BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Pada intinya pendidikan itu adalah suatu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat proses kegiatan belajar-mengajar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain bahkan saling terkait. Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.[1]

Sedangkan mengajar merupakan proses penyampaian pesan atau informasi yang dilakukan seorang pendidik dan menghendaki kehadiran peserta didik. Mengajar pada umumnya adalah usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa, sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru, alat pelajaran, dan sebagainya yang disebut proses belajar, sehingga tercapai tujuan pelajaran yang telah ditentukan.[2]

Pembelajaran merupakan suatu proses penyaluran informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang direncanakan, di desain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis yang dilakukan disekolah

---

[1] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Revika Aditama, 2010), hal.2.

[2] S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 43.

maupun di luar sekolah dimana akan terjadi interaksi antara keduanya. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, *pertama* pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.[3]

Dengan demikian pembelajaran, belajar-mengajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Peranan pendidik (guru) sebagai pembimbing bertolak dari cukup banyaknya anak didik yang bermasalah. Dalam belajar ada anak didik yang cepat mencerna bahan, ada anak didik yang sedang mencerna bahan, dan ada pula anak didik yang lamban mencerna bahan yang diberikan oleh guru. Ketiga tipe belajar anak didik ini menghendaki agar guru mengatur strategi pengajarannya yang sesuai dengan gaya-gaya belajar anak didik.[4] Oleh sebab itu guru merupakan komponen yang sangat vital dalam suatu pendidikan. Dari uraian diatas menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam suatu pembelajaran sangatlah penting dalam kelangsungan proses belajar mengajar.

---

[3] Kokom Komalasari, *Pembelajaran kontekstual...*, hal. 3.

[4] Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 39.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. 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 merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.[5]

Joyce dan Weil dalam Rusman, 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.[6]

Pengertian lain tentang model pembelajaran adalah apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran 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.[7]

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang

---

[5] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal. 57.
[6] Rusman, *Model-model Pembelajaran*..., hal. 133.
[7] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal. 57.

disajikan secara khas oleh guru guna menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperatif Learning berasal dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerjasama dan *learning* berarti belajar. Jadi, *cooperative learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama.[8] Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam stuktur 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.[9] Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Banyak para ahli memberikan batasan tentang pengertian model pembelajaran kooperatif, sebagai berikut:

a) Menurut Johnson, pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.[10]

---

[8] Buchari Alma, dkk, *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 80.

[9] Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 4.

[10] Rusman, *Model-model Pembelajaran*..., hal. 204.

b) Slavin mengemukakan bahwa, *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.[11]

c) Wina Sanjaya mengemukakan bahwa, *cooperative learning* adalah strategi pemebelajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri dari 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.[12]

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.[13]

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerjasama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah.

---

[11] Isjoni, *Cooperative Learning (Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 15.

[12] Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 106-107.

[13] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 121.

Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.[14]

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

2) Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.[15]

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, diantaranya:[16]

a) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

---

[14] Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 120.

[15] Isjoni, *Cooperative Learning*..., hal. 21.

[16] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 175.

b) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.

c) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja kelompok.

Secara khusus Ibrahim, dkk. Dalam Umi Kulsum, menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan, yaitu:[17]

a) Hasil belajar akademik

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 telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping 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

[17] Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gema Pratama Pustaka, 2011), hal. 83-84.

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.

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 memiliki keterampilan sosial.

Dari uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi akademiknya dan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai kelompok orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

3) Manfaat Belajar dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Linda Lungren dalam Abdul Majid ada beberapa manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan prestasi belajar rendah, yaitu: [18]

a) meningkatkan pencurahan waktu dan tugas;

b) rasa harga diri menjadi lebih tinggi;

c) memperbaiki sikap terhadap IPA dan sekolah;

[18] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*.., hal. 175.

d) memperbaiki kehadiran;

e) angka putus sekolah menjadi rendah;

f) penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar;

g) perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;

h) konflik antar pribadi berkurang;

i) sikap apatis berkurang;

j) pemahaman yang lebih mendalam;

k) meningkatkan motivasi lebih besar;

l) hasil belajar lebih tinggi;

m) retensi lebih lama; dan

n) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

4) Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah:[19]

a) Belajar bersama dengan teman

b) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman

c) Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok

d) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok

e) Belajar dalam kelompok kecil

f) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat

g) Heterogen, yakni tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, jender, suku maupun lainnya

h) Peran guru mengamati proses belajar siswa

[19] Tukiran Tanireja dkk, Model-*model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 55-56.

5) Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

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

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif[20]

Fase	Kegiatan Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa
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

Adaptasi dari Trianto (2007)

6) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif yaitu:[21]

a) Saling ketergantungan yang positif.

b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.

c) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

d) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.

---

[20] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 48-49.

[21] Isjoni, *Cooperative Learning*..., hal. 24.

e) Terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.

f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu:[22]

a) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.

b) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

c) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

d) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *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.[23] Model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran

[22] *Ibid*., hal 25.
[23] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*..., hal. 13.

kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.[24]

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

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

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).[25]

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

[24] Rusman, *Model-model Pembelajaran*..., hal. 24.
[25] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*..., hal. 166-167.

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

2) Tim

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.

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 yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat 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 tembahan nilai tugas siswa. Selain itu diberikan pula hadiah (reward) sebagai motivasi belajar.

c. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (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. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:[26]

1) Pra kegiatan pembelajaran TGT

a) Persiapan

(1) Materi

[26] *Ibid*., hal. 168.

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

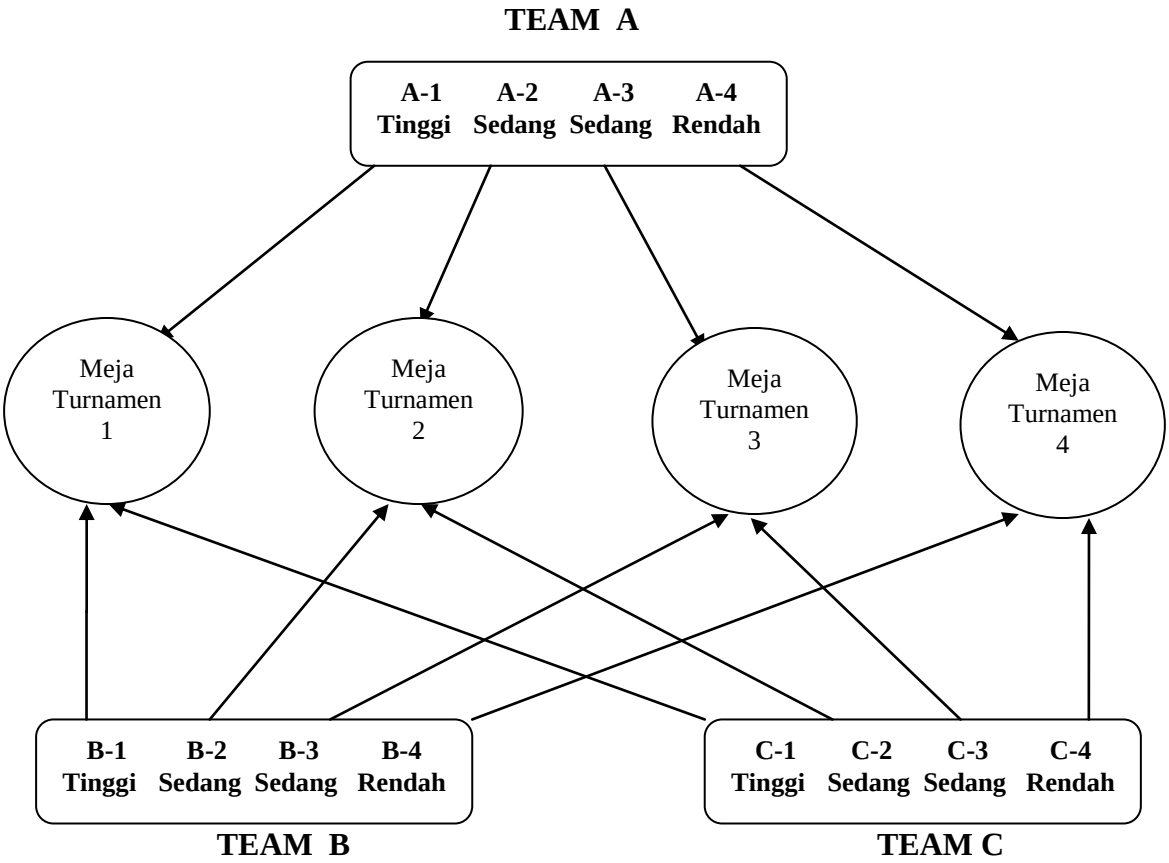
Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima 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 meja 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 TGT[27]



Adaptasi dari Robert E. Slavin (2008)

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

---

[27] *Ibid*., hal. 168.

