

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata asing yaitu “*Cooperate*” yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama- sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. *Cooperative learning* adalah model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik (*student oriented*), terutama yang mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.¹

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara 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.² Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan

¹ Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal 15

² Etin Solihatin dan Rahrja, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 4

antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru.³

Menurut Johnson *cooperative learning* adalah mengelompokkan peserta didik di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar peserta didik dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Sedangkan menurut Slavin menyebutkan *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para peserta didik untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*).⁴

Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.⁵ Dalam pembelajaran ini harus ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan kerja yang efektif di antara anggota kelompok. Model pembelajaran kooperatif menempatkan peserta didik sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.⁶

Model pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di dalam kelompok, untuk

³ Rusman, *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010., hal 203

⁴ Isjoni, *Cooperative Learning* hal 15

⁵ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal 3.7

⁶ Etin Solihatini dan Rahrja, *Cooperative Learning* hal 4

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran kooperatif mewadahi bagaimana peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok dan tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari peserta didik untuk mencapai tujuan kelompok, peserta didik harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka peserta didik lain dalam kelompoknya harus memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersifat kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya.⁷

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap sekelompok.⁸

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain. Mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib sesama. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kolaboratif, peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi komunikasi sosialisasi karena kooperatif adalah miniatur dari hidup

⁷ Rusman, *Model- Model Pembelajaran*,hal 205

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hal 238-239

bermasyarakat. Selain itu dari pembelajaran ini dapat belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing- masing.⁹

b. Karaktersistik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Karaktersitik atau ciri- ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :¹⁰

1) Pembelajaran secara tim

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

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, 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

18 ⁹ Ida Zusnani, *Pendidikan Kepribadian Siswa SD- SMP*, (Jakarta: Platinum, 2013), hal

¹⁰ Rusman, *Model- Model Pembelajaran* ,hal 206

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 kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan melalui tes maupun non tes.¹¹

3) Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

4) Ketrampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, peserta didik perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* ,hal 243

c. Unsur- Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur- unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok seperti biasanya. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.¹² Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada peserta didik. Peserta didik dapat saling membelajarkan sesama peserta didik lainnya. Dalam kegiatan kooperatif, seseorang mencari hasil yang menguntungkan bagi dirinya dan menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.¹³

Pembelajaran kooperatif memiliki unsur- unsur yang saling terkait antara yang satu dengan yang lainnya, yakni :¹⁴

1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Ketergantungan positif ini bukan berarti peserta didik bergantung secara menyeluruh kepada peserta didik lainnya. Jika mereka mengandalkan teman lain tanpa dirinya memberi ataupun menjadi tempat bergantung bagi sesamanya, hal tersebut tidak bisa dinamakan ketergantungan positif. Salah satu cara menumbuhkan ketergantungan positif dengan menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua kelompok mencapai tujuan. Peserta

¹² Agus Suprijono, *Coopertave Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012),hal 58

¹³ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran* ,hal 3.7

¹⁴ Agus purwowidodo dan Sidik Ngurawan, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivistik*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2010) ,hal 59

didik harus bekerja sama untuk dapat mencapai tujuan, tanpa kebersamaan tujuan tidak akan tercapai.¹⁵

2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*)

Pembelajaran kooperatif menuntut adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan bahan belajar tiap anggota kelompok, dan diberikan balikan (umpan balik) tentang prestasi belajar anggota- anggotanya sehingga mereka saling mengetahui rekan yang memerlukan bantuan. Berbeda dengan kelompok tradisional, akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas- tugas sering dikerjakan oleh sebagian anggota. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik harus bertanggung jawab terhadap tugas yang diemban masing- masing anggota.

3) Tatap muka (*face to face*)

Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok belajar dapat saling bertatap muka, sehingga mereka dapat berdialog tidak hanya dengan guru tapi juga bersama dengan teman. Interaksi semacam ini memungkinkan peserta didik menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Hal ini diperlukan karena mereka sering merasa lebih mudah belajar dari sesamanya dibandingkan dengan guru.

4) Ketrampilan sosial (*social skill*)

Dalam pembelajaran ini menghendaki peserta didik untuk dibekali berbagai ketrampilan sosial yakni kepemimpinan, membuat keputusan, membangun kepercayaan, kemampuan berkomunikasi dan ketrampilan manajemen

¹⁵ Agus Suprijono, *Coopertaive Learning* ,hal 59

konflik. Keterampilan sosial lain seperti tenggang rasa, sikap sopan kepada teman, mengkritik ide, berani mempertahankan pikiran logis dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

5) Proses kelompok (*group processing*)

Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.¹⁶

d. Tujuan Model 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.¹⁷

Terdapat pula tujuan penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu untuk mengajarkan kepada peserta didik keterampilan kerja sama dan kolaborasi.¹⁸ Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai sebuah tujuan bersama, maka peserta didik akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan diluar sekolah.

¹⁶ Agus suprijono, *Cooperative Learning* ,hal 61

¹⁷ Hamzah B Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal 57

¹⁸ Trianto, *Model –Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka , 2007), hal 42

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya- tidaknya tiga tujuan, yaitu :¹⁹

1) Hasil belajar akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas- tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep- konsep sulit. Model struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan nilai peserta didik 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 peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas- tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang- orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik 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.

¹⁹ Isjoni, *Cooperative Learning*..... ,hal 27

3) Pengembangan ketrampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada peserta didik ketrampilan bekerjasama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial penting dimiliki peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam ketrampilan sosial.

e. Langkah- Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Langkah- langkah tersebut yaitu :²⁰

Tabel 2.1 Langkah- Langkah pembelajaran kooperatif

FASE- FASE	AKTIVITAS GURU
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan .
Fase 3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok- kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 5 Evaluasi	Guru mencari cara- cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara- cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dalam kelompok.

²⁰ Rusman, *Model- Model Pembelajaran* ,hal 211

Secara lebih rinci, langkah- langkah model pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan cara :²¹

- 1) Pada tahap awal pembelajaran, guru mendorong peserta didik untuk menemukan dan mengekspresikan ketertarikan mereka terhadap subjek yang akan dipelajari.
- 2) Guru mengatur peserta didik ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4 - 6 orang.
- 3) Guru membiarkan peserta didik memilih topik untuk kelompok mereka.
- 4) Tiap kelompok membagi topiknya untuk membuat pembagian tugas di antara anggota kelompok. Anggota kelompok didorong untuk saling berbagi referensi dan bahan pelajaran. Tiap topik kecil harus memberikan kontribusi yang unik bagi usaha kelompok.
- 5) Setelah para peserta didik membagi topik kelompok mereka menjadi kelompok- kelompok kecil, mereka akan bekerja secara individual. Mereka akan bertanggung jawab terhadap topik kecil masing- masing karena keberhasilan kelompok bergantung pada mereka. Persiapan topik kecil dapat dilakukan dengan mengumpulkan referensi- referensi terkait.
- 6) Setelah peserta didik menyelesaikan kerja individual, mereka mempresentasikan topik kecil kepada teman satu kelompoknya.
- 7) Para peserta didik didorong untuk memadukan semua topik kecil dalam presentasi kelompok.

²¹ Aris shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hal 46

- 8) Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya pada topik kelompok. Semua anggota kelompok bertanggung jawab terhadap presentasi kelompok.
- 9) Evaluasi dilakukan pada tiga tingkatan, yaitu pada saat presentasi kelompok dan evaluasi kelas, kontribusi individual terhadap kelompok dievaluasi oleh teman atau kelompok, presentasi kelompok dievaluasi oleh semua peserta didik.

2. Kajian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian 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 John Hopkins.²² Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.²³

Model *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang didahului oleh penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.²⁴ Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk menuntuk mendiskusikan dan menyelesaikan

²² Robert E. Slavin, *Coopertaive Learning Teori, Riset Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hal 13

²³ Aris Shoimin, , *68 Model Pembelajaran.....* ,hal 203

²⁴ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta:Tidak diterbitkan, 2006), hal 54

pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tulis setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Dalam *team games tournament* (TGT) peserta didik dibentuk dalam kelompok- kelompok kecil yang terdiri empat sampai enam peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.²⁵ Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama- sama dengan anggota kelompoknya. Apabila terdapat salah satu anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya.²⁶

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *team games tournament* (TGT) memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.²⁷

Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor masing- masing. Menurut Saco dalam buku Rusman²⁸, dalam *team games tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk

²⁵ *Ibid.....*, hal 204

²⁶ Rusman, *Model- Model Pembelajaran*, hal 224

²⁷ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Konstektual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hal 67

²⁸ Rusman, *Model- Model Pembelajaran*, hal 224

memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Permainan dalam *team games tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan- pertanyaan yang ditulis pada kartu- kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan semua peserta didik dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal lebih mudah untuk anak kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pelajaran.²⁹

b. Komponen- Komponen *Team Games Tournament* (TGT)

Terdapat lima komponen utama dalam *team games tournament* (TGT) :³⁰

1) Penyajian 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, peserta didik harus benar- benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

²⁹ Rusman, *Model- Model Pembelajaran*, hal 224

³⁰ Aris Shoimin, , *68 Model Pembelajaran.....*, hal 204

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 - 6 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. 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.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan- pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan- pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut.

