

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. “Menurut Mills dalam Agus Suprijono bahwa model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak model itu.”<sup>1</sup>

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.<sup>2</sup> “Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.”<sup>3</sup>

Pengertian lain tentang model pembelajaran adalah apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran

---

<sup>1</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal. 45

<sup>2</sup> *Ibid*, hal. 45 - 46

<sup>3</sup> *Ibid*, hal. 46

sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh, maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.<sup>4</sup> Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

## **b. Pembelajaran Kooperatif**

### **1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative Learning* berasal dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerjasama dan *learning* berarti belajar. Jadi, *cooperative learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama.<sup>5</sup> *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil, bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran kooperatif sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.<sup>6</sup> Banyak para ahli memberikan batasan tentang pengertian model pembelajaran kooperatif, sebagai berikut :

1. Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam

---

<sup>4</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual ...*, hal. 57

<sup>5</sup> Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*, (Bandung : Alfabeta, 2009), hal. 80

<sup>6</sup> Sofan Amri dan Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2010), hal. 67

- kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.<sup>7</sup>
2. Menurut Thompson et al, pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Didalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan heterogen.<sup>8</sup>
  3. Johnson mengemukakan bahwa, pembelajaran *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.<sup>9</sup>
  4. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa, *Cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.<sup>10</sup>

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.<sup>11</sup>

Dari uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil atau tim yang di dalamnya terdiri dari 4-6 orang. Dalam proses pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab untuk

---

<sup>7</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2008), hal. 4

<sup>8</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan dan Komunikasi Antara Peserta Didik*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal. 17

<sup>9</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2011), Cet I, hal. 204

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta : Kencana, 2006), hal. 106-107

<sup>11</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta : Kencana, 2010), hal. 121

menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dengan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

## 2) Peran Guru dalam Pembelajaran Kooperatif

Guru mempunyai banyak peran dalam suatu pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran kooperatif ini adalah :<sup>12</sup>

- a) Sebagai fasilitator dalam belajar bersama dengan membentuk kelompok.
- b) Mengajari konsep dasar dan keterampilan kerja sama secara sinergis.
- c) Monitoring kelompok apakah jalan atau tidak. Dengan monitoring akan ketahuan kelompok mana yang jalan dan tidak sehingga dapat dibantu lebih cepat.
- d) Intervensi, membantu bila diperlukan ; terlebih yang macet.
- e) Evaluasi kelompok dan siswa-siswa. Mengevaluasi kelompok untuk semakin memacu maju ; demikian juga mengevaluasi siswa, terlebih siswa yang kurang begitu aktif dalam kerja sama.

## 3) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Paul Suparno, *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik & Menyenangkan* , (Yogyakarta : Universitas Sanata Dharam, 2007), hal. 136

<sup>13</sup> Sofan Amri dan Khoiru Ahmadi, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2010), hal. 67

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu :<sup>14</sup>

a) Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

---

<sup>14</sup> Anonim, *Model Pembelajaran Kooperatif*, dalam <http://matematika-ipa.com/pembelajaran-kooperatifmodel-pembelajaran-kooperatif/>, diakses pada tanggal 20 Januari 2015

c) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

**4) Manfaat Belajar dalam Pembelajaran Kooperatif**

Manfaat yang diperoleh dari belajar dalam pembelajaran kooperatif adalah :<sup>15</sup>

- a) Dalam pembelajaran kooperatif memiliki nilai kerja sama dan menanamkan pemahaman dalam diri siswa bahwa saling membantu adalah baik.
- b) Belajar bersama membentuk keakraban dan kekompakan di kelas.
- c) Belajar bersama dalam kelompok mampu menumbuhkan keterampilan dasar yang diperlukan dalam hidup (menerima pandangan orang lain, berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama).
- d) Belajar bersama dalam kelompok meningkatkan kemampuan akademis, rasa percaya diri, dan sikap positif terhadap sekolah.
- e) Belajar bersama dalam kelompok dapat mengurangi atau bahkan menghapus aspek negatif kompetisi.

---

<sup>15</sup> Anggota IKAPI, *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*, (Yogyakarta : Kanisius, 2007), hal.44

### 5) Komponen-komponen Pembelajaran Kooperatif

Ada empat dasar komponen dasar pembelajaran kooperatif. Komponen-komponen ini membedakan antara pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran yang biasa. Komponen-komponen tersebut adalah:<sup>16</sup>

- a) Dalam pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok perlu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.
- b) Kelompok pembelajaran kooperatif seharusnya heterogen.
- c) Aktivitas-aktivitas pembelajaran kooperatif perlu dirancang sedemikian rupa sehingga setiap siswa berkontribusi kepada kelompok dan setiap anggota kelompok dapat dinilai atas dasar kinerjanya.
- d) Tim pembelajaran kooperatif perlu mengetahui tujuan akademik maupun sosial suatu pelajaran.

### 6) Ciri -ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut :<sup>17</sup>

- a) Belajar bersama dengan teman.
- b) Selama proses belajar terjadi tatap muka antara teman.
- c) Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok.
- d) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok.
- e) Belajar dalam kelompok kecil.
- f) Keputusan tergantung pada siswa sendiri.

---

<sup>16</sup> Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelegensces*, (Bandung : Nuansa, 2007), hal. 141-142

<sup>17</sup> Tukiran Taniredja, dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 59

## 7) Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif. Secara lengkap dapat dilihat dalam table di bawah ini :

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif<sup>18</sup>**

FASE	KEGIATAN GURU
Fase – 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase – 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase – 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk 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 tugasnya.
Fase – 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase – 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

## 8) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu model pembelajaran diantaranya :<sup>19</sup>

- a) Melalui *cooperative learning* siswa tidak terlalu menggantungkan guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.

<sup>18</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hal. 48-49

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2007), hal. 249-250

- b) Melalui *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- c) *Cooperative learning* dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- d) *Cooperative learning* dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- e) *Cooperative learning* merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- f) Melalui *cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat masalah, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- g) *Cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).

h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Di samping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan, diantaranya :

- a) Kerja kelompok sering-sering hanya melibatkan kepada siswa yang mampu sebab mereka cakap memimpin dan mengarahkan mereka yang kurang.<sup>20</sup>
- b) Ciri utama dari *cooperative learning* adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa.
- c) Penilaian yang diberikan dalam *cooperative learning* didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.
- d) Keberhasilan *cooperative learning* dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang cukup panjang, dalam hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau berkali-kali penerapan pembelajaran ini.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), hal. 17

<sup>21</sup> Mahmudin, *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*, dalam <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>, diakses 02 Januari 2015

## **2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

### **a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.<sup>22</sup> Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. *Teams Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung

---

<sup>22</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik ...*, hal. 13

jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.<sup>23</sup>

Slavin dalam Miftahul Huda menyarankan agar *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan setiap minggu. Dengan *Teams Games Tournament* (TGT) siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam *Teams Games Tournament* (TGT) terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.<sup>24</sup>

#### **b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), tournament (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).<sup>25</sup>

##### 1) Presentasi di kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang

---

<sup>23</sup> Amanah, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*, dalam <http://amanahtp.wordpress.com/2011/11/20/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournament/>, diakses 20 Januari 2015

<sup>24</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2011), Cet I, hal.117

<sup>25</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, Praktik ...*, hal. 166-167

diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

## 2) Tim (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai lima siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Pada tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas, saling membantu memberikan penyelesaian agar semua anggota kelompok dapat memahami materi yang dibahas, dan satu lembar dikumpulkan sebagai hasil kerja kelompok.

## 3) *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Permainan dalam *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka.

Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

#### 4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

#### 5) Rekognisi Tim (penghargaan kelompok)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi, skor tersebut pada akhirnya akan dijadikan sebagai tambahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

### **c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara rinci akan diuraikan di bawah ini :<sup>26</sup>

#### 1) Pra kegiatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

##### a) Persiapan

---

<sup>26</sup> *Ibid* ..., hal. 168

(1) Materi

Materi adalah pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan *work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

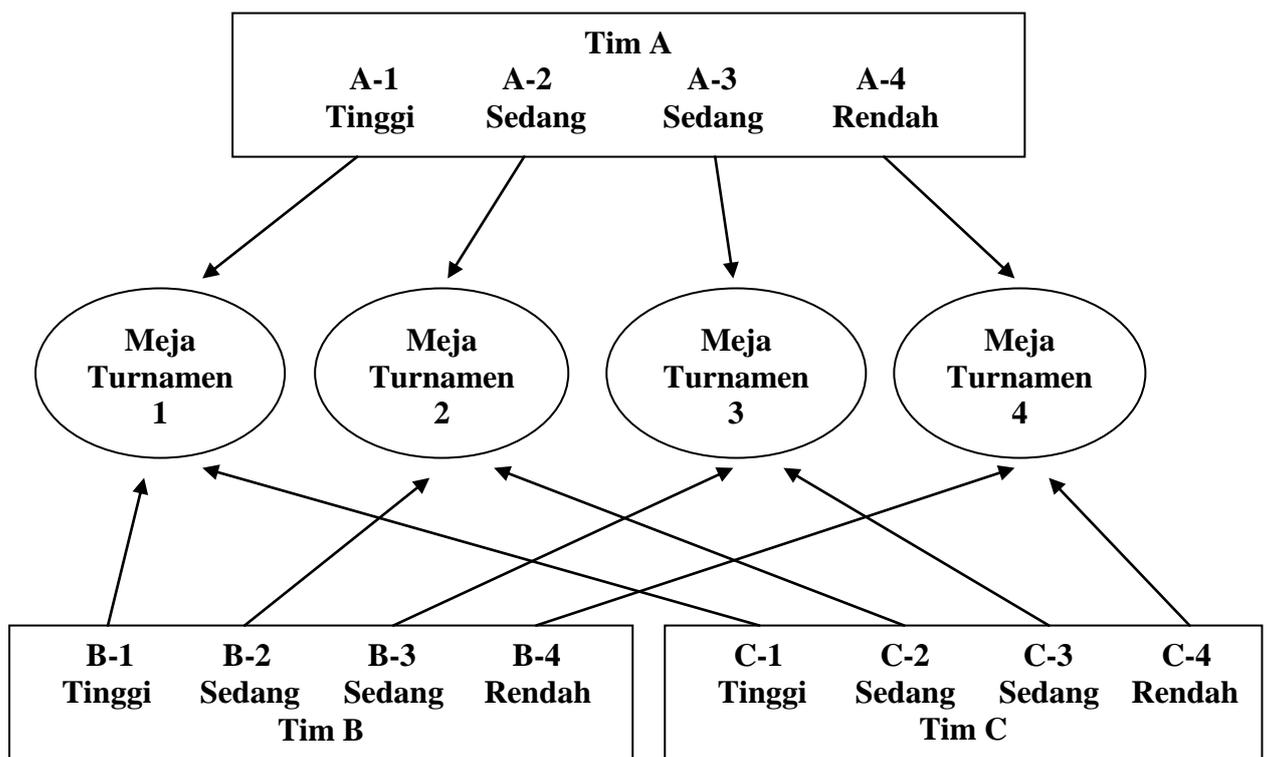
(2) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan siswa ke dalam satu kelas menjadi 5-6 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi enam bagian yaitu kelompok tinggi 2, sedang 2, rendah 2. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

## (3) Membagi siswa ke dalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram di bawah ini :

**Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Secara Umum<sup>27</sup>**



Keterangan :

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

<sup>27</sup> *Ibid ...*, hal. 168

- A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2
- A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah
- B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi
- B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1
- B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2
- B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah
- C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi
- C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1
- C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2
- C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

## 2) Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

### a) Penyajian kelas

#### (1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

#### (2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

#### (3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok

biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk mengerjakan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

(4) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

(5) Turnamen

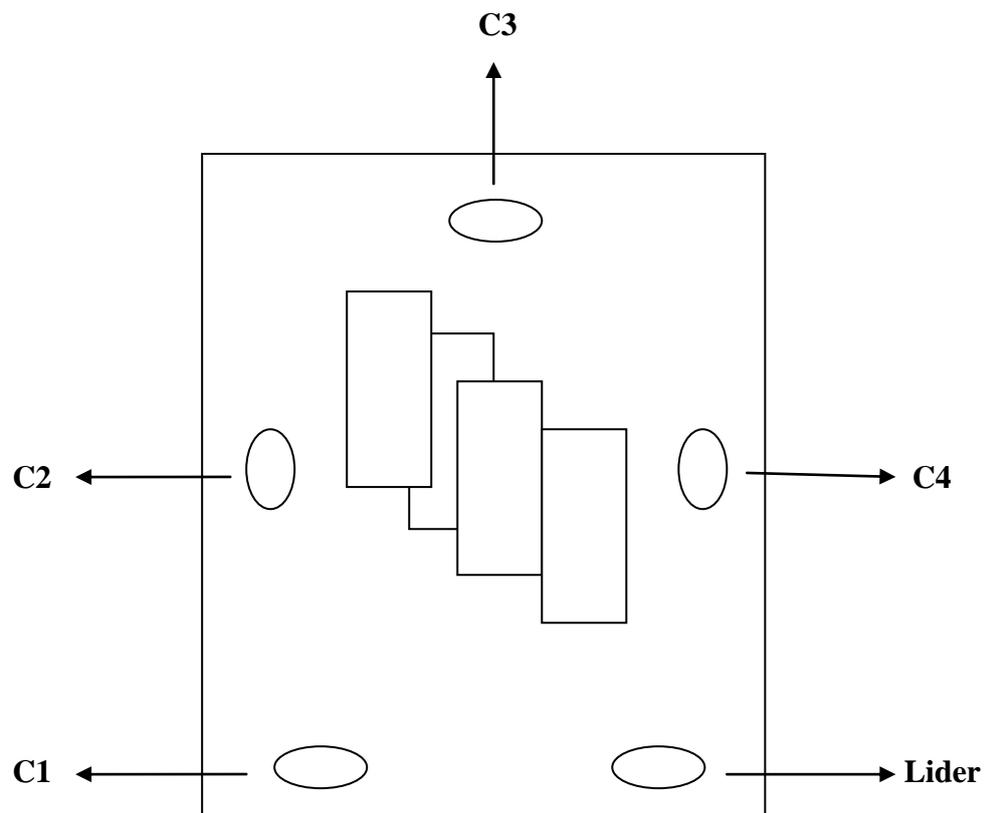
Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut :

- (a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- (b) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider, sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus

dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.

**Gambar 2.2 Urutan Celing Dalam Meja Turnamen<sup>28</sup>**



Misalnya lider mendapatkan kartu dengan angka 12 maka lider membaca soal 12. Dari soal 12 tersebut lider menjawab A, celing 1 menjawab C, celing 2 menjawab C, celing 3 menjawab E, dan celing 4 menjawab E, ternyata setelah celing 4 membuka jawaban maka yang paling benar adalah C, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi

<sup>28</sup> *Ibid ...*, hal. 169

berpindah ke C1, celing 2 dan celing 4 tidak dapat kartu ini karena aturan mainnya berjalan searah dengan putaran jarum jam, dan C1 yang menjawab pertanyaan benar pertama tadi. Sehingga C1 bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu diatas meja, misalnya mendapatkan kartu no. 9 maka C1 membuka soal no. 9 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh celing dan kemudian dikocok kembali. Lider berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapat 10 poin. Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II, dan III.

#### (6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali ke kelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Seperti halnya metode pembelajaran yang lain *Teams Games Tournament* (TGT) juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :<sup>29</sup>

- 1) Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar
- 2) Siswa menjadi semangat dalam belajar
- 3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri
- 4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti : kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain.

Sedangkan kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

- 1) Bagi para pengajar pemula, model ini membutuhkan waktu yang banyak
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen
- 3) Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah

### **3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. “Pengertian hasil (*product*)

---

<sup>29</sup> Anonim, *Kelebihan dan Kekurangan TGT*, dalam <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/0740073-nuril-milati>, diakses 02 Januari 2015

menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.”<sup>30</sup> Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.<sup>31</sup>

Adapun beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli yaitu :

- 1) Menurut Gagne dalam Kokom Komalasari mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja).<sup>32</sup>
- 2) Sedangkan menurut Harold Spears dalam Agus Suprijono mendefinisikan belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.<sup>33</sup>
- 3) Menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>34</sup>
- 4) Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau symbol.<sup>35</sup>

---

<sup>30</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

<sup>31</sup> *Ibid ...*, hal. 45

<sup>32</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi ...*, hal. 2

<sup>33</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi ...*, hal. 2

<sup>34</sup> *Ibid ...*, hal. 45

<sup>35</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hal.

- 5) Menurut Sujana hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>36</sup>
- 6) Menurut Hamalik hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- 7) Menurut Benjamin S. Bloom dalam Tabrani Rusyan tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>37</sup>

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai sebuah tujuan pengajaran (*goal directed*). Dalam konteks demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are beingattained*). Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar harus mengukur apa yang dikuasai dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku. Karna tujuan pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran.

---

<sup>36</sup> Anonim, *Pengertian Hasil Belajar*, dalam <http://scribd.com/doc/77595840/BAB-II>, diakses 09 Januari 2015

<sup>37</sup> Tabrani Rusyan, dkk. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Karya, 1989), hal. 22

Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur. Oleh karenanya, menurut Arikunto dalam merumuskan tujuan instruksional harus diusahakan agar tampak bahwa setelah tercapainya tujuan itu terjadi adanya perubahan pada diri anak yang meliputi kemampuan intelektual, sikap atau minat maupun keterampilan.<sup>38</sup>

Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemberian tekanan penguasaan materi akibat perubahan dalam diri siswa setelah belajar diberikan oleh Soedijarto yang mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dengan memperhatikan berbagai teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.<sup>39</sup>

Usman dalam Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan

---

<sup>38</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar ...*, hal. 45

<sup>39</sup> *Ibid ...*, hal. 46

instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Dapat dijelaskan sebagaimana berikut :

1) Domain Kognitif, meliputi :<sup>40</sup>

- a) Pengetahuan (*Knowledge*). Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi peringatan tentang hal-hal yang bersifat khusus atau universal, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur atau setting.
- b) Pemahaman (*Comprehension*). Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.
- d) Analisa. Jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan di antara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir.