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 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 berlumpul 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 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 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 terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan 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 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

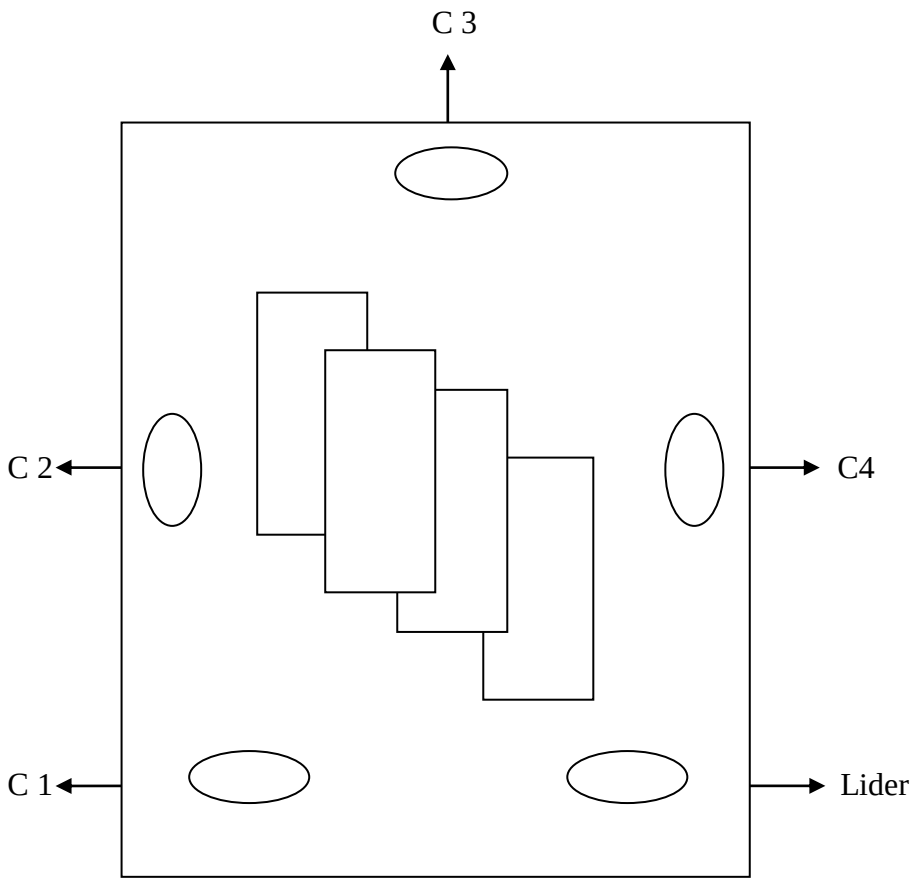
Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa ke dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, 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 Celling dalam Meja Turnamen[28]



Adaptasi dari Robert E. Slavin (2008)

Misalnya lider mendapatkan kartu dengan angka 8 maka lider membaca soal 8, dari soal 8 tersebut lider menjawab A, C1 (celing 1) menjawab C, C2 (celing 2) menjawab C, C3 (celing 3 menjawab) E, dan C4 (celing 4) menjawab E, ternyata setelah C4 (celing 4) membuka jawaban maka yang benar adalah C, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke C1, sedangkan C2 dan C4 tidak mendapatkan kartu karena aturan mainnya berjalan searah dengan putaran jarum jam. Sehingga C1

[28] *Ibid*., hal. 169.

bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu di atas meja, misalnya mendapatkan nomor 11 maka C1 membuka 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 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 mendapatkan 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 yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan menjumlah poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dia lah 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 *Team Games Tournament* (TGT)

Kelebihan model pembelajaran TGT antara lain:[29]

1) Dalam kelas Team Games Tournament siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4) Motivasi belajar siswa bertambah.
5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.
6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7) Interaksi belajar di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model TGT antara lain:[30]