4) Tournament

Turnamen merupakan struktur terkait pelaksanaan permainan dalam pembelajaran TGT. Biasanya dilakukan pada minggu terakhir setiap bulan. Untuk turnamen pertama guru menetapkan siapa yang bertanding pada meja turnamen. Guru juga menetapkan tiga peserta didik peringkat atas dari setiap tim untuk duduk di meja I, tiga peserta didik berikutnya juga mewakili timnya duduk di meja 2 dan seterusnya. Dengan demikian, setiap meja akan diisi oleh peserta didik yang kompetensinya seimbang.³¹

³¹ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal 198

5) Team recognize

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing- masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata- rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Langkah- langkah Team Games Tournament (TGT)

Langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal- hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah- langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) secara rinci akan diuraikan dibawah ini :³²

1) Pra kegiatan pembelajaran *team games tournament* (TGT)

a) Persiapan

(1) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu guru harus mempersiapkan *worksheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar berkelompok, dan lembar jawaban dari *worksheet* tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal- soal turnamen.

³² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, hal 168

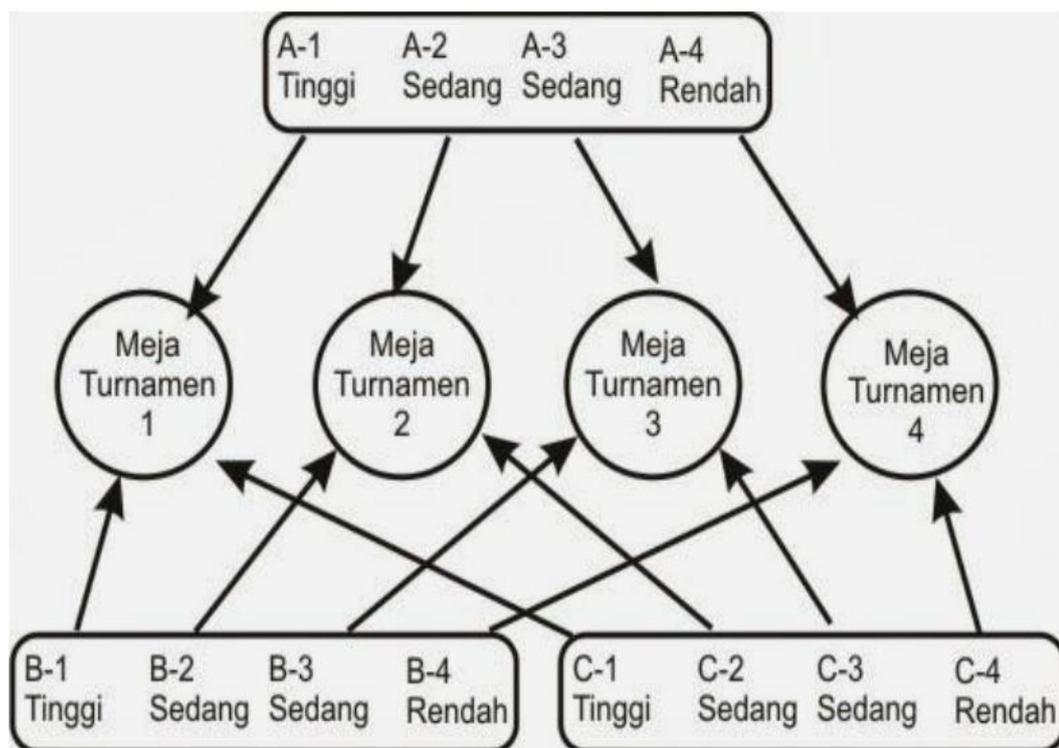
(2) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok

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

(3) Membagi peserta didik ke dalam meja tournament

Dalam pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (TGT) tiap meja turnamen terdiri dari 4- 5 peserta didik yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian peserta didik dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar di bawah ini :³³

³³ Yatim Riyanto, *Paradigma Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal 270



**Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe
*Team Games Tournament (TGT)***

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

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

Penjelasan dari gambar diatas diuraikan sebagai berikut :

- (a) Kelompok A terdiri dari 4 peserta didik yaitu A- 1, A- 2, A- 3 dan A- 4, kelompok B terdiri dari peserta didik yaitu B- 1, B- 2, B- 3 dan B- 4 dan kelompok C terdiri dari C- 1, C- 2, C- 3 dan C- 4. Kelompok A, B, C merupakan kelompok belajar.
- (b) A- 1, B-1, dan C-1 saling dipertandingkan dimeja 1 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan tinggi.
- (c) A- 2, B- 2, dan C- 2 saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan sedang 1 semua.
- (d) A- 3, B- 3, dan C- 3 saling dipertandingkan karena mempunyai kemampuan sama sedang 2.
- (e) A- 4, B- 4, dan C- 4 saling dipertandingkan karena mempunyai kemampuan sama rendah

2) Detail kegiatan pembelajaran teams games tournament (TGT)

a) Penyajian kelas

(1) Pembukaan

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

(2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar agar peserta didik mempunyai bekal untuk melaksanakan diskusi dengan kelompok dan pada saat melakukan turnamen.

(3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing- masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4- 6 peserta didik yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota 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 *Team Games Tournament* (TGT).

Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk mengerjakan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka peserta didik bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar

kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan

(4) Validasi kelas

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

(5) Turnamen

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

(6) Penghargaan kelompok

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

d. Keunggulan dan Kelemahan Team Games Tournament (TGT)

Seperti halnya model pembelajaran yang lain *team games tournament* (TGT) juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan TGT antara lain :³⁴

- 1) Model *team games tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi juga peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Dalam pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Sedangkan kekurangannya antara lain :

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta dididik yang tertinggi hingga terendah.

³⁴ Aris Shoimin, , 68 *Model Pembelajaran.....* , hal 207

3. Kajian tentang Pembelajaran IPA

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).³⁵

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.³⁶ Kerja ilmiah merupakan langkah-langkah metode ilmiah yang dilakukan oleh ilmuwan dalam mencari pemecahan dari suatu permasalahan. Dalam mencari pemecahan, dilakukan dengan melakukan observasi, kemudian menyusun hipotesis dari hasil observasi tersebut, dan menguji hipotesis dengan melakukan eksperimen untuk memperoleh data.³⁷

³⁵ Wasih Djojosoediro, *Hakikat Ipa Dan Pembelajaran IPA SD*, dalam <http://tpardede.wikispaces.com/> hal 17

³⁶ *Ibid*, hal 18

³⁷ P. Rahayu, *Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012) ,hal

Pada hakikatnya IPA merupakan Ilmu Pengetahuan berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.³⁸

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan ketrampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis dan berbagai lingkungan alam serta lingkungan buatan.³⁹ Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD apabila diterapkan secara baik maka dapat menjadi kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik akan banyak mengenal, memahami, dan menemukan kejadian atau peristiwa yang

³⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2007), hal

³⁹ Asep Herry Hermawan, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), hal 8.28

terjadi di alam sekitar, sehingga tujuan pembelajaran yang bermakna dapat lebih mudah tercapai.⁴⁰

b. Karakteristik Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai disiplin ilmu memiliki ciri-ciri sebagaimana disiplin ilmu lainnya. Setiap disiplin ilmu selain mempunyai ciri umum, juga mempunyai ciri khusus atau karakteristik. Fakta –fakta disusun secara sistematis serta dinyatakan dengan bahasa yang tepat dan pasti sehingga mudah dicari kembali dan dimengerti untuk komunikasi. Sebagai ilmu, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki karakteristik yang membedakannya dengan bidang ilmu lain. Ciri-ciri khusus tersebut dipaparkan berikut ini :⁴¹

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

⁴⁰ Fachrur Rozie, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013) , hal 413

⁴¹ Wasih Djojosoediro, *Hakikat Ipa Dan Pembelajaran* , hal 19

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

- 4) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan-bagan konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut
- 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) meliputi empat unsur, yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap. Produk dapat berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum. Proses merupakan prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, metode ilmiah meliputi pengamatan, penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan atau penyelidikan, pengujian hipotesis melalui eksperimentasi, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan.

Selain itu terdapat tujuh karakteristik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang efektif, antara lain sebagai berikut:⁴²

- 1) Mampu memfasilitasi keingintahuan peserta didik.
- 2) Memberi kesempatan untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang Ilmu Pengetahuan Alam (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.

⁴² Sunaryo, et. all, *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*, (Jakarta Pusat: LAPIS, 2010), hal 538

c. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memberikan tantangan tertentu untuk peserta didik sekolah dasar. Kemajuan yang besar telah diperbuat dalam usaha menemukan kebutuhan-kebutuhan pelajaran yang sepadan pada tingkat sekolah dasar itu. Ilmu pengetahuan untuk sekolah dasar biasanya dipelajari melalui bacaan, observasi, pelajaran bercakap-cakap atau percobaan.⁴³

Secara khusus fungsi dan tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berdasarkan kompetensi Depdiknas adalah sebagai berikut:⁴⁴

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

Sedangkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains di SD/MI secara terperinci adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :⁴⁵

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan yang maha esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

⁴³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu Teori, Konsep dan Implementasi*, Yogyakarta: Group Relasi Inti Media, 2012), hal 149

⁴⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu....*,hal 138

⁴⁵ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sebuah Panduan Praktis*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal 112

- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), lingkungan, teknologi dan masyarakat
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut pendapat Callahan dan Clark dalam E. Mulyasa, motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Dengan motivasi, akan tumbuh dorongan untuk melakukan sesuatu dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan. Seseorang melakukan sesuatu bila ia memiliki tujuan atas perbuatannya. Demikian halnya karena adanya tujuan yang jelas maka akan bangkit dorongan untuk mencapainya. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada peserta didik, baik yang menyangkut kejiwaan, perasaan, dan emosi untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan.⁴⁶

⁴⁶ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hal 174

Pendapat lain dikemukakan oleh Mc. Donald dalam Sardiman, bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah sesuatu yang kompleks yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan, dan keinginan.⁴⁷

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh – sungguh bila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan optimal karena guru memahami bahwa motivasi belajar peserta didik mampu membangkitkan kemauan belajar peserta didik.

b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Hasil belajar akan lebih optimal jika ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka makin berhasil pula pembelajaran tersebut.

⁴⁷ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hal 74

Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat tiga fungsi utama motivasi belajar, yaitu⁴⁸.

- 1) Mendorong peserta didik untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai peserta didik. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan kegiatan – kegiatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan – perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi lain dari motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka peserta didik yang belajar itu akan mendapatkan prestasi yang baik pula.

c. Bentuk – Bentuk Motivasi dalam Belajar

Motivasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik bermacam – macam jenisnya. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus hati – hati dalam memberikan motivasi, karena ada pula motivasi yang tidak tepat. Sebab mungkin maksudnya memberikan motivasi, namun justru tidak menguntungkan

⁴⁸*Ibid...*, hal 85

perkembangan belajar peserta didik. Beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar antara lain :⁴⁹

1) Memberi angka

Angka dalam hal ini adalah nilai kegiatan belajar peserta didik. Angka yang baik merupakan motivasi yang sangat kuat bagi peserta didik untuk giat belajar.

2) Hadiah

Hadiah merupakan salah satu bentuk motivasi belajar. Hadiah tidak selalu dalam bentuk barang, namun apresiasi yang bagus dari seorang guru akan memberikan kesan positif kepada peserta didiknya.

3) Saingan / Kompetisi

Persaingan baik secara individual maupun kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik karena dengan bersaing maka peserta didik akan semakin terdorong untuk belajar.

4) *Ego – Involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga dirinya, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.

⁴⁹ *Ibid...*, hal 92-95

5) Memberi ulangan

Peserta didik akan lebih giat belajar manakala guru memberikan ulangan sebagai bentuk motivasi belajar. Namun perlu diingat bahwa pemberian ulangan ini tidak diberikan setiap hari, agar peserta didik tidak merasa bosan.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar, apalagi jika terjadi kemajuan akan mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar dengan harapan agar hasil belajarnya terus mengalami kemajuan.

