikemukakan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a: Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban dapat mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.

H₀: Model Pembelajaran Kooperatif Bermain Jawaban tidak dapat mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMAN 2 Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar.