

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.¹

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.²

Berdasarkan dua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

¹ Trianto. *Panduan lengkap Penelitian....*, hal. 51

² Mulyani Soemantri, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdikbud, 1999), hal. 42

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu pula, setiap model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru. Antara sintaks yang satu dengan sintaks yang lain juga mempunyai perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutupan pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam dan lingkungan belajar yang menjadi ciri sekolah pada dewasa ini.³ Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri khusus model pembelajaran adalah:

- 1) Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Model pembelajaran mempunyai teori berfikir yang masuk akal. Maksudnya para pencipta atau pengembang membuat teori dengan mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan sebenarnya serta tidak secara fiktif dalam menciptakan dan mengembangkannya.

³ Trianto, *Panduan lengkap Penelitian ...*, hal. 53

- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai). Model pembelajaran mempunyai tujuan yang jelas tentang apa yang akan dicapai, termasuk di dalamnya apa dan bagaimana peserta didik belajar dengan baik serta cara memecahkan suatu masalah pembelajaran.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil. Model pembelajaran mempunyai tingkah laku mengajar yang diperlukan sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar selama ini dapat berhasil dalam pelaksanaannya.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai. Model pembelajaran mempunyai lingkungan belajar yang kondusif serta nyaman, sehingga suasana belajar dapat menjadi salah satu aspek penunjang apa yang selama ini menjadi tujuan pembelajaran.

Pada akhirnya setiap model pembelajaran memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada peserta didik, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem syaraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan, materi ajar peserta didik, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan peserta didik.⁴

⁴ *Ibid*, hal. 55

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Cooperative Learning berasal dari dua kata yaitu *cooperative* dan *learning*. *Cooperative* berarti bekerjasama dan *learning* berarti belajar. Jadi *cooperative learning* berarti belajar melalui kegiatan bersama. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.⁵ 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 peserta didik bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.⁶
- 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

⁵ Etin Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 4

⁶ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 204

kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.⁷

- c) Wina sanjaya mengemukakan bahwa, *cooperative learning* adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri dari 3 sampai 5 orang peserta didik untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas.⁸

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 peserta didik dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dengan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

b. 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.

⁷ Isjoni, *Cooperative Learning*...., hal. 15

⁸ Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 106-107

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tujuan, diantaranya:⁹

- a) Meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik.
Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- b) Agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- c) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan yaitu:¹⁰

- a) Hasil belajar akademik

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah 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

⁹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 175

¹⁰ Umi Kulsum, *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM*, (Surabaya: Gema Pratama Pustaka, 2011), hal. 83-84

kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b) Penerimaan terhadap perbedaan individu

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

c) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh peserta didik 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 peserta didik dan prestasi akademiknya dan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai kelompok orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

c. Manfaat Belajar dalam Pembelajaran Kooperatif

Beberapa manfaat pembelajaran kooperatif bagi peserta didik dengan prestasi belajar yang rendah, yaitu:¹¹

- a) meningkatkan pencurahan waktu dan tugas
- b) rasa harga diri menjadi lebih tinggi
- c) memperbaiki sikap terhadap IPA dan sekolah
- d) memperbaiki kehadiran
- e) angka putus sekolah menjadi rendah
- f) penerimaan terhadap 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

d. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah:¹²

- 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

¹¹ Majid, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 175

¹² Tukiran Tanireja dkk, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 55-56

- 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 peserta didik

e. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam fase atau langkah utama pembelajaran kooperatif.

Secara lengkap dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif¹³

Fase	Kegiatan Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik
Fase-2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok kooperatif	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 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

f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Keunggulan pembelajaran kooperatif yaitu:¹⁴

¹³ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 48-49

- a) Saling ketergantungan yang positif.
- b) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
- c) Peserta didik dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- d) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
- e) Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antar peserta didik dengan guru.
- f) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu:¹⁵

- 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 peserta didik yang lain menjadi pasif.

g. Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana peserta didik harus secara

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 24

¹⁵ *Ibid*, hal. 25

individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa peserta didik 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.¹⁶

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik dapat belajar dengan cara bekerjasama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para peserta didik juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.

3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.¹⁷ Model *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 121

¹⁷ Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 13

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 serta *reinforcement*. *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.¹⁸

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

b. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams 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).¹⁹

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, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 24

¹⁹ Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 166-167

peserta didik bekerja lebih baik pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Tim

Kelompok biasanya terdiri atas lima sampai dengan enam orang peserta didik. 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 peserta didik diberi lembar tugas sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok peserta didik 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* (Permainan)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Seorang peserta didik

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

4) Turnamen

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

5) Rekognisi Tim (penghargaan kelompok)

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

c. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams 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.²⁰

1) Pra kegiatan pembelajaran TGT

a) Persiapan

²⁰ *Ibid*, hal. 168

1) Materi

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

2) Membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan peserta didik dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar peserta didik yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah.

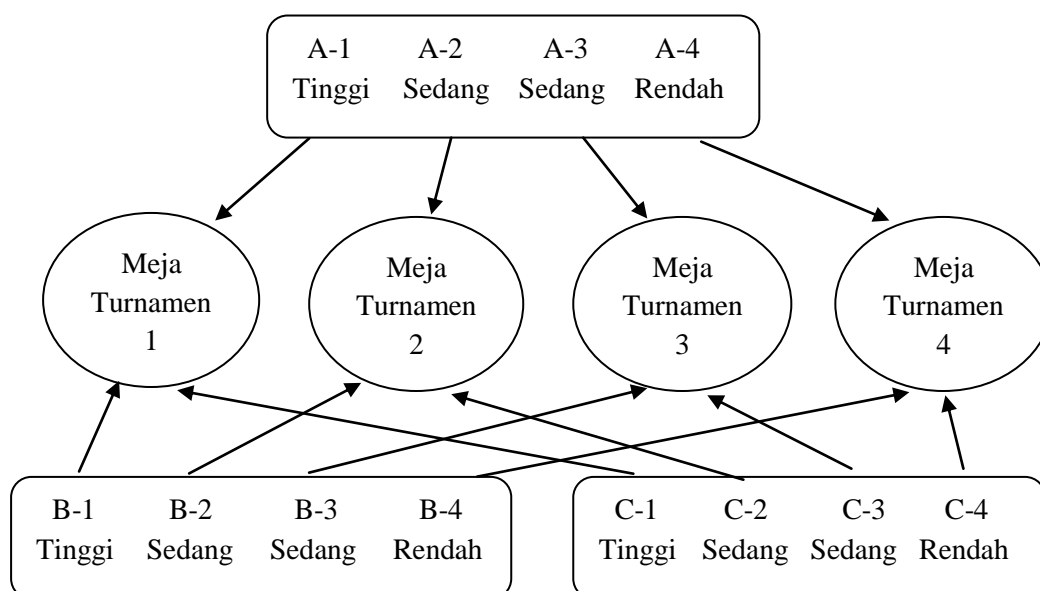
Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

3) Membagi peserta didik kedalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 peserta didik yang mempunyai kemampuan homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran dari pembagian peserta didik dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram di bawah ini.

Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran

Kooperatif Tipe TGT²¹



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

²¹ *Ibid.*, hal. 168

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

B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

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

C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

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 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 atau 5 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).²²

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 peserta didik 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.

²² *Ibid*, hal. 171

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 ke dalam 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 terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.²³

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

Kelebihan model pembelajaran TGT antara lain:²⁴

- 1) Dalam kelas peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi
- 3) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar peserta didik bertambah.

²³ *Ibid*, hal 172

²⁴ Tukiran, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 72

- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antar peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.
- 7) Interaksi belajar di dalam kelas lebih hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model TGT antara lain:²⁵

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

4. Pembelajaran Anak SD / MI

Pada penerapan pembelajaran peserta didik di SD/MI hendaknya dilakukan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang dimiliki dan kebutuhan yang diperlukan oleh anak usia SD/MI karena hal ini dapat menumbuhkan kembangkan potensi peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar anak SD/MI.²⁶

Dilihat dari karakteristik Perkembangan Kognitif, pembelajaran untuk peserta didik di SD harus diarahkan pada konsep - konsep yang bersifat konkret dan menyangkut dunia keseharian peserta didik dan jangan mengajarkan peserta didik dengan contoh-contoh yang abstrak. Pembelajaran untuk peserta didik di SD harus ditekankan pada penanaman nilai - nilai oleh guru kepada peserta didik dilakukan melalui keteladanan.

²⁵ *Ibid*, hal. 73

²⁶ Sri Anitah, dkk. *Strategi Pembelajaran di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 37

Peserta didik membutuhkan contoh keteladanan melalui sikap yang ditunjukkan oleh guru/pendidik dan bukan contoh yang berupa kata - kata maupun konsep yang abstrak. Adapun peranan guru dalam Pembelajaran anak di SD yaitu dalam pembelajaran hendaknya sekonkret mungkin baik dalam menjelaskan maupun memberikan contoh dan sebanyak mungkin melibatkan pengalaman - pengalaman fisik peserta didik.

Dilihat dari karakteristik Perkembangan Psikososial, pembelajaran seharusnya membentuk rasa kepercayaan diri peserta didik pada usia SD/MI karena mulai mengembangkan kemampuan berfikir dan konsep dirinya. Apabila pada tahap ini anak gagal membentuk kepercayaan dirinya maka anak tersebut akan memiliki konsep diri negatif atau rendah diri. Dalam pembelajaran interaksi peserta didik dengan teman sebaya menjadi sangat penting, sebab jika anak mampu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, dapat membawa peserta didik kearah pengembangan rasa mampu (percaya diri).

Penanaman nilai-nilai moral seperti kerjasama, kasih sayang, toleransi, tanggung jawab, penghargaan, kedermawanan dan lain sebagainya dapat membantu siswa melewati fase kritis, sebab lingkungan sosial yang terbentuk dapat memberikan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap positifnya. Guru/pendidik hendaknya membekali peserta didik dengan nilai-nilai moral yang akan membentuk karakter peserta didik menuju sikap positif peserta didik. Nilai-nilai moral ini harus ditanamkan agar peserta didik memiliki kepekaan sosial yang tinggi

sehingga lingkungan sosial yang positif juga dapat terbentuk. Hal ini dapat membantu rasa percaya dirinya yang kuat dan karakter yang positif.

Dilihat dari karakteristik Perkembangan Moral, pembelajaran dengan menumbuhkan penalaran moral pada peserta didik SD dengan mengaitkan kisah-kisah tauladan seorang tokoh dalam suatu materi pelajaran. Guru hendaknya mengajarkan nilai dasar setahap demi setahap melalui pendekatan kisah teladan, dilema moral, dan keteladanan. Guru harus memberikan stimulasi agar peserta didiknya terdorong untuk bersikap dan berperilaku sesuai dengan nilai, moral dan norma yang ada. Pemberian pujian atau hukuman secara spontan pada setiap perilaku peserta didik yang kurang baik atau yang baik sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan peserta didik.²⁷

5. Pembelajaran IPA Berdasarkan Kurikulum KTSP

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik.²⁸ Bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Proses tersebut dimulai dari merencanakan program pengajaran tahunan, semester dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) berikut persiapan perangkat kelengkapannya antara lain berupa alat peraga dan alat-alat evaluasinya.²⁹

²⁷ *Ibid*, hal. 37

²⁸ Oemar Hamalik. *Motivasi Belajar*. (Bandung: Rajawali Pers, 2008), hal. 25

²⁹ Hisyam Zaini, dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: IAIN Yogyakarta, 2004), hal. 4

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses dan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar, pembelajaran juga merupakan persiapan di masa depan dan sekolah mempersiapkan mereka untuk hidup dalam masyarakat yang akan datang. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pendekatan untuk mengerti kejadian-kejadian yang berlangsung dialam semesta.³⁰ Istilah IPA biasa dikenal dengan sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti “pengetahuan”. IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam.

Dalam KTSP ditegaskan pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.³¹

IPA dapat ditinjau dari tiga segi, yaitu dari segi produk, proses, dan pengembangan sikap. IPA sebagai produk merupakan hasil upaya para

³⁰ Supriati, dkk. *Pembelajaran IPA...*, hal. 71

³¹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 136

perintis IPA terdahulu dan umumnya berupa fakta, konsep, teori, dan hukum. IPA sebagai proses adalah Ilmu Pengetahuan yang di dapat melalui metode ilmiah. IPA sebagai pengembangan sikap, dalam konteks ini pengajaran IPA dibatasi oleh sikap ilmiah terhadap alam sekitar. Sikap ilmiah yang memungkinkan dapat dikembangkan pada anak-anak usia SD/MI adalah: (1) Sikap ingin tahu, (2) Sikap ingin mendapatkan sesuatu yang baru, (3) Sikap kejasama, (4) Sikap tidak putus asa, (5), Sikap tidak berprasangka.³²

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa dalam fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI menurut kurikulum KTSP secara terperinci adalah:³³

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

³² Trianto, *Model Pembelajaran....*, hal. 99

³³ Sri Sulistiyorini, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Surakarta: UMS, 2007), hal. 40

- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara 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.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA di SD/MI secara umum meliputi dua aspek yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam Kurikulum KTSP adalah:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- 2) Benda/Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

6. 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”.³⁴ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar peserta didik berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.³⁵

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

³⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil....*, hal. 44

³⁵ *Ibid*, hal. 45

kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja).³⁶

- 2) Menurut Winkel hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.³⁷
- 3) Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol.³⁸
- 4) Menurut Benjamin S. Bloom dalam Tabrani Rusyan tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁹

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

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.⁴⁰

³⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal.2

³⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), hal. 2

³⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 200.

³⁹ Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Karya, 1989), hal. 22

⁴⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 44-46

Penekanan hasil belajar dalam hal ini adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Perubahan itu terjadi pada seseorang dalam disposisi atau kecakapan manusia yang berupa penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui usaha yang sungguh-sungguh dilakukan dalam waktu tertentu dan bukan merupakan proses pertumbuhan.

Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Howard Kingsley dalam Nana Sudjana membagi tiga macam hasil belajar, yakni: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita.⁴¹ Sedangkan menurut Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: 1) Informasi Verbal adalah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan; 2) Kemahiran Intelektual. Kemahiran Intelektual menunjuk pada "*knowing how*", yaitu bagaimana kemampuan seseorang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri; 3) Pengaturan Kegiatan Kognitif. Kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri; 4) Sikap tertentu seseorang terhadap suatu objek. Misalnya peserta didik bersikap positif terhadap

⁴¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

sekolah karena sekolah berguna baginya; 5) Keterampilan Motorik apabila seorang peserta didik yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerik jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan anggota badan secara terpadu.

b. 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 (keluaran atau *output*). Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:⁴²

- 1) Faktor internal diantaranya: a) faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya; b) faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas faktor intelektual yang meliputi faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat serta faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri; c) faktor kematangan fisik maupun psikis.
- 2) Faktor eksternal diantaranya: a) faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok; b) faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu

⁴² Ahmadi, *Psikologi Belajar*...., hal. 138

pengetahuan, teknologi, kesenian; c) faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Uraian Tentang Materi Pelajaran IPA Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam

a) Kegunaan Air

Setelah bangun tidur di pagi hari, kamu mandi. Sebelum berangkat ke sekolah, kamu makan dan minum. Jika tanganmu kotor, kamu mencuci tangan. Lihatlah, kamu selalu membutuhkan dan menggunakan air. Saat baju dan peralatan makan menjadi kotor, orang mencucinya. Saat lantai kotor, orang mengepelnya. Lihatlah, air digunakan sebagai alat pembersih.

Pernahkah kamu menyaksikan orang sedang melakukan olahraga arung jeram, bermain ski air dan berselancar? jadi, air digunakan pula sebagai sarana olahraga.⁴³

b) Daur Air

Seperti udara, air juga tidak akan habis. Air selalu ada di bumi karena mengalami daur (siklus). *Daur* adalah perubahan-perubahan yang terjadi secara berulang dalam suatu pola tertentu. Jadi, daur air adalah perubahan yang terjadi pada air secara berulang dalam suatu pola tertentu.

⁴³ Haryanto, *Sains Untuk SD Kelas V*, (Jakarta: Erlangga, 2004), hal. 213

Air yang ada di permukaan bumi mengalami penguapan, yaitu berubah menjadi uap air. Penguapan air terjadi karena air terkena panas matahari. Uap air naik ke tempat tinggi dan dingin. Akibatnya, uap air mengembun hingga membentuk butiran air. Butiran-butiran air yang jumlahnya sangat banyak ini membentuk awan. Di tempat yang amat tinggi dan dingin, butiran air dapat membeku. Jika butiran air atau es di awan cukup besar, butiran dapat jatuh ke tanah sebagai hujan. Biasanya butiran es sudah berubah menjadi air saat bersentuhan dengan udara lebih panas di bawahnya.

Air hujan kembali mengisi permukaan bumi sebagai sungai, laut, dan lain-lain. Dari sini, daur air mengulangi lagi tahap yang telah dijalaninya. Demikian seterusnya hingga bumi tidak pernah kering.

c) Pengaruh Kegiatan Manusia terhadap Daur Air

Air hujan dapat membersihkan udara secara alami. Perhatikanlah, sehabis hujan biasanya udara terasa lebih bersih dan segar. Akan tetapi, air hujan ternyata dapat mengakibatkan kerusakan, seperti hujan asam. Hujan asam dapat mengakibatkan kerusakan pada bangunan, tumbuhan, dan hewan yang dikenainya. Hujan asam terjadi karena uap air dan gas-gas lain di udara bercampur dengan gas-gas beracun membentuk asam. Gas-gas beracun ini dikeluarkan sebagai gas buangan dari bahan bakar kendaraan bermotor dan pabrik. Jadi, kegiatan manusia sangat berpengaruh terhadap berjalannya daur air. Oleh karena itu, untuk

mengurangi dan mencegah terjadinya hujan asam, kita harus mengurangi pelepasan gas-gas beracun ke udara.⁴⁴

Selain itu, pabrik-pabrik juga dapat mencemari air secara langsung, yaitu melalui pembuangan air limbah. Tidak sedikit pabrik yang tidak memiliki instalasi pengolahan limbah. Air limbah sisa proses dari pabrik langsung dibuang kesungai. Akibatnya air menjadi tercemar. Limbah pabrik juga mengganggu keseimbangan alam karena air yang tercemar dapat membunuh tumbuhan dan hewan.

Dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan bahan bakar fosil (minyak tanah, bensin, batu bara). Namun demikian, bahan bakar ini menimbulkan polusi. Untuk mengatasi hal itu, para ahli melakukan berbagai penelitian agar dapat menemukan energi pengganti bahan bakar fosil yang tidak menyebabkan polusi. Salah satu hasil penelitian mereka membuktikan bahwa energi yang diperoleh dari sinar matahari tidak menyebabkan polusi. Energi sinar matahari dikumpulkan dalam sel surya untuk diubah menjadi listrik. Energi sinar matahari tidak membuang gas apa pun ke udara sehingga tidak menyebabkan polusi.⁴⁵

d) Mengemat Air

Persediaan air bersih semakin berkurang karena pencemaran. Oleh karena itu, selain mengurangi atau menghilangkan pencemaran, kita juga harus menghemat air bersih dengan cara-cara sederhana sebagai berikut:

⁴⁴ *Ibid*, hal. 215

⁴⁵ *Ibid*, hal. 215

- a. Tutuplah keran air setelah menggunakannya.
- b. Usahakan mencuci pakaian setelah mencapai jumlah banyak.
- c. Gunakan air bekas mencuci beras atau sayuran untuk menyiram tanaman.
- d. Usahakan tidak mencuci kendaraan setiap hari.

e) Peristiwa Alam Di Indonesia

Secara alami, alam selalu aktif melakukan aktivitas. Alam memang mempunyai kekuatan lebih dahsyat dari pada makhluk hidup. Peristiwa alam membawa dampak bagi kehidupan makhluk hidup dan lingkungan.

- a. Gempa bumi mengakibatkan bangunan roboh , tanah terbelah dan makhluk hidup menjadi korban
- b. Gunung meletus mengakibatkan kerusakan cukup parah. Gunung meletus sering disertai gempa bumi.
- c. Banjir dapat disebabkan oleh berbagai hal. Banjir diawali dengan curah hujan yang sangat besar.Seringkali sungai tidak mampu menampung air hujan sehingga air meluap menjadi banjir.
- d. Tanah longsor sering kali diawali dengan hujan deras. Akibat penggundulan hutan, tanah tidak sanggup menahan terjangan air.
- e. Topan badai ditimbulkan oleh angin kencang yang terjadi bersama-sama dengan hujan.

Peristiwa alam tersebut tidak dapat kita cegah, namun demikian, ada peristiwa alam yang dapat kita cegah yaitu banjir dan tanah longsor. Usaha yang dapat kita lakukan antara lain:

- a. Selalu membuang sampah di tempatnya.
- b. Tidak mendirikan bangunan disepanjang tepi sungai.
- c. Melakukan penanaman pohon, khususnya di lereng bukit atau lahan miring lainnya.⁴⁶

b. Implementasi Pembelajaran IPA Bab Daur Air dan Peristiwa Alam dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam diajarkan di kelas V semester II. Dalam penelitian ini, materi tersebut diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan pembelajaran kooperatif ini, peserta didik belajar melalui keaktifan untuk membangun pengetahuannya sendiri, saling bekerjasama dalam suatu kelompok.

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 peserta didik.

Bab daur air dan peristiwa alam dalam mata pelajaran IPA memegang peranan penting sebagai dasar penerapannya dalam kehidupan

⁴⁶ *Ibid*, hal. 218

sehari-hari. Bab daur air dan peristiwa alam kelas V ini mencakup pengertian daur air, kegunaan air, pengaruh kegiatan manusia terhadap daur air, cara menghemat air dan peristiwa alam di Indonesia.

Tahap-tahap pembelajaran bab daur air dan peristiwa alam dalam penelitian ini adalah:

1) Pembukaan

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

2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi daur air dan peristiwa alam secara garis besar.

3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok terdiri dari 5 atau 6 peserta didik yang anggotanya heterogen. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal), memberikan tugas kelompok sekaligus penyelesaiannya.

4) Validasi kelas

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

5) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi peserta didik ke dalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua perangkat 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 di kocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Peserta didik yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai *lider*, sedangkan kartu dari peserta didik lain di kembalikan lagi. *Lider* adalah orang yang membaca soal sekaligus menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh *lider* merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh peserta didik dalam meja turnamen tersebut. Apabila menjawab dengan benar akan mendapat 10 poin.

6) 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 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 penghargaan. Juara yang diambil yaitu juara I, II, dan 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 Lutvi Pratiwi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika siswa Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung” di tunjukkan dengan hasil belajar tes awal 65,2% (belum diberi tindakan) menjadi 75,6% (Siklus I) 85,2% (Siklus II).⁴⁷
2. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Ficky Dewi Ixfina dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games*

⁴⁷ Lutvi Pratiwi. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Pandansari Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

Tournament (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika siswa Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung” di tunjukkan dengan hasil belajar tes awal 27% (belum diberi tindakan) menjadi 55% (Siklus I) 84% (Siklus II).⁴⁸

3. 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”. Ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada tes awal 67,20% (belum diberi tindakan) menjadi 73,8% (siklus I) dan 80,8 % (siklus II).⁴⁹

Letak kebaruan penilaian ini dengan terdahulu adalah pada mata pelajaran dan objek penelitian. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Lutvi Pratiwi: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika siswa Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung	1. Menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i>	1. Mata Pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini IPA 2. Subjek penelitian peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini kelas V 3. Lokasi di MIN Pandansari Ngunut Tulungagung

⁴⁸ Ficky Dewi Ixfina. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁴⁹ 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)

Lanjutan Tabel 2.2

		4. Tahun penelitian 2014
Ficky Dewi Ixfina: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika siswa Kelas V MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung	1. Menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> 2. Subjeknya peserta didik kelas V	1. Mata Pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini IPA 2. Lokasinya di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung 3. Tahun penelitian 2015
Ika Kholifatuzzahwa: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung	1. Menerapkan model <i>Teams Games Tournament</i> 2. Mata pelajaran IPA	1. Subjek penelitian peserta didik kelas IV, sedangkan penelitian ini kelas V 2. Lokasi di MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung 3. Tahun penelitian 2013

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Jika Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam peserta didik kelas V SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung maka hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat”.

D. Kerangka Pemikiran

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

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA pada pokok bahasan daur air dan peristiwa alam. Penerapan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

di SD / MI akan semakin meningkatkan kerjasama individu dan kelompok dan hasil belajar 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 siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) Menyampaikan pentingnya mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap inti yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hal pertama yang dilakukan guru adalah: 1) penyajian materi, 2) pembagian kelompok guru membagi menjadi beberapa kelompok dari yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, 3) pelaksanaan *games / tournament*, 4) peserta didik mengikuti turnamen dan menjawab soal secara cepat dan cermat untuk dapat menyumbangkan poin untuk kelompoknya, 5) peneliti membimbing siswa dalam turnamen dan menentukan juara dalam turnamen, dan 6) peneliti memberi reward kepada juara I, II dan III, 7) guru memberi kesimpulan.

Selama pembelajaran dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini berlangsung, kita mengamati proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dengan diberikannya motivasi maka peserta didik akan lebih giat dan semangat dalam belajar, kerjasama antara kelompok khususnya lebih Nampak, peserta didik saling membantu satu sama lain dalam kegiatan belajar kelompoknya, dan hasil yang didapat masing masing peserta didik pun

terlihat meningkat yaitu dengan nilai IPA yang bagus. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pemikiran

