

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek tersebut menjadi hasil dari proses belajar. Belajar itu selalu bertujuan merubah dari yang belum bisa menjadi bisa, dari yang tidak kenal menjadi kenal, dari tidak mengerti menjadi mengerti.¹

Perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan itu adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan” harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh factor dari dalam diri individu dan di luar individu. Proses disini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis kecuali bila seseorang telah berhasil dalam belajar, maka seseorang itu telah mengalami proses tertentu dalam proses belajar. Oleh karena itu, proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktivitas belajar yang telah dilakukan. Misalnya, dari tidak tahu menjadi

¹ Buchari Alma, dkk., *Guru Profesional*, (Bandung: Alfabeta), hal. 78

tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak berilmu menjadi berilmu, dan seterusnya.²

Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa terbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu system lingkungan belajar tertentu.³

Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya melibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berfikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan dalam aspek kemampuan merasakan (*avective*), sedangkan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa ketrampilan (*psychomotoric*).

Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individualnya yang khas,

² Saiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), Cet.1, hal. 141

³ Agus Supri Jono, *Kooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Cet. 6, hal. 5

seperti mental intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya. Setiap manusia mempunyai cara yang khas untuk mengusahakan proses belajar yang terjadi dalam dirinya. Individu yang berbeda dapat melakukan proses belajar dengan kemampuan yang berbeda dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Begitu pula, individu yang sama mempunyai kemampuan yang berbeda dalam belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang menjadi dua sudut, *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari jumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). *Kedua* pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka dalam membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi :

⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), Cet. 1, hal 42-43

- a. Persiapan, dimulai dari merencanakan program tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar berikut: penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya yang akan disajikannya pada siswa dan mengecek para jumlah serta keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap proses pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap siswa.
- c. Menindak lanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan paska pembelajaran ini dapat berbentuk pengayaan, dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi siswa yang berkesulitan belajar.⁵

3. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran

⁵ Kokom Kumalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (2011, Bandung: Redika Aditama), Cet. 2, hal. 3-4

merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan atau suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.⁶

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arend, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk dalam tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁷ Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁸

Model fungsi pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai

⁶ Kumalasari, *Pembelajaran Kontektual...*, hal.57

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasinya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 54-55

⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran.....*, hal 136

pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁹

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misalnya model synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran, (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) system social, dan (4) system pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

⁹ Suprijono, *Cooperatif Learning Teori ...*, hal. 46

- f. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.¹⁰

4. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperative berarti bekerja sama dan *learning* berarti belajar, jadi belajar melalui kegiatan bersama.¹¹ *Cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.¹²

Cooperative learning dalam pengertian bahasa Indonesia di kenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Johnson & Johnson dalam Isjoni, pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain.¹³

Abdulhak dalam Rusman menyatakan pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan

¹⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 136

¹¹ Buchari Alma, et. all., *Guru Profesional: Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80

¹² Etin Solihatini, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 4

¹³ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 23

pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*.¹⁴

Singkatnya, pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Pembelajaran kooperatif umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari empat siswa dengan kemampuan yang berbeda dan adapula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda.¹⁵

Dengan demikian pembelajaran kooperatif bergantung pada efektivitas kelompok-kelompok siswa. Dalam pembelajaran ini, guru diharapkan membentuk kelompok-kelompok kooperatif dengan berhati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja bersama-sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari apa yang disajikan dan membantu teman-teman satu anggota untuk mempelajarinya juga.

Ada beberapa perbedaan antara kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional, perbedaan tersebut akan dijelaskan dalam tabel berikut:¹⁶

¹⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 203

¹⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 32

¹⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik...*, hal. 43-44

Tabel 2.1 Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif Dengan Kelompok Belajar Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok.
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan.	Akuntabilitas sosial sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya “mendompleng” keberhasilan “pemborong”.
Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.	Kelompok belajar biasanya homogen.
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok.	Pimpinan kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing.
Ketrampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan.	Ketrampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan.
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerjasama antar anggota kelompok.	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung.
Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai).	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan oleh para ahli pendidikan untuk digunakan. Slavin mengemukakan dua alasan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri, *kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.¹⁷

a. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Slavin, Abrani, dan Chambers berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007) hal. 238

siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Perspektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaborasi kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitifnya. Dengan demikian, karakteristik pembelajaran kooperatif dijelaskan di bawah ini:¹⁸

1. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim. Setiap kelompok bersifat heterogen. Artinya, kelompok terdiri atas anggota yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, dan latar belakang sosial yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar setiap anggota kelompok dapat saling memberikan kontribusi terhadap keberhasilan kelompok.