---

<sup>40</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24

- e) Sintesa. Jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan atau menempatkan bagian-bagian atau elemen satu atau bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren.
- f) Evaluasi. Jenjang ini adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan anak didik dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai sesuatu tujuan, ide, pekerjaan, pemecahan, masalah, metode, materi dan lain-lain.

## 2) Domain Kemampuan Sikap (*Affective*)

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks, yakni :<sup>41</sup>

- a) *Receiving* atau *attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala dan rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepada dirinya.

---

<sup>41</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil ...*, hal. 29

- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
  - d) Organisasikan, yakni mengembangkan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai dan lain-lain.
  - e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.
- 3) Ranah Psimokotorik, meliputi :<sup>42</sup>
- a) Menirukan. Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu *action* yang dapat diamati (*observable*), maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap *action* itu sampai pada tingkat sistem otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hati untuk menirukan.
  - b) Keseksamaan (*Precision*). Ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi suatu kegiatan tertentu.

---

<sup>42</sup> *Ibid* ..., hal. 31

- c) Artikulasi (*Articulation*). Yang utama disini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan *action* dengan menetapkan urutan atau sikuen secara tepat di antara *action* yang berbeda-beda.
- d) Naturalisasi. Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu *action* atau sejumlah *action* yangurut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan *action* tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut :<sup>43</sup>

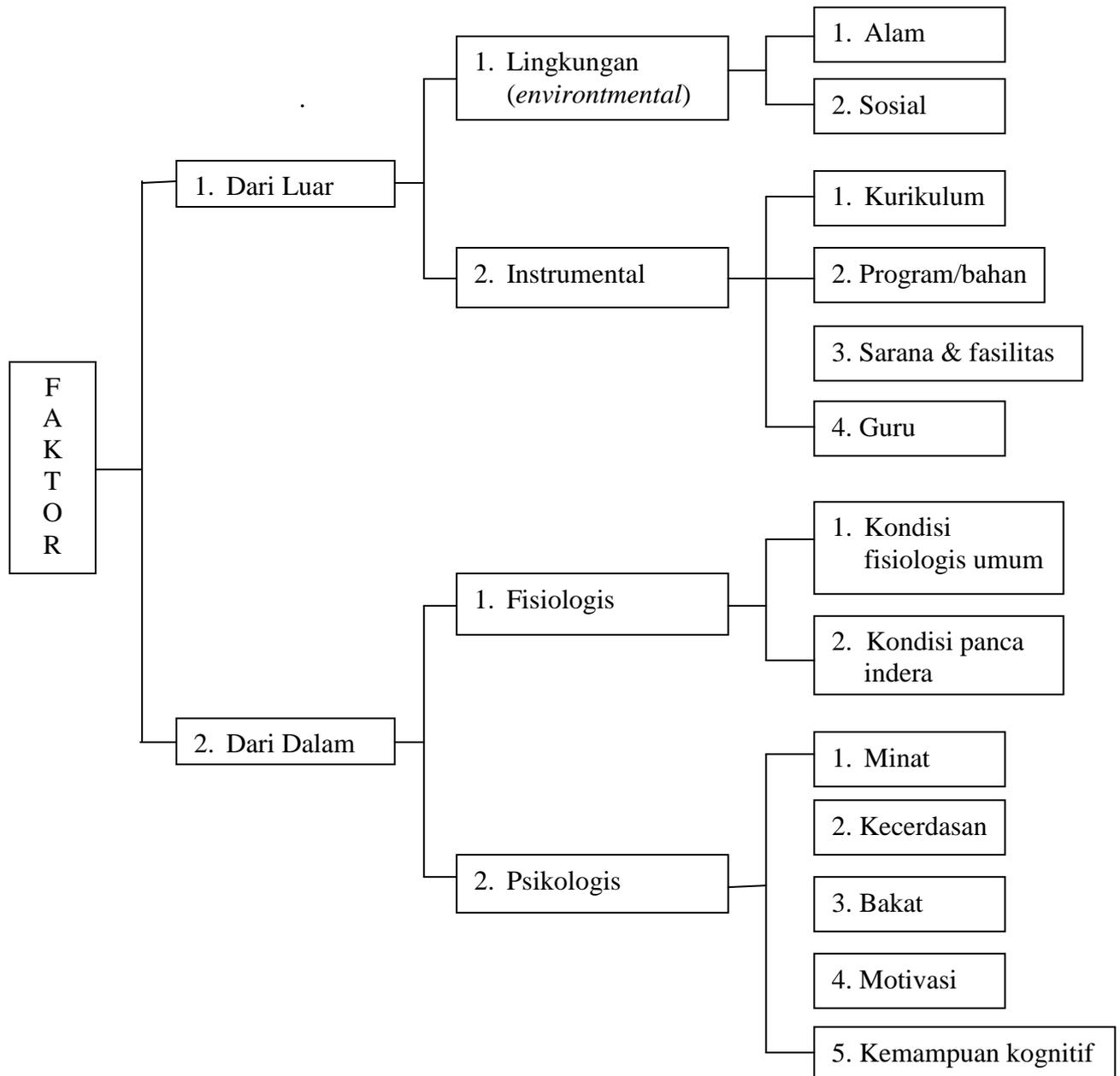
- 1) Faktor *raw input* (yakni faktor murid atau anak itu sendiri) dimana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis dan kondisi psikologis.
- 2) Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan), baik itu lingkungan alami atau lingkungan sosial.
- 3) Faktor *instrument input*, yang didalamnya antara lain terdiri dari :
  - a) Kurikulum
  - b) Program atau bahan pengajaran
  - c) Sarana dan fasilitas
  - d) Guru (tenaga pengajar)

---

<sup>43</sup> Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005), hal. 103

Faktor pertama dapat disebut sebagai “Faktor dari dalam” dan faktor kedua dan ketiga disebut sebagai “Faktor dari luar”.