7) Pujian

Pujian ini adalah sebagai *reinforcement* yang positif dan merupakan motivasi yang efektif. Oleh karena itu, agar pujian merupakan motivasi yang baik, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, namun akan menjadi alat motivasi yang baik apabila diberikan secara tepat dan bijak.

9) Hasrat untuk belajar

Unsur kesengajaan dalam belajar ini merupakan hal yang lebih baik dibandingkan dengan belajar tanpa adanya maksud yang jelas. Hasrat untuk belajar berarti memang telah ada keinginan dalam diri anak untuk belajar sehingga sudah tentu hasilnya akan baik.

d. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Beberapa cara berikut ini dapat digunakan guru untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, yaitu :⁵⁰

- 1) Peserta didik akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajari menarik dan berguna bagi dirinya.
- 2) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan kegiatan pembelajaran.
- 3) Peserta didik harus selalu diberitahu tentang kompetensi dan hasil belajar yang telah diraihinya.
- 4) Pemberian pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, meskipun kadang – kadang hukuman juga diperlukan.
- 5) Manfaatkan sikap, cita – cita, rasa ingin tahu dan ambisi peserta didik.
- 6) Usahakan untuk memperhatikan perbedaan individual peserta didik, misalnya perbedaan kemampuan, latar belakang, dan sikap terhadap sekolah atau subyek tertentu.
- 7) Usahakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan jalan memperhatikan peserta didik, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik pernah memperoleh penghargaan serta mengarahkan pengalaman belajar ke arah keberhasilan.

⁵⁰ E. Mulyasa, *Menjadi Guru...*, hal 176

5. Kajian tentang 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. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*).⁵¹

Belajar itu sendiri merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yang mana perilaku hasil belajar tersebut relatif menetap, baik perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi pada individu sebagai sebuah hasil latihan dan pengalaman sebagai dampak interaksi antar individu dengan lingkungannya. Dengan demikian, belajar merupakan proses internalisasi pengetahuan yang diperoleh dari luar diri dengan sistem indra yang membawa informasi ke otak.⁵²

Menurut Sudjana⁵³ “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya“. Sedangkan menurut Winkel dalam Purwanto⁵⁴, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Belajar

⁵¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 44

⁵² Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, (ed.), *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal 116

⁵³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal 22

⁵⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal 45

dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Menurut suprijono hasil belajar adalah pola- pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian- pengertian, sikap- sikap, apresiasi dan ketrampilan. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.⁵⁵

Selain itu, menurut Lindgren dalam Thobrani⁵⁶ 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. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan

⁵⁵ Muhammad Thobrani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2013) ,hal 23

⁵⁶ *Ibid*, hal 24

serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.⁵⁷

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh pendidikan. Banyak sekali faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya bagi guru maupun orang tua dalam rangka mengenali penyebab dan mendukung mencapai prestasi.⁵⁸

Dalam proses belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi selama melakukan proses belajar. Faktor- faktor tersebut yaitu :

1. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.⁵⁹

a. Faktor fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini di bedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan jasmani. Keadaan jasmani pada umumnya sangat mempengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit

⁵⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil* , hal 44

⁵⁸ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal 138

⁵⁹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012) , hal 90

akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua, keadaan fungsi jasmani atau fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat mempengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

b. Faktor psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, kognitif dan daya nalar.

Pertama intelegensi. Proses belajar merupakan proses yang kompleks, maka aspek intelegensi ini tidak menjamin hasil belajar seseorang. Intelegensi hanya sebuah potensi artinya seseorang yang memiliki intelegensi tinggi mempunyai peluang besar untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik

Kedua, perhatian. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka peserta didik harus dihadapkan pada obyek-obyek yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Ketiga minat dan bakat. Minat diartikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih.

Keempat motivasi. Dalam konsep pembelajaran motivasi berarti seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Mengenai peranan motivasi dalam proses belajar dikemukakan oleh Slavin dalam Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad⁶⁰ yang mengatakan bahwa motivasi merupakan salah satu prasyarat yang penting dalam belajar. Bila tidak ada motivasi, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi dan motivasi dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Kelima, kognitif dan daya nalar. Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berfikir. Persepsi adalah penginderaan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan- kesan yang diperoleh melalui pengalamannya di masa lampau.

2. Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik yang bersumber dari segala sesuatu dan kondisi di luar individu peserta didik.

⁶⁰ Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan Paikem.....*, hal. 193

Faktor faktor yang termasuk pada faktor eksternal antara lain:⁶¹

a. Keluarga

Keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, semuanya itu turut mempengaruhi pencapaian prestasi belajar.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah, keadaan ruangan, dan sebagainya, semua ini turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak dan mengakibatkan prestasi belajar anak menjadi rendah.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya, baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi belajar berkurang.

⁶¹ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal 60

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

6. Implementasi Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Proses Pembentukan Tanah dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran IPA materi Proses Pembentukan Tanah karena Pelapukan diajarkan di kelas V semester II. Dalam penelitian ini, materi ini diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Dengan pembelajaran kooperatif ini, peserta didik belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, dengan saling bekerjasama dalam suatu kelompok belajar.

Penggunaan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini diharapkan dapat mengubah dan menambah nilai-nilai sosial, saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan masalahnya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tahap- tahap pembelajaran pokok bahasan proses pembentukan tanah karena pelapukan pada penelitian ini adalah :

a. Pembukaan

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

b. Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi tentang proses pembentukan tanah karena pelapukan, pengertian pelapukan, macam- macam pelapukan dan bagian-bagian tanah secara garis besar.

c. Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 4 atau 6 peserta didik yang anggotanya heterogen. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus penyelesaiannya.

d. Validasi kelas

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

e. Turnamen

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

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dalam kerja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
- 2) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Peserta didik yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka ia bertindak sebagai *lider*, sedangkan kartu dari peserta didik lain dikembalikan lagi.

Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh peserta didik 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 peserta didik menjawab. Apabila menjawab dengan benar maka akan mendapat 10 poin. Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan peserta didik yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat.

f. Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai, peserta didik kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat. Kemudian masing-masing kelompok akan menjumlahkan poin-poin tersebut. Kelompok yang dapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Guru mengumumkan tiga

kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan penghargaan. Juara yang diambil yaitu juara. I, II, III.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Lutvi Pratiwi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014” ditunjukkan dengan hasil belajar dengan pre test 65,2 (36%), pada siklus I 75,6 (52%) dan pada siklus II 85,2 (84%).⁶²
2. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Rita Nurliyansari dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pulu Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014 ditunjukkan dengan hasil belajar dengan pre test 68,33 (33,33%) pada siklus I 73 (53,33%) dan pada siklus II 79,33 (80%).⁶³
3. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Yunita Trisnawati dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung

⁶² Lutvi Pratiwi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Pandansari Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

⁶³ Rita Nurliyansari, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS siswa kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pulu Trenggalek*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 77,58 (65,51%) pada siklus I 90,00 (82,75%) dan pada siklus II 91,37 (100%).⁶⁴

4. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Ficky Dewi Ixfina dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 47 (27%) pada siklus I 163 (55%) dan pada siklus II 81,5 (84%).⁶⁵
5. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Muhammad Abdul Jalil dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Peserta Didik Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015” ditunjukkan dengan hasil belajar pre test 66,17 (29,41%), pada siklus I 74,71 (55,88%) dan pada siklus II 87,94 (85,29%).⁶⁶

⁶⁴ Yunita Trisnawati, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁶⁵ Ficky Dewi Ixfina “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁶⁶ Muhammad Abdul Jalil “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Lutvi Pratiwi dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”	Sama- sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Kelas yang diteliti 3. Lokasi penelitian
2.	Rita Nurliyansari dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pulu Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014”	1. Sama- sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) 2. Kelas yang diteliti	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Lokasi penelitian
3.	Yunita Trisnawati dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015”	1. Sama- sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) 2. Mata pelajaran yang diteliti 3. Kelas yang diteliti	Lokasi penelitian
4.	Ficky Dewi Ixfina dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2014/2015	1. Sama- sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) 2. Kelas yang diteliti	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Lokasi penelitian
5.	Muhammad abdul jalil dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan hasil belajar sains peserta didik kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung	1. Sama- sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) 2. Kelas yang diteliti	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Lokasi penelitian

C. Kerangka Penelitian

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 *team games tournament* (TGT) dalam melaksanakan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pokok bahasan proses pembentukan tanah karena pelapukan, penerapan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di Madrasah Ibtidayah akan semakin meningkatkan motivasi belajar individu dan kelompok dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan harapan menjadi kelompok yang terbaik dengan memperkuat kerjasama dalam proses pembelajaran tersebut.