¹⁸Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 242-244

2. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

3. Kemauan untuk Bekerja Sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung

jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

4. Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain. Siswa perlu dibantu mengatasi berbagai hambatan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, sehingga setiap siswa dapat menyampaikan ide, mengemukakan pendapat, dan memberikan kontribusi kepada keberhasilan kelompok.

b. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar model pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman, ada lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu:¹⁹

- 1) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama”.

¹⁹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 287

- 2) Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap diri mereka sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- 3) Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Para siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya di antara para anggota kelompok.
- 5) Para siswa akan diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- 6) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- 7) Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan pembelajaran kooperatif, yaitu a) Dapat meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, b) Meningkatkan komitmen, c) Menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya, d) Tidak memiliki rasa dendam.
- 2) Kekurangan pembelajaran kooperatif, yaitu: a) Dalam menyelesaikan suatu materi pelajaran dengan pembelajaran

kooperatif membutuhkan waktu yang relative lebih lama, b) Materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum apabila guru belum berpengalaman, c) Siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan, d) Siswa yang berkemampuan tinggi merasakan kekecewaan ketika mereka harus membantu temannya yang berkemampuan rendah.²⁰

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah itu ditunjukkan pada tabel dibawah ini:²¹

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegitan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan 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 tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya

Bersambung...

²⁰ Asma, *Model Pembelajaran...*, hal. 26-27

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik...*, hal 48-49

Lanjutan tabel...

Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.
---	---

5. Tinjauan Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.²²

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda²³

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. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam

²² Robert E. Salvin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 13

²³ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), hal. 224

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 harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.²⁴

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.²⁵

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok)

²⁴ 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 tanggal 20 April 2015 jam 16:00 WIB

²⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 58

game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).²⁶

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 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 dengan lima orang 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.

²⁶ Slavin, *Cooperative Learning*...., hal. 166-167

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 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 pada hadiah (*reward*) sebagai motivasi belajar.

c. Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Langkah langkah pembelajaran kooperatif tipe 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. Adapaun langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini:²⁷

1) Pra kegiatan pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

a) Persiapan

(1) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model 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 dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dari daftar siswa yang telah

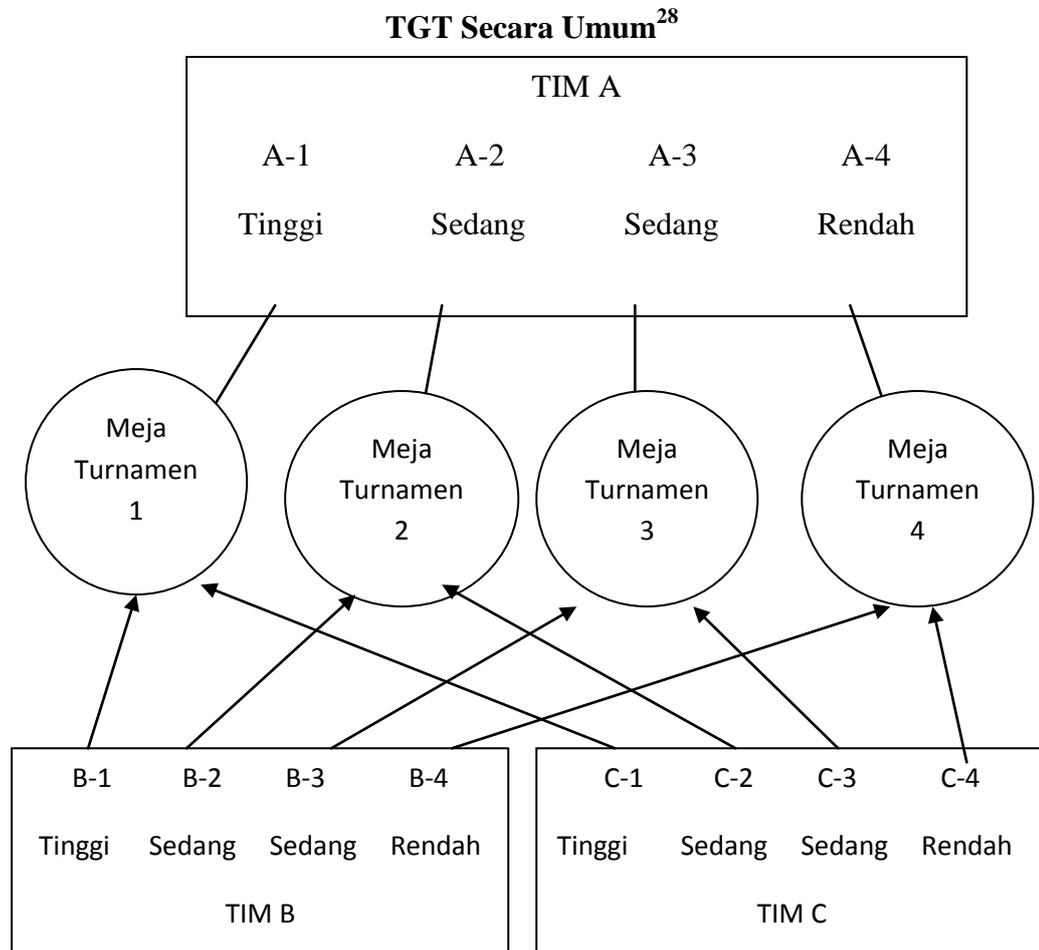
²⁷ Ibid ..., hal. 168

diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. 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 turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model 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



Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

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

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

²⁸ Ibid, hal. 168

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

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT), seperti halnya model pembelajarn yang lain TGT mempunyai kelebihan diantaranya:²⁹

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

²⁹ Anonim, kelebihan dan kekurangan TGT, dalam <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/07140073-nuril-milati>, diakses tanggal 20 April 2015 pukul 19.00 WIB

6. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.³⁰ Selain itu menurut Lindgren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, tetapi secara komprehensif.³¹

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:³²

1. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasikan, kemampuan analitis-sintetis

³⁰ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 22

³¹ *Ibid.*, hal. 24

³² Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hal. 5-6

fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.

3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:³³

1. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa terdiri dari:

- 1) Faktor Jasmaniah (fisiologis)

³³ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 120-134

Faktor jasmaniah ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan manusia.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar ini. Adapun faktor yang tercakup dalam faktor psikologis, yaitu:

a) Intelegensi atau kecerdasan

Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

c) Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat

adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek.

d) Motivasi siswa

Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.

e) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik positif maupun negatif.

2. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern)

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang sifatnya diluar diri siswa, yang meliputi:

1) Faktor keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluargalah anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga secara langsung maupun tidak langsung keberadaan keluarga akan mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

2) Faktor sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa,

karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat juga mempengaruhi salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar. Karena lingkungan alam sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

7. Tinjauan Tentang Pembelajaran Sains

a. Pengertian Pembelajaran Sains

Ilmu pengetahuan alam merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris “*science*”. Kata “*science*” sendiri berasal dari bahasa Latin “*scientia*” yang berarti saya tahu. Menurut H.W Fowler, IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.³⁴

Adapun Wahyana dalam Trianto mengatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan tersusun secara sistematis, dan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya

³⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 136

tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah.³⁵

IPA mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan bumi, di perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak dapat diamati dengan indera. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.³⁶

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

b. Karakteristik Pembelajaran Sains

Ada enam karakteristik dalam pembelajaran IPA yang efektif, antara lain sebagai berikut:³⁷

1. Mampu memfasilitasi keingintahuan siswa-siswi.

³⁵ *Ibid.*, hal. 136

³⁶ Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep Dan Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), Hal. 149

³⁷ Sunaryo, et. All., *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*. (Jakarta Pusat: LAPIS), hal. 538

2. Memberi kesempatan untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang IPA.
3. Menyediakan wahana untuk unjuk kemampuan.
4. Menyediakan pilihan-pilihan aktivitas.
5. Menyediakan kesempatan untuk mengeksplorasi alam sekitar.
6. Memberi kesempatan berdiskusi tentang hasil pengamatan.

Dalam pembelajaran Sains guru harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi, keterampilan metodologi yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Dan dari siswa sendiri dituntut kemampuan belajar yang relatif baik, baik dalam kemampuan akademik maupun kreatifitas. Karena pembelajaran Sains menekankan pada kemampuan analitik (mengurai), kemampuan asosiasi (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaboratif (menemukan dan menggali).

c. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Sains

Secara khusus, fungsi dan tujuan IPA berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi adalah:³⁸

- a. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.
- c. Mempersiapkan siswa sebagai warga Negara yang melek sains dan teknologi.

³⁸*Ibid.*, hal. 138

d. Menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

d. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains

Matahari merupakan sumber energi panas ciptaan Tuhan YME, yang sangat bermanfaat bagi manusia. Berbagai proses pengeringan memanfaatkan panas matahari yang dapat diperoleh secara langsung selama matahari bersinar. Panas merupakan salah satu bentuk energi. Selain energi panas ada pula energi bunyi.

1. Sumber Energi Panas

Segala sesuatu yang dapat menghasilkan panas disebut sumber panas. Dalam kehidupan kita terdapat dua sumber panas, yaitu matahari dan sumber panas lain yang dihasilkan karena gesekan benda.

2. Sumber Bunyi

Sumber bunyi yang banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari contohnya alat musik seperti yang tertera pada gambar berikut ini.



3. Energi Alternatif dan Penggunaannya

a. Matahari

Energi matahari digunakan juga untuk memanaskan air untuk keperluan rumah tangga. Alat penangkap energi matahari dipasang di atap rumah. Pada alat tersebut terdapat logam-logam penghantar panas dan ketika melewati logam tersebut air akan ikut panas.

b. Angin

Angin adalah gerakan udara di permukaan bumi yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara. Udara mengalir dari tempat yang bertekanan tinggi ke tempat yang bertekanan rendah. Udara yang bergerak menimbulkan energi yang disebut energi angin.

c. Air Terjun

Pernahkah kamu melihat air terjun? Apa manfaat air terjun? Gerakan air terjun digunakan untuk memutar kincir air yang dihubungkan dengan generator yang menghasilkan energi listrik. Sumber energi listrik secara besar-besaran diperoleh dari PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air)..

d. Panas Bumi

Pembangkit listrik yang memanfaatkan energi panas bumi disebut Pusat Listrik Tenaga Panas Bumi (PLTP). Contoh PLTP

di Indonesia, antara lain, PLTP Kawah Kamojang di Jawa Tengah dan PLTP Bayongbong di Garut, Jawa Barat.

4. Keuntungan Energi Alternatif

Penggunaan energi alternatif dibandingkan dengan sumber energi yang digunakan sekarang memiliki beberapa keuntungan, di antaranya:

1. panas matahari, angin, dan air merupakan ciptaan Tuhan yang berlimpah dan ada sepanjang masa;
2. lingkungan tetap terpelihara.

Adapun tahap-tahap pembelajaran dengan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

a. Pembukaan

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

b. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

c. Belajar Kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing – masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 6 atau 7 siswa yang anggotanya heterogen. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal).

d. Validasi kelas

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

e. 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, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama

f. Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen selesai siswa kembali ke kelompoknya asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juara. Guru mengumumkan tiga kelompok yang akan mendapatkan juara I, II, dan III.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada beberapa

mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut:

Pertama, Nadhirotus Salamah dengan skripsinya yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran *team 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.³⁹

Kedua, penelitian yang telah dilakukan oleh Amina Susmiati, mahasiswa Program S1 PGMI STAIN Tulungagung, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) pada pembelajaran kosa kata 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 *team games tournament*, 2) untuk mengetahui meningkatkan hasil belajar kosa kata bahasa inggris melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Teknik pengumpulan data adalah pre-test, post-test, observasi.⁴⁰