**Diagram 2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar<sup>44</sup>**



<sup>44</sup> *Ibid ...*, hal. 104

### c. Kategori Hasil Belajar

Robert Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono mengemukakan bahwa hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori. Guru sebaiknya menggunakan kategori ini dalam merencanakan tujuan instruksional dan penilaian. Lima kategori tersebut adalah sebagai berikut :<sup>45</sup>

#### 1) Informasi Verbal

Informasi Verbal ialah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain. Siswa harus mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan, baik yang bersifat praktis maupun teoritis.

##### a) Kemahiran Intelektual

Kemahiran intelektual (*Intellectual skill*) menunjuk pada “*Knowing How*”, yaitu bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri. Siswa belajar bagaimana mengubah pecahan menjadi decimal, bagaimana membuat kata kerja yang cocok dengan subyek kalimat, bagaimana mengubah simbol-simbol pada halaman buku kedalam huruf yang sudah dikenal.

##### b) Pengaturan kegiatan kognitif

Pengaturan kegiatan kognitif (*cognitive strategi*), yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya bila sedang belajar dan berpikir.

---

<sup>45</sup> Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Grasindo, 2002), hal. 218-220

Orang yang mampu mengatur dan mengarahkan aktivitas mentalnya sendiri dalam bidang kognitif akan dapat menggunakan semua konsep dan kaidah yang pernah dipelajari jauh lebih efisien dan efektif, dari pada orang yang tidak berkemampuan demikian.

c) Sikap

Sikap yaitu sikap tertentu seseorang terhadap suatu objek. Misalnya, siswa bersikap positif terhadap sekolah, karena sekolah berguna baginya. Sebaiknya, dia bersikap negatif terhadap pesta-pesta karena merasa tidak ada gunanya, hanya membuang waktu dan uang saja.

d) Keterampilan motorik

Keterampilan motorik yaitu seseorang yang mampu melakukan sutau rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu. Misalnya, sopir mobil dengan terampil mengendarai kendaraannya, sehingga konsentrasinya tidak hanya pada kendaraannya, tetapi juga pada arus lalu lintas.

#### **4. Tinjauan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pendekatan untuk mengerti kejadian-kejadian yang berlangsung di alam semesta.<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Amalia Supriati, dkk, *Pembelajaran IPA di SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), hal. 4.71

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti “pengetahuan”.<sup>47</sup>

Dalam kamus Fowler, *natural science* didefinisikan sebagai :

*Systematic and formulated knowledge dealing with material phenomena and based mainly on observation and induction, yaitu “ilmu sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.”*<sup>48</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.<sup>49</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>50</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat ditinjau dari tiga segi, yaitu segi produk, proses, dan pengembangan sikap. IPA sebagai produk

---

<sup>47</sup> Sukarno, dkk. *Dasar-Dasar Pendidikan Sains*, (Jakarta : Bhatara Karya Aksara, 1981), hal. 1

<sup>48</sup> *Ibid* ..., hal. 1

<sup>49</sup> Wasih Djojosoediro, *Pengembangan dan Pembelajaran IPA SD*, dalam <http://tpardede.wikispaces.com/>, diakses 20 Januari 2015

<sup>50</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hal. 99

merupakan hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya berupa fakta, konsep teori, hukum. IPA sebagai proses adalah proses untuk mendapatkan IPA yang dilakukan melalui metode ilmiah. IPA sebagai pengembangan sikap, dalam konteks ini pengajaran IPA sikap dibatasi pada sikap ilmiah terhadap alam sekitar. Sikap ilmiah yang memungkinkan dapat dikembangkan pada anak-anak usia SD/MI adalah : (1) Sikap ingin tahu; (2) sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru; (3) sikap kerja sama; (4) sikap tidak putus asa; (5) sikap tidak berprasangka; (6) sikap mawas diri; (7) sikap bertanggung jawab; (8) sikap disiplin diri. Sikap tersebut dapat dikembangkan tatkala siswa melakukan diskusi, percobaan, simulasi, atau kegiatan observasi.<sup>51</sup>

Dari uraian diatas memberi pengertian bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa, pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta , konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

---

<sup>51</sup> Agus Sugianto, dkk, *Modul Pembelajaran IPA MI*, (Surabaya : Lapis-PGMI, 2009), hal. 12-14

## **b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Secara khusus fungsi dan tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berdasarkan kompetensi (Depdiknas : 2003) adaah sebagai berikut :<sup>52</sup>

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- 3) Mempersiapkan siswa menjadi warga yang teknologi.
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pemberian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains menurut Sumaji adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan Penciptanya.<sup>53</sup>

Maksud dan tujuan tersebut adalah agar anak memiliki pengetahuan tentang gejala alam dan bebagai jenis dan peran lingkungan alam dari lingkungan buatan dengan melalui pengamatan agar anak tidak buta dengan pengetahuan dasar mengenai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains.

---

<sup>52</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* , (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hal. 138

<sup>53</sup> Anonim, *Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, dalam <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2120776-tujuan-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam/#ixzz11BpcZkU7.html>*, diakses 20 Januari 2015

### c. Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai disiplin ilmu memiliki ciri-ciri sebagaimana disiplin ilmu lainnya. Setiap disiplin ilmu selain mempunyai ciri umum, juga mempunyai ciri khusus atau karakteristik. Adapun ciri umum dari suatu ilmu pengetahuan seperti yang ditulis oleh Prawirohartono adalah merupakan himpunan fakta serta aturan yang menyatakan hubungan antara satu dengan lainnya. Fakta-fakta tersebut disusun secara sistematis serta dinyatakan dengan bahasa yang tepat dan pasti sehingga mudah dicari kembali dan dimengerti untuk komunikasi.<sup>54</sup>

Sedangkan ciri-ciri khusus pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebagai berikut :

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- 2) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.
- 3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori,

---

<sup>54</sup> Wasih Djojosoediro, *Pengembangan dan Pembelajaran IPA SD*, dalam <http://tpardede.wikispaces.com/>, diakses 20 Januari 2015

eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

- 4) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan.
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) meliputi empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi, dan sikap.