1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

---

[29] Tukiran Tanireja dkk, *Model-model Pembelajaran*..., hal. 72.
[30] *Ibid*., hal. 73.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah "Ilmu Pengetahuan Sosial" disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khusunya negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat.[31] Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia pendidikan.[32]

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Bahkan pada sebagian perguruan tinggi juga dikembangkan IPS sebagai salah satu mata kuliah, yang sasaran utamanya adalah pengembangan aspek teoritis, seperti yang menjadi penekanan pada sosial *sciences*. Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa denga pengetahuan dan kemampuan praktis, mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam mengkaji dan membahas persoalan-persoalan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendapat sumber materi dari berbagai bidang ilmu sosial,

---

[31] Sapriya, *Pendidikan IPS ...*, hal. 19-20.
[32] *Ibid*., hal. 11.

seperti: ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, dan sejarah.[33]

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS di tingkat sekolah, pada dasarnya betujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.[34]

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:[35]

1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai siswa sebagai

---

[33] Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: PT. Ciputat Press, 2005), hal. 22.

[34] Sapriya, *Pendidikan IPS*..., hal. 2.

[35] Sa'dun Akbar, Hadi Sriwiyana, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Yogyakarta: Cipta Media, 2010), hal. 78.

individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, agar nantinya mampu hidup di tengah-tengah masyarakat dengan baik.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:[36]

1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisiplin* dan *multidisipliner*.
4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelola lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

---

[36] Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan, 2011), hal. 5.

5) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di linkungan sekitar peserta didik.[37]

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:[38]

1) Manusia, tempat, dan lingkungan
2) Waktu, bekelanjutan, dan perubahan
3) Sistem sosial dan budaya
4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". "Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional".[39] Belajar

---

[37] Nursid Sumaatmadja, *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung: Alumni, 1980), hal. 11.
[38] *Ibid*., hal 78.
[39] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44.

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.[40]

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).[41]
2) Sedangkan menurut Harold Spears dalam Agus Suprijono mendefinisikan belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.[42]
3) Menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.[43]

---

[40] *Ibid*..., hal. 45.
[41] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*..., hal.2.
[42] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 2.
[43] *Ibid*..., hal. 45.

4) Menurut Dimyati 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.[44]
5) Menurut Benjamin S. Bloom dalam Tabrani Rusyan tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.[45]

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan.

Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Proses sadar mengandung implikasi bahwa pengajaran merupakan sebuah proses yang direncanakan untuk mencapai 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. Karena tujuan pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang

---

[44] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 200.

[45] Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Karya, 1989), hal. 22.

diukur merefleksikan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran adalah tujaun yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagi 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 atu minat maupun keterampilan.[46]

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 belajr mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.[47]

---

[46] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*..., hal. 45.
[47] *Ibid*..., hal. 46.

Usman dalam Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Dapat dijelaskan sebagaimana berikut:

1) Domain Kognitif, meliputi:[48]
   a) Pengetahuan (*Knowledge*). Jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan 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 daripada 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 sutuasi baru disebut aplikasi.
   d) Analisa. Jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah (*breakdown*) terhadap suatu

[48] Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 24.

materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan di antara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir.

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 atu 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:[49]

a) *Reciving* 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

[49] Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil*..., hal. 29.

reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulasi dari luar yang datang kepada dirinya.

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 pengembangan 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 niali 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 Psikomotorik, meliputi:[50]

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.

[50] *Ibid*..., hal. 31.

b) Keseksamaan (*Precision*). Ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi suatu kegiatan tertentu.

c) Artikulasi (*Articulation*). Yang utama di sini 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* yang urut. 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

Belajar merupakan suatu proses. Sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau input), dan hasil dari pemrosesan (kekurangan atau *out put*). Jadi dalam hal ini kita dapat menganalisis kegiatan belajar itu dengan pendekatan sistem. Dengan pendekatan sistem ini sekaligus kita dapat melihat adanya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.[51]Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:[52]

---

[51] Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 106.

[52] Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 1997), hal. 105-111.

1) Faktor dari luar

a) Faktor environmental input (lingkungan)

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/alam dapat berupa keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara, dan sebagainya. Adapun lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya, juga dapat mempengaruhi proses belajar.

b) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor-faktor yang keberadaan dan penggunanya dirancangkan sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental ini dapat berwujud faktor-faktor keras (*hardware*), seperti: gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktikum, perpustakaan dan sebagainya. Sedangkan faktor-faktor lunaknya (*software*), seperti: kurikulum, bahan atau program yang harus dipelajari, pedoman-pedoman belajar dan sebagainya.