³⁹ Nadhirotus Salamah dengan skripsinya yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”(Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

⁴⁰ Amina Susmiati, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”(Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rita Nurliyansari dengan skripsinya yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game 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 pembelajarn 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).⁴¹

Dari ketiga uraian penelitian terdahulu di atas, disini peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut ini:

⁴¹ Rita Nurliyansari dengan Skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek”(Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

Tabel 2.3. Tabel perbandingan penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1		2	3
01	Nadhirotus Salamah dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran <i>team games tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”	1.Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT) 2.Mata pelajaran yang diteliti sama	1.Lokasi penelitian berbeda
02	Amina Susmiati dengan judul skripsinya “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe <i>team game tournament</i> (TGT) pada pembelajaran kosa kata bahasa inggris dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”	1.Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT)	1.Lokasi penelitian berbeda 2.Mata pelajaran yang diteliti berbeda
03	Rita Nurliyansari dengan skripsinya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team game tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pule Trenggalek”	1.Sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT)	1.Lokasi penelitian berbeda. 2.Mata pelajaran yang diteliti berbeda

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) diterapkan oleh guru, maka dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sains siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”.

D. Kerangka Pemikiran

Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, peneliti menjelaskan dengan kerangka berfikir sebagai berikut.

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam melaksanakan proses pembelajaran Sains pada pokok bahasan Sains penerapan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di Madrasah Ibtidayah akan semakin meningkatkan kerjasama individu dan kelompok dan hasil belajar Sains, hal ini dikarenakan Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran Sains, karena model ini memposisikan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan mengkonstruksikan atau mengintegrasikan pengalaman lama dengan pengalaman baru melalui proses berkumpul membentuk sebuah kelompok belajar bersama. Dengan demikian siswa akan berusaha mencari tahu pengetahuan itu sendiri dengan tidak meninggalkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok belajar mereka dengan harapan menjadi kelompok yang terbaik dengan memperkuat kerjasama dalam proses pembelajaran tersebut.

Pada tahap ini guru mempersiapkan RPP yang sesuai dengan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bahan yang diajarkan berupa materi Sains yang disesuaikan dengan SK, KD dan indikator materi. Kemudian membagi kelompok menjadi beberapa kelompok heterogen berjumlah 6 - 7 orang. Menjelaskan prosedur Team Game Tournament

kelompok dengan melihat buku atau bertanya kepada guru ahli. Menyiapkan kuis dari masing-masing kelompok.

Pada tahap inti yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), hal pertama yang dilakukan guru adalah memberi apersepsi terlebih dahulu kepada siswa agar siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran dengan senang. Kemudian guru menyampaikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, guru memberikan penjelasan tentang materi pelajaran Sains terkait Energi dan Kegunaannya, kemudian guru mempersiapkan kelompok kecil yang heterogen (berbeda) dengan memberikan petunjuk yang dapat dilakukan siswa selama proses Teams Games Tournament agar siswa bisa maksimal dalam kerja kelompok.

Guru membimbing masing-masing kelompok agar bisa bekerja sama dengan baik, saling membantu kepada siswa yang masih belum faham dengan materi dan kemudian siswa menyelesaikan soal/kuis yang dibagikan oleh guru secara berkelompok.

Selanjutnya pemberian soal sebagai alat evaluasi bagi masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan kesuksesan belajar pada pembelajaran kali ini. Bagi siswa yang menjawab paling banyak benarnya maka siswa akan mendapat penghargaan, penghargaan ini bisa berupa nilai, hadiah, pujian, dan kata-kata yang dapat memotivasi siswa untuk terus semangat dalam belajar.

Selama pembelajaran dengan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini berlangsung, kita mengamati proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dengan diberikannya motivasi maka siswa akan lebih giat dan semangat dalam belajar, kerjasama antara kelompok khususnya lebih nampak, siswa saling membantu satu sama lain dan kegiatan belajar kelompoknya, dan hasil yang didapat masing-masing siswapun terlihat meningkat yaitu dengan nilai mereka yang bagus. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