#### **d. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) meliputi dua aspek :<sup>55</sup>

- 1) Kerja Ilmiah yang mencakup kegiatan : (1) penyelidikan; (2) berkomunikasi ilmiah; (3) pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah; dan (4) sikap dan nilai ilmiah.
- 2) Pemahaman Konsep dan Penerapannya yang mencakup : (1) makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; (2) benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana; (4) bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya; (5) sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat merupakan penerapan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan saling keterkaitan dengan lingkungan,

---

<sup>55</sup> Sunaryo, dkk. *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*, (Jakarta : Lapis, 2010), hal. 545-546

teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

#### **5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

“Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari alam segala isinya.”<sup>56</sup> Semua orang menyadari bahwa kita hidup di bumi ini sangat memerlukan cahaya, benda-benda yang ada di ruangan yang gelap gulita itu akan terlihat jika dikenai oleh cahaya. Cahaya yang dipancarkan lampu atau senter akan menerangi ruangan sehingga benda-benda dapat terlihat. Tanpa cahaya, kita tidak dapat melihat benda-benda di sekitar kita. Semua benda yang dapat memancarkan cahaya disebut sumber cahaya. Sumber cahaya utama di bumi ini adalah matahari. Contoh sumber cahaya yang lain adalah bintang, api, lampu, dan kilat.

Untuk lebih mengetahui sifat cahaya dan berbagai peristiwa yang berkaitan dengan sifat-sifat cahaya, akan dijelaskan pada uraian berikut ini :

---

<sup>56</sup> Supriati, dkk, *Pembelajaran IPA ...*, hal. 4.72

## **A. Sifat Cahaya**

Benda-benda yang ada di sekitar kita dapat kita lihat apabila ada cahaya yang mengenai benda tersebut. Cahaya yang mengenai benda akan dipantulkan oleh benda ke mata sehingga benda tersebut dapat terlihat. Cahaya berasal dari sumber cahaya. Semua benda yang dapat memancarkan cahaya disebut sumber cahaya. Contoh sumber cahaya adalah matahari, lampu, senter, dan bintang. Cahaya memiliki sifat merambat lurus, menembus benda bening, dapat dipantulkan dan dapat dibiaskan.

### **1. Cahaya Merambat Lurus**

Jika kita memerhatikan cahaya matahari, tampak bahwa berkas cahayanya merambat dengan lurus. Cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan atau celah-celah rumah yang gelap akan tampak seperti garis-garis putih yang lurus.

Berkas cahaya merambat lurus. Dengan demikian, jika terhalang oleh tembok atau karton, berkas cahaya tidak dapat terlihat. Berkas cahaya yang merambat lurus dapat pula kita lihat pada cahaya lampu mobil atau senter di malam hari. Sewaktu menonton film di gedung atau di tanah lapang, kita juga dapat melihat berkas cahaya yang merambat lurus. Berkas cahaya itu berasal dari proyektor film yang dipancarkan ke arah layar.

### **2. Cahaya Menembus Benda Bening**

Benda-benda yang dapat ditembus oleh cahaya disebut *benda bening*. Benda-benda yang tidak dapat ditembus oleh cahaya disebut *benda gelap*.

Apakah air termasuk benda bening ? Air dibedakan menjadi dua jenis yaitu air yang bening dan air yang keruh. Kita pernah mengetahui air sungai yang keruh. Cahaya tidak dapat menembus air yang keruh, padahal cahaya, dalam hal ini cahaya matahari, merupakan sumber energi bagi kehidupan di dalam air. Tanpa cahaya matahari, tumbuhan air tidak dapat melakukan fotosintesis. Akibatnya, tumbuhan air tidak dapat hidup di air keruh dan tidak dapat menyediakan makanan bagi makhluk hidup lain. Demikian pula, ikan-ikan di air keruh akan terganggu kehidupannya karena kurang mendapat energi dari cahaya matahari. Ikan-ikan itu tidak dapat tumbuh dan berkembang biak dengan baik. Bahkan dalam air yang sangat keruh, mungkin tidak ada makhluk hidup yang dapat bertahan hidup.

### 3. Cahaya Dapat Dipantulkan

#### a. Pemantulan Cahaya

Pemantulan cahaya ada dua jenis yaitu **pemantulan baur** (pemantulan difus) dan **pemantulan teratur**. Pemantulan baur terjadi apabila cahaya mengenai permukaan yang kasar atau tidak rata. Pada pemantulan ini, sinar pantul arahnya tidak beraturan. Sementara itu, pemantulan teratur terjadi jika cahaya mengenai permukaan yang rata, licin, dan mengkilap. Permukaan yang mempunyai sifat seperti ini misalnya cermin. Pada pemantulan ini sinar pantul memiliki arah yang teratur.

#### b. Bayangan pada cermin

Benda yang mempunyai permukaan licin atau mengkilap disebut *cermin*. Cermin dapat membentuk bayangan benda. Bayangan benda itu

tampak sama seperti benda asli. Hal itu terjadi karena cermin mempunyai permukaan licin yang dapat menghasilkan *pemantulan teratur*.

Berdasarkan permukaannya, cermin digolongkan menjadi tiga, yaitu cermin datar, cermin cekung, dan cermin cembung.

1) Cermin datar adalah cermin yang memiliki bagian pemantul cahaya yang datar.

Contoh : cermin yang digunakan untuk berkaca.

2) Cermin cekung adalah cermin yang memiliki bagian pemantul cahaya berupa cekungan. Cekungan ini seperti bagian dalam suatu bola.

Contoh : bagian dalam lampu mobil dan lampu senter.



**Reflektor pada senter**

3) Cermin cembung adalah cermin yang memiliki bagian pemantul cahaya berupa cembungan. Cembungan ini seperti bagian luar suatu bola.

Contoh : kaca spion pada mobil dan motor.