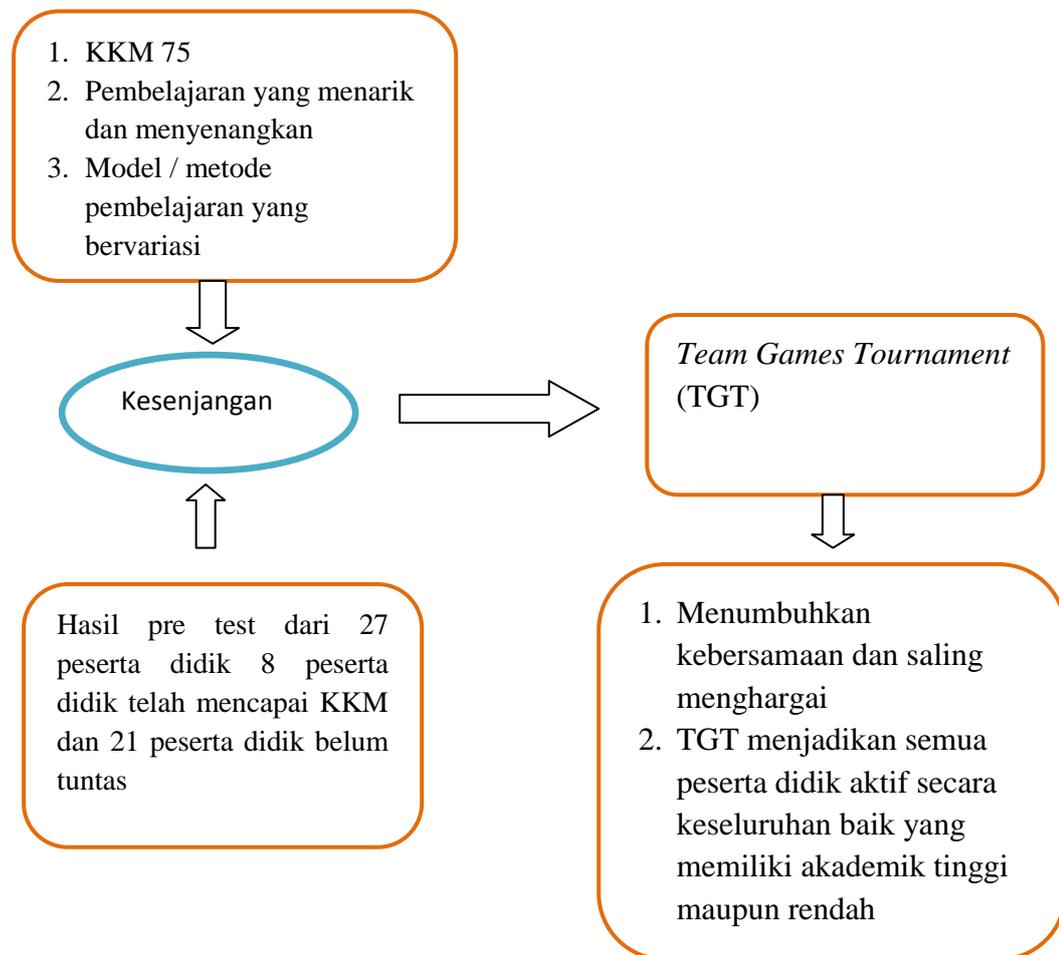
Tahap awal meliputi : 1) Membuka pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari bersama, 3) Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. 4) Menyampaikan pentingnya mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari

Pada tahap inti yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), hal pertama yang dilakukan guru adalah : 1) penyajian materi, 2) pembagian kelompok guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang heterogen dari yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, 3) pelaksanaan games atau turnamen 4) peserta didik mengikuti turnamen dan menjawab soal secara cepat dan cermat untuk dapat menyumbangkan poin untuk kelompoknya. 5) peneliti membimbing peserta didik dalam turnamen dan menentukan juara

dalam turnamen, dan 6) peneliti memberi reward kepada juara I, II dan II, 7) guru memberi kesimpulan.

Selama pembelajaran dengan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini berlangsung, kita mengamati proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dengan diberikannya motivasi maka peserta didik akan lebih giat dalam belajar, kerjasama antara kelompok khususnya lebih nampak, peserta didik saling membantu satu sama lain dan kegiatan belajar kelompoknya, dan hasil yang didapat masing-masing peserta didikpun terlihat meningkat yaitu dengan nilai mereka yang bagus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara grafis.

Pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran