

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN TEORI

1. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran

Inti dari proses pendidikan ialah pembelajaran yang merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian kegiatan guru dan peserta didik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan, dan pengalaman baru ke arah yang lebih baik.¹ Belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses yang di dalamnya dilakukan berbagai pengalaman untuk menangkap sesuatu isi dan pesan dalam jangka waktu tertentu yang dapat membawa perubahan diri yang tercermin dalam perilakunya.²

Untuk menangkap isi dan pesan dalam proses belajar, dalam belajar individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah berikut:³

- a. Ranah kognitif, yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹ Hamzah B. Uno & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 138

² Novan Ardy Wiyani, *Manajemen Kelas: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 18

³ Syaiful Syagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 12

- b. Ranah afektif, yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani yang terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan, terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreativitas.

Belajar merupakan komponen yang paling vital dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar sebagai proses yang diarahkan untuk tercapainya suatu tujuan. Tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.⁴

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hal. 5

baru.⁵ Pembelajaran dapat didenifisikan sebagai suatu sistem atau proses, membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁶

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu *pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua*, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.⁷

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keterkaitan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu. Selain itu, proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi pula oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan (*environment input*) dan

⁵ *Ibid*, hal. 61

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2011), hal. 3

⁷ Sagala, *Konsep dan Makna...*, hal. 63

faktor instrumental (*instrumental input*) yang merupakan faktor yang secara sengaja dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dan keluaran yang dihasilkan.⁸

2. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat perlu dipahami oleh seorang guru atau pendidik dalam melaksanakan tugasnya yaitu melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di dalam penerapannya, model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis bertahap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.⁹ Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan

⁸ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 4

⁹ Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 45-46

bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.¹⁰

Dalam pengertian lain, model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.¹¹ Joice dan Weil dalam Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.¹²

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang disajikan secara khas oleh guru dengan menggunakan pola tertentu guna sebagai pedoman guru dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

¹⁰ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 57

¹¹ Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013), hal. 7

¹² Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 133

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut:¹³

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synetic* dirancang untuk memperbaiki kreatifitas dalam pelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

¹³ *Ibid*, hal. 136

- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

3. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.¹⁴ 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. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.¹⁵

Terdapat beberapa pendapat dari para ahli yang memberikan batasan mengenai pengertian model pembelajaran kooperatif, antara lain:

- 1) Slavin mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara

¹⁴ Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal 15

¹⁵ Etin Solihatini & Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 4

kolaboratif sehingga dapat merancang siswa lebih bergairah dalam belajar.¹⁶

2) Menurut Johnson & Johnson, *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.¹⁷

3) Rusman mengemukakan bahwa, Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan secara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.¹⁸

Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi.¹⁹

Dengan demikian, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dirancang untuk memanfaatkan kelompok kecil antara empat sampai enam orang secara heterogen yang saling bekerja sama dengan tujuan untuk menciptakan pola hubungan antara peserta

¹⁶ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal 15

¹⁷ *Ibid*, hal.17

¹⁸ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 202

¹⁹ Uno & Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan...*, hal. 120

didik dengan peserta didik lainnya, sehingga membangun komunitas pembelajaran yang saling membantu antar satu sama lain.

Menurut Slavin, ada banyak alasan yang membuat pembelajaran kooperatif memasuki jalur utama praktik pendidikan. Salah satunya adalah pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Alasan lain adalah tumbuhnya kesadaran bahwa para siswa perlu belajar untuk berpikir, menyelesaikan masalah, dan mengintegrasikan serta mengaplikasikan kemampuan dan pengetahuan mereka.²⁰

Sebagai model pembelajaran yang sistematis yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang efektif, *cooperative learning* mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademis. Karena itu, *cooperative learning* didasarkan kepada teori-teori perkembangan kognitif, perlakuan dan persendaran sosial. Teori-teori perkembangan kognitif tersebut berasaskan teori Piaget dan Vygotsky yang dikenal sebagai “Piaget Konstruktivism Kognitif” dan “Vygotsky Konstruktivism Sosial”.²¹ Konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan

²⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2005), hal. 4

²¹ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 29-30

pengalaman yang ada. Dalam proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan yang ada untuk membina pengetahuan baru.²²

Berkaitan dengan karya Vigotsky dan Piaget, para konstruktivis menekankan pentingnya interaksi dengan teman sebaya melalui pembentukan kelompok belajar. Dengan kelompok belajar memberikan kepada siswa secara aktif dan kesempatan untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan peserta didik kepada teman akan membantunya untuk melihat sesuatu dengan lebih jelas bahkan melihat ketidaksesuaian pandangan mereka sendiri.²³

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:²⁴

1) Pembelajaran secara tim

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

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan

²² *Ibid*, hal. 30-31

²³ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 202

²⁴ *Ibid*, hal. 207

langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan, dan lain sebagainya. (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.

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. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

4) Keterampilan bekerja sama

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

c. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson, dalam mencapai hasil yang maksimal terdapat lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

1) Saling ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Ketergantungan yang positif adalah suatu bentuk kerja sama yang sangat erat kaitan antara anggota kelompok. Kerja sama ini dibutuhkan untuk mencapai tujuan. Siswa benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan anggotanya.²⁵

2) Tanggung jawab perseorangan (*personal responsibility*)

Mengingat pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam bentuk kelompok, maka setiap anggota harus belajar dan menyumbangkan pikiran demi keberhasilan pekerjaan kelompok. Untuk mencapai tujuan kelompok (hasil belajar kelompok), setiap siswa (individu) harus bertanggung jawab terhadap terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal, karena hasil belajar kelompok didasari atas rata-rata nilai anggota kelompok. Kondisi belajar yang demikian akan mampu menumbuhkan tanggung jawab (akuntabilitas) pada masing-masing individu siswa. Tanpa adanya tanggung jawab individu, keberhasilan kelompok akan sulit tercapai.²⁶

²⁵ *Ibid*, hal. 204

²⁶ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 192

3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberi informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen, yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antaranggota kelompok.²⁷

4) Komunikasi antaranggota (*interpersonal skill*)

Unsur ini menghendaki agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi. Sebelum menugaskan siswa dalam kelompok, tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.²⁸

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 245

²⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT Grasindo, 2010), hal. 34

5) Pemrosesan kelompok (*Group processing*)

Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.²⁹

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim, dkk dalam Isjoni menyatakan bahwa pada dasarnya model *cooperative learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu:³⁰

1) Hasil belajar akademik

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

²⁹ Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 58

³⁰ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 27-28

pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

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

3) Pengembangan keterampilan sosial

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

e. Komponen-komponen Pembelajaran Kooperatif

Terdapat empat komponen dasar pembelajaran kooperatif, antara lain sebagai berikut:³¹

- 1) Dalam pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok perlu bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Tidak boleh seorang pun selesai sampai seluruh anggota kelompok selesai. Tugas atau aktivitas sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga masing-masing

³¹ Julia Jasmine, *Panduan Praktis Mengajar Berbasis Multiple Intelligences*, (Bandung: Nuansa, 2007), hal. 141-143

anggota tidak menuntaskan bagiannya sendiri tapi bekerja sama untuk menyelesaikan satu proyek secara bersama-sama.

- 2) Kelompok pembelajaran kooperatif seharusnya heterogen. Adalah membantu sekali jika diawali dengan mengorganisasi kelompok sedemikian rupa sehingga ada keseimbangan antara kemampuan di dalam dan di antara kelompok.
- 3) Aktivitas-aktivitas pembelajaran kooperatif perlu dirancang sedemikian rupa sehingga setiap siswa berkontribusi kepada kelompok dan setiap anggota kelompok dapat dinilai atas dasar kinerjanya. Ini dapat dilakukan secara baik dengan jalan memberikan peran yang penting untuk menyelesaikan tugas atau aktivitas pada setiap anggota. Kapan input harus dikumpulkan dari semua anggota kelompok, tak seorang pun boleh pergi jauh-jauh sekehendaknya.
- 4) Tim pembelajaran kooperatif perlu mengetahui tujuan akademik maupun sosial pelajaran. Siswa perlu mengetahui apa yang diharapkan dari mereka dalam mempelajari suatu pelajaran dan bagaimana mereka diperkirakan bekerja bersama untuk menyelesaikan pembelajaran. Siswa perlu memproses atau memikirkan dan berbicara tentang bagaimana mereka bekerja atas dasar keterampilan sosial dan juga mengevaluasi sejauh mana kelompok bekerja bersama memenuhi tujuan akademik. Keterampilan-keterampilan sosial bukanlah sesuatu yang otomatis diketahui oleh siswa, dengan begitu keterampilan-keterampilan ini haruslah diajarkan.

f. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Beberapa ciri dari *cooperative learning* adalah:³²

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan

g. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

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

Tabel 2.1 langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif³³

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize student into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi

Bersambung...

³² Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 20

³³ Suprijono, *Cooperative Learning...*, hal. 65

Lanjutan tabel...

	pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide Recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

h. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun keunggulan yang diperoleh dari pembelajaran ini adalah sebagai berikut:³⁴

- 1) Saling ketergantungan yang positif.
- 2) Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
- 3) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
- 4) Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
- 5) Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru.
- 6) Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif antara lain:³⁵

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.

³⁴ Isjoni, *Cooperative Learning...*, hal. 24

³⁵ *Ibid*, hal. 25

- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- 4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

4. Tinjauan Tentang Team Games Tournament (TGT)

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

Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Hopkins.³⁶ TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.³⁷

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa di tempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.³⁸ TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim

³⁶ Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 13

³⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 224

³⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 197

mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³⁹

b. Komponen Team Games Tournament (TGT)

Ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu:⁴⁰

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 ini, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (tim)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai lima 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan 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 siswa dari penyajian kelas dan

³⁹ Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 163-165

⁴⁰ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual...*, hal. 67-68

belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

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 TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:⁴¹

1) Pra kegiatan pembelajaran TGT

Pra kegiatan pembelajaran terdiri dari persiapan yang meliputi sebagai berikut:

a) Materi

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

b) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

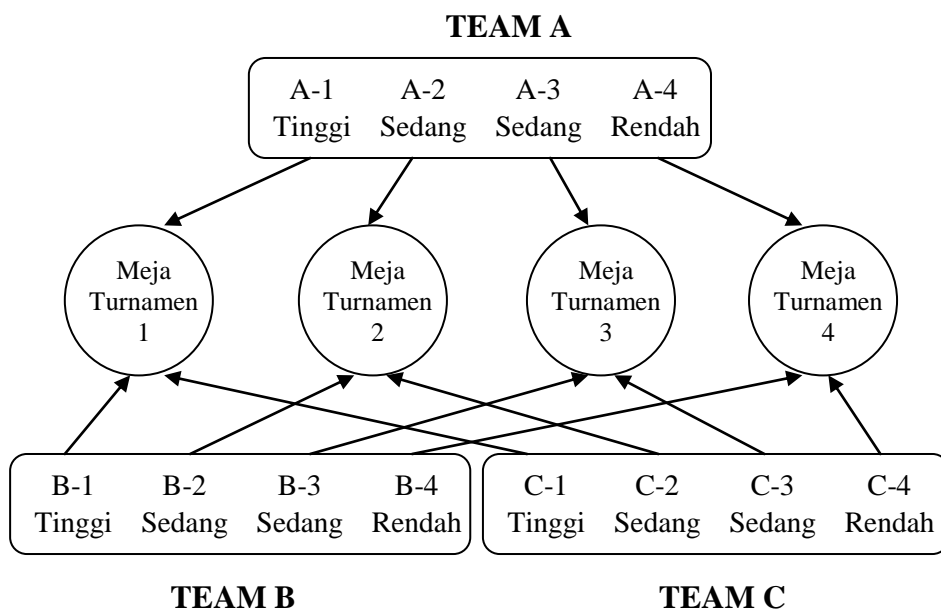
Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4 sampai 5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas ke bawah dan dari bawah ke atas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai

⁴¹ Slavin, *Cooperative Learning...*, hal. 169-170

fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama sari soal *work sheet* tersebut.

c) Membagi siswa ke dalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlalihan. Adapun ilustrasi penempatan pada meja turnamen sebagai berikut:



Gambar 2.1 Penempatan pada Meja Turnamen⁴²

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

⁴² *Ibid*, hal. 168

- 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 di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3, dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3, dan B-4, dan kelompok C terdiri dari 4 siswa yaitu C-1, C-2, C-3, dan C-4. Kelompok A, B, dan C adalah kelompok belajar.
- (2) A-1, B-1, dan C-1 saling bertanding di meja 1 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan tinggi.
- (3) A-2, B-2, dan C-2 saling bertanding di meja 2 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan sedang 1.
- (4) A-3, B-3, dan C-3 saling bertanding di meja 3 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan sedang 2.
- (5) A-4, B-4, dan C-4 saling bertanding di meja 1 yang ketiganya mempunyai kemampuan akademik yang sama yaitu berkemampuan rendah.

2) Detail kegiatan pembelajaran TGT

Detail kegiatan pembelajaran TGT terdiri dari penyajian kelas yang meliputi sebagai berikut:

a) 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.

b) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

c) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal saat *game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada

satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memiliki pertanyaan terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

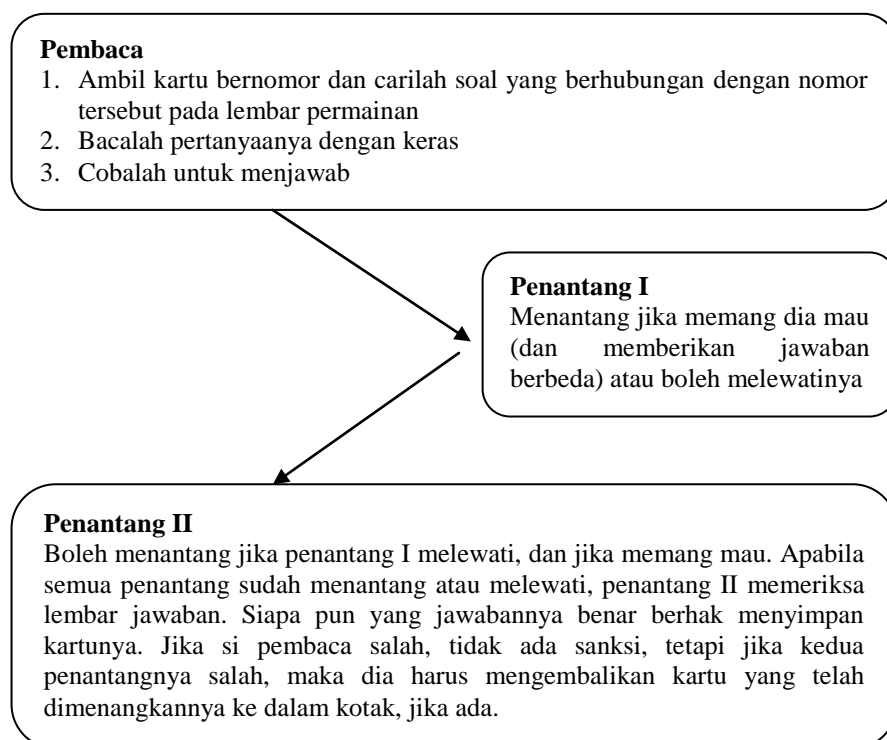
d) Validasi kelas

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

e) Turnamen

Sebelum kegiatan turnamen dilakukan, guru mengumumkan penempatan meja turnamen dan meminta siswa untuk mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Penempatan nomor meja turnamen bisa diacak agar siswa tidak bisa tahu mana meja atas dan yang bawah. Persaingan dalam meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan akademik yang setara. Selanjutnya guru membagikan satu set seperangkat

turnamen untuk masing-masing meja. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, gambar bintang, dan lembar skor permainan. Setelah perlengkapan turnamen dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Adapun gambar dari putaran permainan dalam satu meja turnamen dapat dilihat di bawah ini:



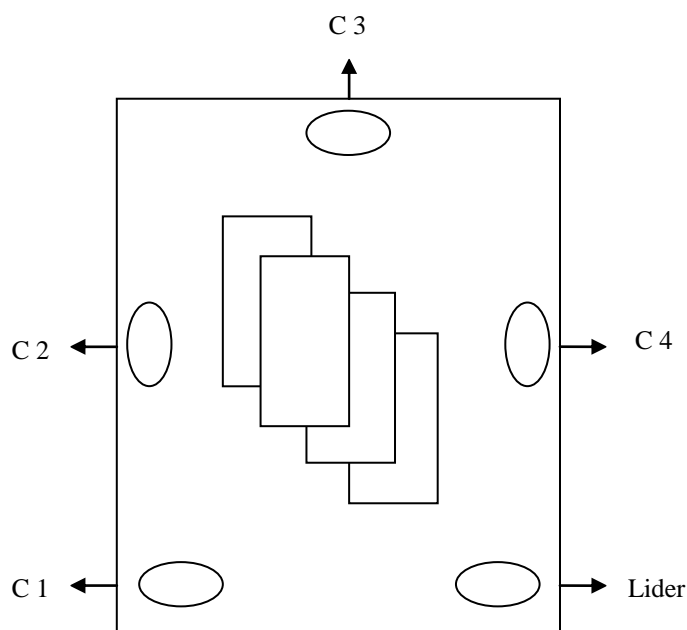
Gambar 2.2 Aturan Permainan (TGT)⁴³

Bentuk turnamen secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Dalam meja 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

⁴³ *Ibid*, hal. 173

kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider. Sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, dan celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.



Gambar 2.3 Urutan Celing dalam Meja Turnamen

Misalnya lider mendapatkan kartu dengan angka 9 maka lider membaca soal 9, dari soal 9 tersebut lider menjawab A, C1 (celing 1) menjawab B, C2 (celing 2) menjawab C, C3 (celing 3) menjawab D, dan C4 (celing 4) menjawab E, ternyata setelah C4 (celing 4) membuka jawaban maka yang benar adalah C, sehingga

kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke C1 (celing 1), sedangkan C2 (celing 2) dan C4 (celing 4) tidak mendapatkan kartu karena aturan permainannya berjalan searah dengan putaran jarum jam. Sehingga C1 bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu di atas meja, misalnya mendapatkan kartu dengan nomor 11 maka C1 membuka soal nomor 11 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh ceiling dan kemudian dikocok kembali. Lider berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 1 poin yang berupa gambar bintang. Semua anggota turnamen berhak mengambil sendiri poin yang telah disediakan asalkan soal dijawab dengan benar.

Setelah turnamen selesai, masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan menjumlahkan poin-poin tersebut.

Bagi kelompok yang mendapat poin terbanyak akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II, dan III.

f) Penghargaan kelompok

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

d. Kelebihan dan Kekurangan Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan TGT antara lain:⁴⁴

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis 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.

⁴⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2014), hal. 207-208

4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Sedangkan kekurangan TGT antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. 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 didik dari yang tertinggi hingga terendah.

5. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar terdiri dari dua suku kata yaitu “prestasi” dan “belajar”. Dari dua kata tersebut memiliki makna yang berbeda. Untuk memahami pengertian prestasi belajar, maka perlu diuraikan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan prestasi dan apa yang dimaksud dengan belajar.

Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu “*Presesatie*” yang kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil

usaha".⁴⁵ Sementara itu dalam kamus ilmiah bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai.⁴⁶ Mas'ud Hasan Abdul Qohar berpendapat prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.⁴⁷ Kemudian mengenai beberapa batasan tersebut, prestasi dapat dikatakan sebagai suatu pencapaian tingkat keberhasilan atau hasil usaha yang telah dicapai.

Sedangkan pengertian belajar menurut Suharsimi Arikunto secara sederhana diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya, baik berupa pengetahuan, keterampilan ataupun sikap.⁴⁸ Kemudian Morgan berpendapat bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.⁴⁹ Sementara Cronbach berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari suatu pengalaman.⁵⁰

Tentu masih banyak lagi pendapat dari pakar terkait mengenai pengertian belajar. Dari uraian tersebut setidaknya terdapat kesamaan mengenai makna belajar, yaitu perubahan. Jadi belajar dapat diartikan

⁴⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 12

⁴⁶ Farida Hamid, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, (Surabaya: Apollo, 2015), hal. 511

⁴⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 21

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: PT. Rineke Cipta, 1990), hal. 19

⁴⁹ M. Ngali Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 84

⁵⁰ Wiyani, *Manajemen Kelas...*, hal. 17

sebagai sebuah proses dalam diri seseorang yang diarahkan melalui pengalaman atau latihan yang kemudian menghasilkan suatu perubahan baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Dari beberapa uraian pengertian prestasi dan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu hasil yang telah dicapai oleh seseorang atau peserta didik melalui kegiatan yang dapat mengubah pola tingkah laku dari pengalaman yang diperolehnya sehingga terwujudnya suatu pencapaian keberhasilan tertentu.

Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:⁵¹

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat

⁵¹ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran...*, hal. 12-13

dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Jika dilihat dari berbagai fungsi prestasi belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seberapa penting bagi guru dalam mengetahui dan memahami prestasi belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik, supaya tujuan belajar bukan hanya sekedar sebagai pencapaian keberhasilan dalam penguasaan materi saja, namun bertujuan sebagai pencapaian dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Dengan demikian, untuk memahami tentang

prestasi belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhinya.⁵²

Adapun faktor-faktor tersebut antara lain:

1) Pengaruh faktor eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan ke dalam faktor sosial dan non-sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antarmanusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial. Ke dalam faktor ini termasuk lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik, misalnya: keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya.

Faktor eksternal dalam lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Di samping itu, di antara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar ialah peranan faktor guru dan fasilitator. Dalam sistem pendidikan dan khususnya dalam pembelajaran yang berlaku dewasa ini peranan guru dan keterlibatannya masih menempati posisi yang penting. Dalam hal ini, efektivitas pengelolaan faktor bahan, lingkungan, dan instrument sebagai faktor-faktor utama yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar, hampir seluruhnya bergantung pada guru.⁵³

⁵² E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 190-191

⁵³ *Ibid*, hal. 191

2) Pengaruh faktor internal

Sekalipun banyak pengaruh atau rangsangan dari faktor eksternal yang mendorong individu belajar, keberhasilan belajar itu akan ditentukan oleh faktor diri (internal) beserta usaha yang dilakukannya.⁵⁴ Faktor yang berasal dari dalam siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni: (a) aspek *fisiologis* (yang bersifat jasmaniah), (b) aspek *psikologis* (yang bersifat rohaniah). Berikut di antara faktor-faktor tersebut:

a) Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan *tonus* jasmani agar tetap bugar, siswa sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Selain itu, siswa juga dianjurkan memilih pola istirahat dan olahraga ringan yang sedapat mungkin terjadwal secara tetat dan berkesinambungan. Hal ini penting sebab kesalahan pola makan

⁵⁴ *Ibid*, hal. 193

minum dan istirahat akan menimbulkan reaksi *tonus* yang negatif dan merugikan semangat mental itu sendiri.

Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Daya pendengaran dalam penglihatan siswa yang rendah, umpamanya, akan menyulitkan *sensory register* dalam menyerap item-item informasi yang bersifat *echoic* dan *iconic* (gema dan citra). Akibat negatif selanjutnya adalah terhambatnya proses informasi yang dilakukan oleh sistem memori siswa tersebut.⁵⁵

b) Aspek psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa; (2) sikap siswa; (3) bakat siswa; (4) minat siswa; dan (5) motivasi siswa.⁵⁶

(1) Intelegensi siswa

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya

146 ⁵⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 145-

⁵⁶ *Ibid*, hal. 146-147

hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelegensi, dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Semakin tinggi tingkat intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah, maka kecenderungan hasil yang dicapainya pun rendah. Meskipun demikian, tidak boleh dikatakan bahwa “taraf prestasi belajar di sekolah kurang, pastilah taraf intelegensinya kurang, karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya.”⁵⁷

(2) Sikap siswa

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respon tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.⁵⁸

(3) Bakat siswa

Bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi, secara global bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas

⁵⁷ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum...*, hal. 193-194

⁵⁸ *Ibid*, hal. 194

(*superior*) atau cerdas luar biasa (*very superior*) disebut juga sebagai *talented child*, yakni anak berbakat.⁵⁹

(4) Minat siswa

Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Oleh karena itu, minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu. Umpamanya, seorang peserta didik yang menaruh minat besar terhadap kesenian akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada yang lain. Pemusatan perhatian yang intensif tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencaai prestasi yang diinginkan.⁶⁰

(5) Motivasi siswa

Motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: (a) motivasi *intrinsik*, (2) motivasi *ekstrinsik*. Motivasi intrinsik adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. termasuk dalam motivasi intrinsik siswa adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhan terhadap materi tersebut, misalnya, untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga

⁵⁹ Syah, *Psikologi...*, hal. 150

⁶⁰ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum...*, hal. 194

mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Pujian dan hadiah, peraturan/tata tertib sekolah, suri tauladan orang tua, guru, dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret motivasi ekstrinsik yang dapat menolong siswa untuk belajar.⁶¹

6. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat.⁶²

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.⁶³

⁶¹ Syah, *Psikologi...*, hal. 15-1-152

⁶² Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 19

⁶³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal.171

Ilmu Pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya.⁶⁴

Pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan praktis, agar mereka dapat menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada di sekitar mereka. Dalam mengkaji dan membahas persoalan-persoalan tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mendapat sumber materi dari berbagai bidang ilmu sosial, seperti; ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, ilmu politik dan sejarah. Meskipun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat mempelajari kehidupan sosial didukung dan berdasarkan pada bahan kajian geografis, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara dan sejarah, namun IPS bukan merupakan penjumlahan, himpunan atau penumpukan bahan-bahan ilmu-ilmu sosial (*social science*).⁶⁵

Untuk jenjang SD/MI, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*)

⁶⁴ Solihatin & Raharjo, *Cooperative learning...*, hal 14-15

⁶⁵ Syafruddin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat: PT Ciputat Press, 2005), hal. 22-23

peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap berperilakunya.⁶⁶

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:⁶⁷

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

⁶⁶ Sapriya, *Pendidikan...*, hal. 194

⁶⁷ Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hal. 4-5

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

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:⁶⁸

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

⁶⁸ Trianto, *Model Pembelajaran...*, hal. 176-177

- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- 6) Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- 7) Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- 8) Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- 9) Menekankan perasaan, emosi dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang diberikan.

7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS

a. Uraian Tentang Pelajaran IPS Pokok Bahasan Koperasi

1) Pengertian Koperasi

Koperasi didirikan oleh masyarakat dan untuk kepentingan masyarakat. Koperasi merupakan bentuk usaha di bidang ekonomi

yang berjiwa sosial dan mengutamakan gotong royong. Menurut Undang-undang Koperasi Nomor 25 Tahun 1992 Pasal 1 Ayat 1, pengertian koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya.

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

Koperasi mempunyai sifat-sifat yang khas sebagai berikut:

- a) Koperasi merupakan organisasi perekonomian
- b) Anggota koperasi memiliki cita-cita dasar yang sama
- c) Cita-cita diwujudkan secara bersama-sama
- d) Koperasi memiliki watak sosial

2) Tujuan dan Manfaat Koperasi

Koperasi dibentuk dengan tujuan sebagai berikut:

- a) Memajukan kesejahteraan anggota dan masyarakat
- b) Ikut membangun tatanan perekonomian nasional

Adapun manfaat koperasi, antara lain sebagai berikut:

- a) Sebagai tiang perekonomian Indonesia

- b) Melatih anggota untuk berorganisasi
- c) Kebersamaan dalam suatu usaha
- d) Sebagai bentuk pengamalan UUD 1945 pasal 33 ayat 1

3) Lambang Koperasi



Gambar 2.4 Lambang Koperasi Lama dan Baru

Arti lambang koperasi yang lama:

- a) Rantai melambangkan persahabatan yang kokoh.
- b) Tulisan "Koperasi Indonesia" melambangkan kepribadian Indonesia.
- c) Padi kapas melambangkan kemakmuran yang harus dicapai.
- d) Gerigi roda melambangkan usaha yang terus menerus.
- e) Bintang dan perisai melambangkan landasan koperasi Pancasila.
- f) Timbangan melambangkan keadilan bagi seluruh anggota.
- g) Pohon beringin melambangkan sifat kepribadian Indonesia yang kuat dan berakar.
- h) Warna merah putih melambangkan sifat nasional koperasi.

Arti lambang koperasi yang baru:

- a) Tulisan Koperasi Indonesia yang merupakan identitas lambang.
- b) Gambar 4 (empat) kuncup bunga yang sering bertaut dihubungkan bentuk sebuah lingkaran yang menghubungkan satu kuncup dengan kuncup lainnya, menggambarkan seluruh pemangku kepentingan saling bekerja sama secara terpadu dan berkordinasi secara harmonis dalam membangun Koperasi Indonesia.
- c) Tata warna : a) warna hijau muda dengan dengan kode warna C:10, M:3, Y:22, K:9, b) warna hijau tua dengan dengan kode warna C:20, M:0, Y:30, K:25, c) warna merah tua dengan dengan kode warna C:5, M:56, Y:76, K:21, d) perbandingan skala 1:20.

4) Macam-macam Koperasi

Ada bermacam-macam jenis koperasi. Pengelompokan jenis koperasi bisa dilakukan berdasarkan jenis usaha dan keanggotaan koperasi.

a) Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

1. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota.

2. Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota.

3. Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu usaha anggota koperasi. Bisa juga koperasi yang melakukan suatu jenis usaha bersama-sama.

b) Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

1. Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian.

2. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

3. Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

4. Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah.

5. Koperasi Unit Desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi.

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

Pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi merupakan materi pelajaran kelas IV semester II. Materi koperasi mencakup pengertian koperasi, tujuan dan manfaat koperasi, lambang koperasi, dan macam-macam koperasi. Materi tersebut sudah ada dalam kehidupan sosial yang dialami oleh peserta didik, namun perlu pengenalan lebih dalam tentang materi tersebut.

Pada penelitian ini, materi koperasi diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Melalui TGT ini, peserta didik diharapkan dapat aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan mengintegrasikan pengalaman baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan saling bekerja sama dalam memecahkan masalah melalui belajar kelompok, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Adapun tahap-tahap pembelajaran IPS pokok bahasan koperasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1) Pembukaan

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

2) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

3) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang dalam satu kelompok yang anggotanya heterogen dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal).

4) Validasi kelas

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

5) Turnamen

Sebelum pelaksanaan turnamen, guru membagi peserta didik ke dalam meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen terdiri dari beberapa peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik yang sama. Setelah masing-masing peserta didik berada dalam meja turnamen berdasarkan kemampuan akademik masing-masing, guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, dan skor turnamen untuk setiap meja.

6) Penghargaan kelompok

Setelah turnamen selesai peserta didik kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang mereka dapat. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak, maka merekalah yang akan menjadi juara. Kemudian guru mengumumkan tiga kelompok yang akan mendapatkan juara I, II, dan III.

B. Penelitian Dahulu yang Relevan

Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini bukanlah yang pertama. Karena sebelum adanya penelitian ini, sudah terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Penelitian tersebut membuktikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelusuran atas hasil penelitian yang terdahulu, penelitian ini bisa bersifat meneruskan atau bahkan menyempurnakan. Berikut paparan hasil penelitian terdahulu dan beberapa perbedaan dengan penelitian ini:

1. Ika Kholifatuazzawa dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV MIN Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada tes awal yaitu sebesar 47,05% dan pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu menjadi 83,33%.⁶⁹

2. Lutfi Pratiwi dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Pandansari Ngunut Tulungagung”. Berdasarkan hasil tes individual pada sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Persentase peserta didik yang lulus KKM sebelum penelitian sebesar 36% menjadi 52% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 84% pada siklus II.⁷⁰

3. Muhammad Abdul Jalil dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dari hasil pre test yaitu 29,41% dan meningkat pada hasil post test siklus I yakni

⁶⁹ Ika Kholifatuwwa, *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)

⁷⁰ Lutfi Pratiwi, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Pandansari Ngunut Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014)

sebesar 55,88% dan pada hasil post test siklus II mengalami peningkatan yaitu menjadi 85,29%.⁷¹

4. Nuril Milati dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terjadi peningkatan prestasi belajar siswa melalui penerapan Pembelajaran Kooperatif (*Team Games Tournament* (TGT)). Hal tersebut dibuktikan pada sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II. Perubahan tersebut cukup signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum diadakan penelitian yaitu dengan persentase 32,43%, kemudian setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) tingkat keberhasilan pada siklus I meningkat mencapai 80% dan peningkatan ditunjukkan kembali pada siklus II yaitu menjadi 97,14%.⁷²
5. Wartono Rohmad Arifin dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada Pokok Bahasan Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar di Kelas V MI Futuh Sumurgung Tuban Tahun Pelajaran 2014/2015”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan persentase ketuntasan belajar secara klasikal

⁷¹ Muhammad Abdul Jalil, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

⁷² Nuril Milati, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2009)

pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar sebesar 45% dan pada siklus II meningkat hingga 85%.⁷³

Dari beberapa uraian penelitian terdahulu di atas, peneliti akan mengkaji dari beberapa perbedaan dan persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Agar dapat mempermudah memaparkan perbedaan dan persamaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.2. Perbandingan Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ika Kholifatuazzawa dalam penelitiannya berjudul “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”	Hasil penelitian pada tes awal yaitu sebesar 47,05% dan pada siklus I meningkat menjadi 66,67% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu menjadi 83,33%	a. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT b. Objek penelitian kelas IV c. Penelitian dengan dua siklus	a. Mata pelajaran yang diteliti berbeda b. Lokasi penelitian berbeda
2	Lutfi Pratiwi Dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIN Pandansari Ngunut	Hasil penelitian pada tes awal yaitu sebesar 36% dan pada siklus I meningkat menjadi 52% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu	a. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT b. Objek penelitian kelas IV c. Penelitian	a. Mata pelajaran yang diteliti berbeda b. Lokasi penelitian berbeda

⁷³ Wartono Rohmad Arifin, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada pokok bahasan Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar di Kelas V MI Futuh Sumurgung Tuban Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Surabaya, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015)

Lanjutan tabel...

	Tulungagung”	menjadi 84%	dengan dua siklus	
3	Muhammad Abdul Jalil dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung”	Hasil penelitian pada tes awal yaitu sebesar 29,41% dan pada siklus I meningkat menjadi 55,88% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu menjadi 85,29%	a. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT b. Objek penelitian kelas IV c. Penelitian dengan dua siklus	a. Mata pelajaran yang diteliti berbeda b. Lokasi penelitian berbeda
4	Nuril Milati dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif (<i>Team Games Tournament</i>) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang”	Hasil penelitian pada tes awal yaitu sebesar 41,17% dan pada siklus I meningkat menjadi 52,94% dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali yaitu menjadi 88,23%	a. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT b. Penelitian dengan dua siklus	a. Mata pelajaran yang diteliti berbeda b. Objek penelitian kelas V c. Lokasi penelitian berbeda
5	Wartono Rohmad Arifin dalam penelitiannya berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) pada Pokok Bahasan Menghitung Luas dan Keliling Bangun Datar di Kelas V MI Futuh Sumurgung Tuban Tahun Pelajaran 2014/2015”	Hasil penelitian pada siklus I sebesar 45% dan pada siklus II meningkat hingga 85%	a. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT b. Penelitian dengan dua siklus	a. Mata pelajaran yang diteliti berbeda b. Objek penelitian kelas V c. Lokasi penelitian berbeda

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan kesimpulan atau jawaban sementara berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) digunakan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS pokok bahasan koperasi pada peserta didik kelas IV SDIT Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung, maka prestasi belajar peserta didik akan meningkat.

D. Kerangka Pemikiran

Setiap pendidik atau guru yang melakukan kegiatan mengajar selalu dihadapkan dengan berbagai macam masalah dalam pembelajaran di kelas. Seperti halnya pada pelajaran IPS di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Fikri Kedungwaru Tulungagung yang dirasa masih belum optimal. Bagi peserta didik mata pelajaran IPS dianggap cukup banyak membutuhkan hafalan dalam memahaminya. Peserta didik dihadapkan tentang permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari sehingga, guru harus mengkaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, menuntut keprofesionalan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu usaha guru untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang tepat atau sesuai dengan materi pembelajaran.

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Peserta didik dapat mempelajari materi dengan menyenangkan, dan

menambah partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran, serta prestasi belajar peserta didik dapat mengalami peningkatan. Selain itu juga dapat mengembangkan pola tingkah laku kooperatif dan hubungan yang baik antar peserta didik. Oleh karena itu, dengan interaksi yang baik antar peserta didik dapat memunculkan ide baru dan dapat mengintegrasikan ide yang telah dimiliki serta dapat memperbanyak pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran IPS terutama pada materi koperasi.

Peneliti akan menggambarkan keefektifan hubungan konseptual antara tindakan yang akan dilakukan dan hasil yang akan diharapkan. Berikut peneliti menggambarkan melalui bagan:

Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pemikiran