#### **4. Cahaya Dapat Dibiaskan**

Jika cahaya merambat melalui dua medium yang berbeda, misalnya dari udara ke air, cahaya tersebut mengalami *pembiasan* atau *pembelokan*. Medium adalah zat perantara yang dilalui. Kerapatan zat berbeda-beda.

Kerapatan gelas bening lebih besar daripada kerapatan air jernih. Kerapatan air jernih lebih besar daripada kerapatan udara.

Saat cahaya merambat melalui dua zat (medium) yang berbeda kerapatannya, cahaya dibiaskan atau dibelokkan.

a. Jika cahaya merambat dari zat yang kurang rapat ke zat yang lebih rapat, cahaya akan dibiaskan mendekati garis normal.

Misalnya, cahaya yang merambat dari udara ke air.

b. Jika cahaya merambat dari zat yang lebih rapat ke zat yang kurang rapat, cahaya akan dibiaskan menjauhi garis normal.

Misalnya, cahaya merambat dari kaca ke udara.

Garis normal adalah garis maya yang tegak lurus pada bidang batas kedua zat.

Dari keterangan tersebut, dapat dipahami penyebab sebagian pensil yang dimasukkan ke dalam air terlihat seperti patah. Hal ini terjadi karena bagian pensil yang tercelup tersebut terlihat lebih tinggi dari kedudukan yang sebenarnya. Cahaya dari bagian pensil yang tercelup, ketika keluar ke udara di bidang batas dibiaskan menjauhi garis normal sehingga sebagian pensil tersebut terlihat lebih tinggi.

Sifat pembiasan cahaya ini dapat juga kita amati pada dasar sungai yang airnya jernih. Dasar bak mandi dan dasar sungai akan tampak lebih dangkal dari yang sebenarnya.



### **Pensil tampak patah dalam air jernih**

#### **5. Cahaya Putih Terdiri Atas Berbagai Warna**

Pernahkah kita melihat pelangi ? Kapanakah pelangi itu akan muncul ?  
Warna-warna apa yang tampak pada pelangi ?

Pelangi akan tampak jika kita membelakangi matahari, sedangkan pada tempat yang jauh di depan kita terjadi hujan. Pelangi memiliki warna yang bermacam-macam, seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Warna-warna itu timbul karena sinar matahari dibiaskan, diuraikan, dan dipantulkan oleh tetes-tetes air hujan. Warna-warna itu membentuk semacam pita setengah lingkaran. Jika kita memerhatikan pelangi dengan cermat, maka tampak bahwa warna merah selalu berada paling luar (atas), sedangkan warna ungu berada paling dalam (bawah).

Cahaya yang terpancar dari matahari berwarna putih. Ketika cahaya mengenai air, warna cahaya yang tampak bukan putih lagi. Cahaya putih telah mengalami pembiasan (pembelokan) dan terurai menjadi bermacam-macam warna, yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Warna-warna cahaya yang membentuk cahaya putih itu disebut *spektrum*.

Cahaya dengan warna yang berbeda tersebut, ketika masuk ke dalam air dibiaskan dengan sudut bias yang berbeda. Sudut bias cahaya merah lebih kecil daripada sudut bias cahaya kuning. Cahaya ungu membias dengan sudut bias paling besar. Karena setiap warna cahaya membias dengan sudut bias yang berbeda, maka cahaya putih terurai menjadi warna-warna unturnya.

Begitu pula ketika keluar dari permukaan air dan kemudian menuju ke layar, cahaya warna merah terpisah makin jauh terhadap cahaya warna ungu. Warna-warna lain terletak di antara merah dan ungu.

Cahaya matahari yang terlihat putih, sebenarnya perpaduan dari berbagai warna cahaya yang disebut *spektrum*. Spektrum terdiri atas warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Tetesan hujan membiaskan cahaya matahari sehingga warna putih cahaya matahari terurai menjadi spektrum yang menyerupi pita-pita warna yang disebut *pelangi*.

## **B. Ilustrasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Bab Cahaya dan Sifat-Sifatnya dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi cahaya dan sifat-sifatnya diajarkan di kelas V semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan *model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT). Dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini, diharapkan dapat menambah nilai-nilai sosial, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya. Sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bab cahaya dan sifat-sifatnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan penting sebagai dasar penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Bab cahaya dan sifat-sifatnya kelas V semester II ini mencakup pengertian cahaya, dan sifat-sifat cahaya. Dalam penelitian ini peneliti membahas materi tentang pengertian cahaya dan sifat-sifatnya.

Tahap-tahap pembelajaran bab cahaya dan sifat-sifatnya dalam penelitian ini adalah :

#### 1) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar).

#### 2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

#### 3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen. Guru

memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus penyelesaiannya.

#### 4) Validasi kelas

Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok.

#### 5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut :

- a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- b) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider, sedangkan kartu dari siswa lain dikembangkan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa

dalam meja turnamen tersebut (*celing*). Searah dengan putaran jarum jam maka *celing-1*, *celing-2*, *celing-3*, *celing-4* juga menjawab soal. *Celing-4* bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab. Apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 10 poin. Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali kekelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat.

#### 6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat. Kemudian masing-masing kelompok akan menjumlahkan poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut :

*Pertama*, penelitian yang telah dilakukan oleh Amina Susmiati, mahasiswa Program S1 PGMI STAIN Tulungagung, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, tujuan penelitian tersebut antara lain untuk : 1) untuk mengetahui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); 2) untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Inggris melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik pengumpulan data adalah pre-test, post-test, observasi.<sup>57</sup>

*Kedua*, Nadhirotus Salamah dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”. Dari penelitian yang telah dilaksanakan tujuan penelitian tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPA pokok bahasan Gaya.<sup>58</sup>

*Ketiga*, Ika Kholifatuzzawa dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN

---

<sup>57</sup> Amina Susmiati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

<sup>58</sup> Nadhirotus Salamah, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari penelitian yang dilaksanakan hasil yang dicapai penelitian tersebut terdapat dalam 2 siklus, yang terdiri atas dua pertemuan pada tiap siklusnya, pelaksanaan siklus-siklus tersebut meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, tahap refleksi.

Hasil belajar siswa mulai *pre test*, *post test* siklus 1, sampai *post test* siklus 2 dapat diketahui dari rata – rata nilai 67,20 (*pretest*), meningkat menjadi 73,8 (*post test* siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 80,8 (*post test* siklus 2).<sup>59</sup>

*Keempat*, penelitian yang telah dilakukan oleh Zakiyatul Afiqoh dengan skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar. Dari penelitian yang sudah dilakukan, tujuan penelitian tersebut antara lain : 1) untuk menjelaskan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar, 2) untuk mendeskripsikan hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe

---

<sup>59</sup> Ika Kholifatuzzawa, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

*Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.<sup>60</sup>

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Rita Nurliyansari dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek”. Dari penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian tersebut antara lain : 1) Model pembelajaran dilaksanakan peneliti dalam dua siklus, yaitu terdiri atas tiga pertemuan pada siklus 1 dan dua pertemuan pada siklus, 2) Pelaksanaan siklus tersebut meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, tahap refleksi.

Hal ini dapat diketahui dari prestasi belajar siswa mulai dari *pre test*, *post test* siklus 1, sampai *post test* siklus 2. Dapat diketahui dari rata – rata mulai siswa 68,33 (*pretest*), meningkat menjadi 73 (*post test* siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 79,33 (*post test* siklus 2).<sup>61</sup>

**Tabel 2.2 Tabel Perbandingan Penelitian**

No	Nama dan judul skripsi terdahulu	Rumusan Masalah	Hasil
1	Amina Susmiati dengan judul skripsinya “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN	1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris siswa kelas IV B MIN Rejotangan	1. Pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 sebagai berikut : a. Persiapan, b. Penyampaian

<sup>60</sup> Zakiyatul Afiqoh, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

<sup>61</sup> Rita Nurliyansari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

	Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”	Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 ?  2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa inggris siswa kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 ?	materi, c. kelompok, d. <i>game</i> , e. <i>Tournament</i> , f. Penghargaan.  2. Penggunaan model belajar yang sesuai akan membantu meningkatkan proses dan hasil belajar.
2	Nadhirotus Salamah dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”	1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV pada materi Gaya di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014 ?  2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> dapat meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV pada materi Gaya di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014 ?	1. Hasil tersebut dapat dilihat dari siswa lebih senang kerja kelompok, ini membuat siswa tidak malu untuk bertanya dan mengajarkan kerjasama kepada semua siswa prestasi belajar siswa yang berkemampuan sedang dan siswa dapat meningkat menjadi yang berkemampuan tinggi.  2. Prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan mulai <i>pre test</i> , <i>post test</i> siklus 1, sampai <i>post test</i> siklus 2, hal ini dapat diketahui dari rata –rata nilai siswa 37,39 ( <i>pre test</i> ), meningkat menjadi 67,83 ( <i>post test</i> siklus 1 ), dan meningkat menjadi 96,95 ( <i>post test</i> siklus 2)
3	Ika Kholifatuzzawa dengan skripsinya “ Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”	1. Bagaimana langkah – langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir	1. Pembelajaran dilaksanakan peneliti dalam 2 siklus, yang terdiri atas dua pertemuan pada tiap siklusnya, pelaksanaan siklus-siklus tersebut meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, tahap refleksi.

		<p>Tulungagung ?</p> <p>2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPA materi Sumber daya alam siswa kelas IV MIN Tunggawir Kalidawir Tulungagung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> ?</p>	<p>2. Hasil belajar siswa mulai <i>pre test, post test</i> siklus 1, sampai <i>post test</i> siklus 2 dapat diketahui dari rata – rata nilai 67,20 (<i>pretest</i>), meningkat menjadi 73,8 (<i>post test</i> siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 80,8 (<i>post test</i> siklus 2)</p>
4	<p>Zakiyatul Afiqoh dengan skripsi berjudul “ Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar</p>	<p>1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar ?</p> <p>2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar Tahun Ajaran 2013/2014 ?</p>	<p>1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A MIN Kolomayan Wonodadi Blitar pada materi pokok pecahan dalam pembelajaran sebagai berikut : a. Kegiatan awal, b. Kegiatan Inti, c. Kegiatan akhir</p> <p>2. Dalam penelitian ini terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktivitas siswa dari siklus 1 sampai siklus 2 yaitu dari rata – rata nilai siswa kurang dari 75 meningkat menjadi 75 keatas.</p>
5	<p>Rita Nurliyansari dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek”</p>	<p>1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajah Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014 ?</p> <p>2. Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif</p>	<p>1. Model pembelajaran dilaksanakan peneliti dalam dua siklus, yaitu terdiri atas tiga pertemuan pada siklus 1 dan dua pertemuan pada siklus 2. Pelaksanaan siklus tersebut meliputi empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap observasi, tahap refleksi</p> <p>2. Hal ini dapat diketahui dari prestasi belajar siswa</p>

		<p>tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan melawan penjajahan siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014 ?</p>	<p>mulai dari <i>pre test</i>, <i>post test</i> siklus 1, sampai <i>post test</i> siklus 2. Dapat diketahui dari rata – rata mulai siswa 68,33 (<i>pretest</i>), meningkat menjadi 73 (<i>post test</i> siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 79,33 (<i>post test</i> siklus 2).</p>
--	--	---	--

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dan persamaan dalam rumusan masalah dan hasil antara peneliti pendahulu dengan peneliti pada penelitian ini. Meskipun dari peneliti terdahulu ada yang menggunakan rumusan masalah dan hasil yang sama namun pada penelitian ini mata pelajaran yang diteliti berbeda. Semua penelitian menggunakan mata pelajaran umum dan lebih menekankan pada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Jika model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Cahaya dan Sifat-sifatnya pada siswa kelas V-A MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung maka hasil belajar siswa lebih meningkat.”

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V-A di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung akan semakin meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena dalam model pembelajaran ini dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, selain itu *Teams Games Tournament* (TGT) juga dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa lebih banyak belajar dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada guru. Interaksi yang terjadi dalam bentuk kooperatif dapat memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).