Dari penjelasan di atas, faktor instrumental menjadi faktor yang cukup penting dalam menerapakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk menjalankan model pembelajaran agar berjalan sesuai yang diharapkan, sehingga apabila model pembelajaran bisa berjalan sesuai yang direncanakan maka hasil belajar siswa akan meningkat.

2) Faktor dari dalam

Faktor dari dalam adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor individu dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a) Kondisi fisiologis anak

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang capai, tidak dalam keadaan yang cacat jasmani, seperti kakinya atau tangannya (karena ini akan mengganggu kondisi fisiologis), dan sebagainya. Di samping kondisi yang umum tersebut, yang tidak kalah pentingnya dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kondisi pancaindera, terutama indera penglihatan dan indera pendengaran.

b) Kondisi psikologis anak

Faktor psikologis yang dianggap utama dalam mempengaruhi hasil belajar adalah:

(1) Minat

Minat sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Kalau seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu, ia tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, begitu juga sebaliknya.

(2) Kecerdasan

Kecerdasan memang memegang peranan besar dalam menentukan berhasil tidaknya seseorang mempelajari sesuatu atau

mengikuti suatu program pendidikan. Orang yang lebih cerdas umumnya akan lebih mampu belajar dari pada orang yang kurang cerdas.

(3) Bakat

Di samping kecerdasan, bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah, bahwa belajar pada bidang yang sesuai bakat akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha tersebut. Anak yang memiliki bakat atau kemampuan tinggi disebut anak berbakat.

(4) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi merupakan dorongan yang ada dalam individu, tetapi munculnya motivasi yang kuat atau lemah, dapat ditimbulkan oleh rangsangan dari luar. Oleh karena itu, secara umum kita dapat membedakan motif menjadi dua yaitu: (a) motif intrinsik, adalah motif yang timbul dari dalam diri orang yang bersangkutan, tanpa rangsangan atau bantuan orang lain (b) motif ekstrinsik, adalah motif yang timbul akibat rangsangan dari luar.

(5) Kemampuan-kemampuan kognitif

Selama sistem pendidikan masih berlaku seperti sekarang ini, kiranya jelas bahwa kemampuan-kemampuan kognitif tetap merupakan faktor terpenting dalam belajar para siswa atau anak didik. Kemampuan-kemampuan kognitif yang terutama adalah persepsi, ingatan dan berfikir.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ada banyak faktor yang dapat mendukung minat belajar anak dalam mencapai prestasi yang diinginkan. Faktor-faktor di atas adalah bagian dari hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar anak. Motivasi yang tumbuh dari diri sendiri dan orang-orang di sekitar lingkungannya menjadi salah satu faktor pendukung meningkatkan minat belajar anak.

6. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT)

a. Uraian Tentang Materi Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi

1) Pengertian Koperasi

Negara Indonesia mempunyai pandangan yang khusus tentang perekonomiannya. Hal ini termuat dalam UUD 1945, Bab XIV Pasal 33 ayat (1) yang menyebutkan bahwa *"Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas azas kekeluargaan."* Menurut para ahli ekonomi, lembaga atau badan perekonomian yang paling cocok dengan maksud Pasal 33 ayat (1) UUD 1945 adalah koperasi.

Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* yang berarti bekerja atau berkarya. Jadi, koperasi berarti kelompok atau perkumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Mohammad Hatta. Pada waktu itu beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Beliau memang ahli ekonomi. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya di bidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia. Tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

Semangat dasar koperasi Indonesia, dapat kita lihat dalam lambang koperasi. Perhatikan lambang koperasi yang lama dan baru berikut ini!

Lambang koperasi yang lama

Lambang koperasi yang baru

Makna simbol-simbol dalam lambang koperasi yang lama:

a) Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan dan persahabatan yang kokoh.
b) Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil.
c) Timbangan, melambangkan sifat adil.
d) Gerigi roda, melambangkan kerja atau usaha yang terus menerus.
e) Padi dan kapas, melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai.

f) Rantai, melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat.

g) Warna merah dan putih, melambangkan sifat nasional koperasi.

h) Tulisan “Koperasi Indonesia”, melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia.

Makna simbol-simbol dalam lambang koperasi yang baru:

a) Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk gambar bunga yang memberi kesan akan perkembangan dan kemajuan terhadap perkoperasian di Indonesia, mengandung makna bahwa Koperasi Indonesia harus selalu berkembang, cemerlang, berwawasan, variatif, inovatif sekaligus produktif dalam kegiatannya serta berwawasan dan berorientasi pada keunggulan dan teknologi.

b) Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk gambar 4 (empat) sudut pandang melambangkan arah mata angin yang mempunyai maksud Koperasi Indonesia:

(1) Sebagai gerakan koperasi di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi.

(2) Sebagai dasar perekonomian masional yang bersifat kerakyatan.

(3) Sebagai penjunjung tinggi prinsip nilai kebersamaan, kemandirian, keadilan dan demokrasi.

(4) Selalu menuju pada keunggulan dalam persaingan global.

c) Lambang Koperasi Indonesia dalam bentuk Teks Koperasi Indonesia memberi kesan dinamis modern, menyiratkan kemajuan untuk terus berkembang serta mengikuti kemajuan jaman yang bercermin pada perekonomian yang bersemangat tinggi, teks Koperasi Indonesia yang

berkesinambungan sejajar rapi mengandung makna adanya ikatan yang kuat, baik didalam lingkungan internal Koperasi Indonesia maupun antara Koperasi Indonesia dan para anggotanya.

d) Lambang Koperasi Indonesia yang berwarna Pastel memberi kesan kalem sekaligus berwibawa, selain Koperasi Indonesia bergerak pada sektor perekonomian, warna pastel melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan, kemauan dan kemajuan serta mempunyai kepribadian yang kuat akan suatu hal terhadap peningkatan rasa bangga dan percaya diri yang tinggi terhadap pelaku ekonomi lainnya.

2) Tujuan dan Manfaat Koperasi

Sebagai lembaga ekonomi yang berazaskan kekeluargaan, koperasi mempunyai tujuan dan manfaat sebagai berikut:

a) Meningkatkan kesejahteraan anggota.
b) Menyediakan kebutuhan anggota.
c) Mempermudah anggota koperasi untuk memperoleh modal usaha.
d) Mengembangkan usaha para anggota koperasi.
e) Menghindarkan anggota koperasi dari praktek rentenir atau lintah darat.

3) Macam-Macam Koperasi

Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha:

a) Koperasi konsumsi
b) Koperasi kredit
c) Koperasi produksi

Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan:

a) Koperasi pertanian
b) Koperasi pensiunan
c) Koperasi pegawai negeri
d) Koperasi sekolah
e) Koperasi unit desa

b. Ilustrasi Pembelajaran IPS Bab Koperasi dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran IPS materi koperasi diajarkan di kelas IV semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team 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 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 koperasi dalam mata pelajaran IPS di MI memegang peranan penting sebagai dasar penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Bab koperasi kelas IV semester II ini mencakup pengertian, sejarah, lambang koperasi, dan macam-macam koperasi. Dalam penelitian ini peneliti

membahas materi tentang pengertian koperasi, lambang koperasi, dan macam-macam koperasi.

Tahap-tahap pembelajaran bab koperasi 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 5 atau 6 siswa yang anggotanya heterogen. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus penyelesaiaannya.

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 ke dalam 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.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagi 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 sebagi 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 membuka kunci jawaban setelah semua siswa menjawab. Apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 10 poin. Stelah 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 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 dia lah 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, III.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini bukanlah yang pertama karena penelitian terdahulu dengan pokok persoalan tersebut telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Penelitian terdahulu memiliki peran mengilhami dan sekaligus memberikan peta permasalahan yang telah dibahas. Berdasarkan penelusuran atas hasil-hasil penelitian terdahulu, posisi penelitian ini boleh jadi bersifat meneruskan, menyempurnakan, atau membahas yang belum terbahas. Berikut dikemukakan hasil-hasil penelitian terdahulu dan perbedaannya dengan penelitian ini.

1. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Amina Susmiati dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil *pre test* pertama yaitu 54,54% dan ketika *post test* justru turun menjadi 45,45% sehingga terjadi

penurunan 9,09%. Dari hasil *pre test* yang kedua yaitu 59,09% dan pada hasil *post test* 81,81% maka bisa dinyatakan hasil belajar meningkat menjadi 22,27%.[53]

2. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Ika Kholifatuzzawa dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013". Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata siswa 67,20 (*pre test*), meningkat menjadi 73,8 (*post test* siklus I), dan meningkat lagi menjadi 80,8 (*post test* siklus II).[54]
3. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Anroahus Taghna dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung". Berdasarkan hasil tes tindakan siklus I, suiklus II, dan siklus III terjadi peningkatan signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum diadakannya penelitian sebesar

---

[53] Amina Susmiati, *Penerapan Model Pemebelajaran Kooperatif Tipe Team 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, 2013)

[54] Ika Kholifatuzzawa, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

47,06%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tingkat keberhasilan yang dicapai siswa pada siklus I meningkat menjadi 64,71%, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,35% serta pada siklus III meningkat lagi menjadi 88,24%. Hal ini menunjukkan bahwa 88,24% siswa berhasil mempelajari materi daur air dan peristiwa alam pada mata pelajaran IPA dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.[55]

Berdasarkan paparan penelitian di atas, maka persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan jenis PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dan sama-sama meneliti tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada mata pelajaran dan materi yang diambil.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah "Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS materi koperasi bagi siswa kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, maka hasil belajar siswa akan meningkat".

---

[55] Anroahus Taghna, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

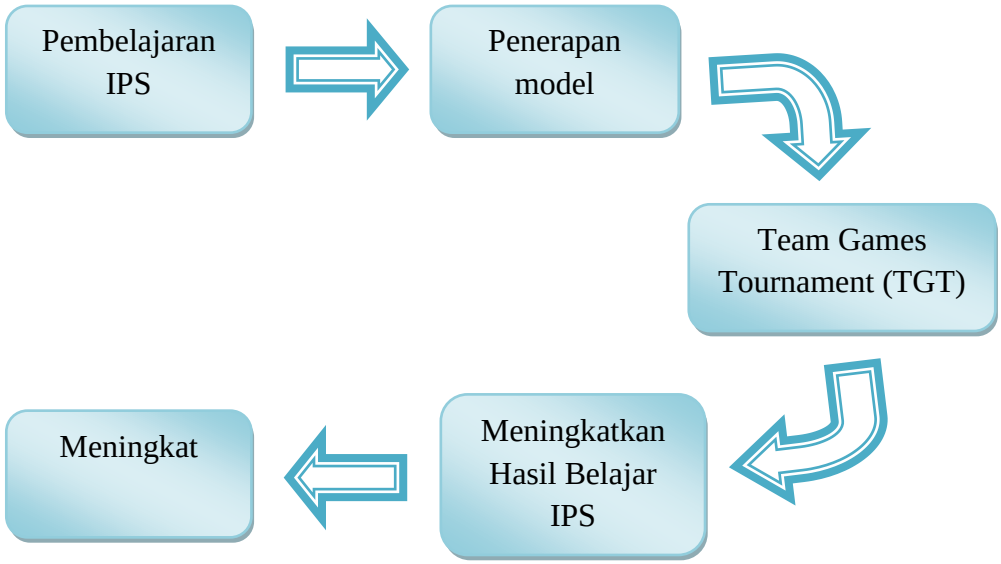
D. Kerangka Pemikiran

Pada kondisi awal salah satu indikator penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Bendiljati Wetan adalah kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti belajar mengajar. Hal ini ditambah dengan metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional, yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa berjalan efektif.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tergantung pada keaktifan dan interaksi yang terjadi antar siswa. Interaksi antar siswa sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya interaksi dalam proses belajar mengajar maka siswa akan kelihatan lebih aktif dan pembelajaran akan berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengajak siswa untuk mendiskusikan materi pelajaran. Adapun model yang tepat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). karena dalam model pembelajaran ini dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, selain itu 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 IPS.

Adapun penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui beberapa langkah. Langkah-langkah yang harus ada dan dilaksanakan yaitu 1) pembukaan, 2) pengembangan, 3) belajar kelompok, 4) validasi kelas, 5) turnamen, dan 6) penghargaan kelompok.

Sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan pembelajaran di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung, khususnya bagi siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran