

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends dalam Agus Suprijono, menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>20</sup>

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan

---

<sup>20</sup> Suprijono Agus, *Cooperative Learning* (Yogyakarta : Teras, 2012), hal 30

teknik pembelajaran.<sup>21</sup> Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip dan tekanan utama yang berbeda-beda.<sup>22</sup>

Model pembelajaran menurut saya adalah suatu rencana dalam menyusun pembelajaran untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara keseluruhan dan model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip yang berbedea-beda.

## **2. Ciri-ciri model pembelajaran**

Adapun ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- b. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas
- c. 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

---

<sup>21</sup>Agus Suprijono, *Cooperatif Learning...*, hal. 45-46

<sup>22</sup>Kokom Komalasari, *PembelajaranKontekstual...*, hal.57

- d. Memiliki persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.<sup>23</sup>

## **B. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif**

### **1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)**

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Ada banyak alasan mengapa *cooperative learning* tersebut mampu memasuki *mainstream* (kelaziman) pratek pendidikan. Selain bukti-bukti nyata tentang ke-berhasilan pendekatan ini, pada masa sekarang masyarakat pendidikan semakin menyadari pentingnya para siswa berlatih

---

<sup>23</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran....*, hal. 136

berpikir, memecahkan masalah, serta menggabungkan kemampuan dan keahlian. Walaupun memang pendekatan ini akan berjalan baik di kelas yang kemampuannya merata, namun sebenarnya kelas dengan kemampuan siswa yang bervariasi lebih membutuhkan pendidikan ini. Karena dengan mencampurkan para siswa dengan kemampuan yang beragam tersebut maka siswa yang kurang akan sangat terbantu dan termotivasi siswa yang lebih. Demikian juga siswa yang lebih akan semakin terasah pemahamannya.<sup>24</sup>

## 2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Setiap pembelajaran, tentunya memiliki ciri-ciri atau kekhasan tersendiri untuk membedakan bentuk pembelajaran yang satu dengan pembelajaran yang lain. Begitu juga dengan pembelajaran kooperatif ini juga memiliki beberapa ciri, antara lain :

- a. Belajar bersama teman
- b. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman
- c. Saling ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok
- d. Dapat dipertanggungjawabkan secara individu
- e. Berbagi kepemimpinan
- f. Menekankan pada tugas dan kebersamaan
- g. Membentuk ketampilan social.<sup>25</sup>

## 3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur dasar dalam dalam *cooperative learning* menurut *lungdren* sebagai berikut :

---

<sup>24</sup> Isjoni, *Cooperative Learning : Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*, (Bandung : alfabeta, 2011), hal.15-18

<sup>25</sup>Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 59-60

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa membagi tugas dan berbagi tanggung jawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para siswa diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang di tangani dalam kelompok kooperatif.

Thompson dalam isjoni mengemukakan *cooperative learning* turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang dengan kemampuan yang heterogen. Maksud heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk

melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pada *cooperative learning* yang diajarkan adalah keterampilan- keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.<sup>26</sup>

#### **4. Prinsip - prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Stahl dalam Tukiran Taniredja mengemukakan bahwa prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif (*cooperative Learning*) meliputi: 1) perumusan tujuan belajar siswa harus jelas, 2) penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, 3) ketergantungan yang bersifat positif, 4) interaksi yang bersifat terbuka, 5) tanggungjawab individu, 6) kelompok bersifat heterogen, 7) interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif, 8) tindak lanjut/ *follow up*, 9) kepuasan dalam belajar.<sup>27</sup>

#### **5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif**

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda. Beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif yaitu:

---

<sup>26</sup>Isjoni, *Cooperative Learnin*.Hal 13-14

<sup>27</sup>*Ibid.*,hal. 58

- a. Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain
- b. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain
- c. Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan
- d. Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar
- e. Merupakan suatu model pembelajaran yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* (mengatur) waktu dan sikap positif terhadap sekolah
- f. Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri serta menerima umpan balik
- g. Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata
- h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2010), hal. 249-250

- i. Dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas.<sup>29</sup>

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa kelebihan, namun juga mempunyai kekurangan, di antaranya yaitu:

- a. Siswa yang dianggap memiliki kelebihan, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok
- b. Ciri utama model pembelajaran kooperatif adalah siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh siswa
- c. Penilaian yang diberikan didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa
- d. Keberhasilan model pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang. Dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali penerapan model pembelajaran kooperatif
- e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam

---

<sup>29</sup> Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal.26

kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui model pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam model pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.<sup>30</sup>

### **C. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

#### **1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetensi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang laian mencapai hasil atau prestasi

---

<sup>30</sup>Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif...*, hal. 250-251.

serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu:<sup>31</sup>

- a. Penyajian kelas
- b. Kelompok (*teams*)
- c. *Game*
- d. *Turnament*

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Setiap model pembelajaran kooperatif selalu memiliki langkah-langkah dalam setiap penerapannya, begitu juga dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga memiliki langkah-langkah dalam proses penerapannya. Berikut ini adalah langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*:

- a. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan

---

<sup>31</sup>Aris shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal.114 hal203- 207

penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar Dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-7 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* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Permainan (*Game*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dinamakan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk tournament atau lomba mingguan.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Tournament atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik lainnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajar, terlebih lagi aktivitas pembelajaran ini dilakukan sambil bermain. Siswa dapat mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model *Teams Games Tournament* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan semua tingkatan kelas.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sebagai salah satu alternatif yang dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran dan menjadikan siswa lebih aktif selama proses belajar mengajar juga memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan.

**Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut :**

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

**Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut :**

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.

- c. 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.

#### **4. Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament***

##### a. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut juga dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

##### b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 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* atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

c. Permainan (*game*)

*Game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. Pertandingan atau lomba (*turnament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada

akhir minggu atau pada setiap akhir setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja tournament atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.<sup>32</sup>

## **D. Tinjauan Tentang Kerjasama**

### **1. Pengertian Kerjasama**

Kerjasama merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik yaitu ketika peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas

---

<sup>32</sup>Aris shoimin, *68 Model Pembelajaran*, hal.114 hal203- 207

kelompok, mereka memberikan dorongan, anjuran dan informasi pada teman sekelompoknya yang membutuhkan bantuan.<sup>33</sup> Hal ini berarti dalam kerjasama, peserta didik lebih paham akan memiliki kesadaran untuk menjelaskan kepada teman yang belum paham.

## **2. Cara Meningkatkan Kerjasama Peserta didik**

Untuk meningkatkan kerjasama peserta didik perlu dianjurkan ketrampilan sosial. Hal ini dikarenakan dengan ketrampilan sosial nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri peserta didik dengan cara pembiasaan. Ketrampilan sosial yang harus dimiliki peserta didik untuk meningkatkan kerjasama peserta didik diungkapkan oleh Johnson dalam Miftahul Huda, untuk mengkoordinasi setiap usaha demi mencapai tujuan kelompok, peserta didik harus :

- a. Saling mengerti dan percaya satu sama lain
- b. Berkomunikasi dengan jelas dan tidak ambigu
- c. Saling menerima dan mendukung satu sama lain
- d. Mendamaikan setiap perdebatan yang sekiranya melahirkan konflik.<sup>34</sup>

## **3. Indikator Kerjasama**

Kerjasama peserta didik termasuk belajar bersama, diperlukan penyesuaian emosional antara peserta didik satu dengan yang lain. Sedangkan Radno Harsanto memiliki pandangan bahwa kerjasama peserta didik dapat terlihat dari belajar bersama dalam kelompok. Belajar bersama dalam kelompok akan memberikan beberapa manfaat. Manfaat tersebut

---

<sup>33</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, (Jakarta : Pustaka Pelajar 2011), hal. 24-25

<sup>34</sup> Miftahul Huda, *Cooperative...*, hal 55

mengindikasikan adanya prinsip kerjasama. Manfaat dari adanya belajar bersama dalam kelompok, antara lain :

- a. Belajar bersama dalam kelompok akan menanamkan pemahaman untuk saling membantu
- b. Belajar bersama akan membentuk kekompakan dan keakraban
- c. Belajar bersama akan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik
- d. Belajar bersama akan meningkatkan kemampuan akademik dan sikap positif terhadap sekolah
- e. Belajar bersama akan mengurangi aspek negatif kompetisi.<sup>35</sup>

Berikut ini ciri-ciri atau indikator kerjasama peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa indikator kerjasama peserta didik antara lain:

- a. Saling membantu sesama anggota dalam kelompok
- b. Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan
- c. Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok
- d. Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas
- e. Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung
- f. Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya
- g. Mendorong peserta didik lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok
- h. Menyelesaikan tugas tepat waktu.

---

<sup>35</sup> Radno Harsanto, *Pengelolaan Kelas yang Dinamis, Paradigma Baru Pembelajaran Menuju Kompetensi Siswa*, (Yogyakarta : Kanisius, 2007), hal. 44

## E. Tinjauan Tentang Keaktifan

### 1. Pengertian Keaktifan

Kata aktif dalam kamus Besar Bahasa Indonesia artinya giat (bekerja, berusaha) dinamis atau bertenaga. Sedangkan keaktifan yaitu kegiatan, kesibukan.<sup>36</sup> Dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran dimana saat terjadi proses belajar mengajar itu ada interaksi dan komunikasi multi arah diantara pendidik dan peserta didik terjadi komunikasi.

Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar.<sup>37</sup> Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.<sup>38</sup> Peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual dan emosional secara terus menerus dalam proses pembelajaran.

Dari empat pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik aktif adalah peserta didik yang terlibat secara terus menerus baik secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk proses mengkomparasikan materi pelajaran yang diterima.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya keterlibatan dalam bentuk fisik seperti duduk melingkar, mengerjakan/melakukan sesuatu, akan tetapi juga dalam bentuk proses

---

<sup>36</sup>Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990), hal. 17

<sup>37</sup>Ahmadi & Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), hal. 207

<sup>38</sup>Hollingsworth & Lewis, *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Di Kelas*, (Jakarta : PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal. 7

analisis, penghayatan yang kesemuanya merupakan keaktifan peserta didik dalam hal psikis dan emosi.<sup>39</sup>

Keaktifan belajar meliputi aktifitas jasmani dan keaktifan mental. Aktifitas belajar tersebut digolongkan menjadi empat, yaitu sebagai berikut:

- a. *Visual Activitas* meliputi membaca, memperhatikan, mengamati, demonstrasi dan sebagainya
- b. *Oral Activitas* meliputi mendengar, menerima, diskusi dan sebagainya
- c. *Drawing Activitas* meliputi menggambar, membuat grafik, membuat peta, diagram dan sebagainya
- d. *Writing Activitas* meliputi menulis cerita, membuat rangkuman, menulis laporan dan sebagainya.<sup>40</sup>

## 2. Ciri-ciri Keaktifan Peserta Didik

Kadar keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada dimensi peserta didik yaitu pembelajaran yang berkadar peserta didik aktif akan terlihat pada diri peserta didik akan adanya keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemampuannya. Dalam dimensi peserta didik ini nanti pada akhirnya akan tumbuh dan berkembang kemampuan kreativitas peserta didik.<sup>41</sup>

Berikut adalah ciri-ciri keaktifan peserta didik sebagai berikut :

---

<sup>39</sup> Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, (Semarang : UNNES Press, 2004), hal. 75

<sup>40</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2004), hal. 173

<sup>41</sup> *Ibid.*, hal. 75-76

- a. Keberanian untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, keinginan dan kemauannya serta menampilkan berbagai usaha dalam kegiatan belajar.<sup>42</sup>
- b. Berpartisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar serta mengkomunikasikan hasil belajar
- c. Menampilkan berbagai usaha belajar untuk mencapai keberhasilan kreativitas belajar
- d. Mempelajari, mengalami dan menemukan sendiri pengetahuan yang diperoleh.<sup>43</sup>

### 3. Unsur Keaktifan

Menurut Dierdich yang dikutip oleh Nasution, Indikator aktivitas peserta didik dapat digolongkan menjadi delapan, yaitu :

- a. *Visual Activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan
- b. *Oral Activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi
- c. *Listening Activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato
- d. *Writing Activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin

---

<sup>42</sup> Supriyono, *Psikologi Belajar...*, hal. 207-208

<sup>43</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar, Di Sekolah* , ( Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hal. 71-72

- e. *Drawing Activities* yaitu menggambar, membuat grafik, peta, pola, diagram
- f. *Motor Activities* yaitu melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, meresapi, bermain, memelihara binatang, berkebun
- g. *Mental Activities* yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan
- h. *Emotional Activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, senang, gugup.<sup>44</sup>

Keaktifan peserta didik dapat diartikan sebagai interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya.

#### **4. Aspek-aspek Keaktifan Peserta Didik**

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan peserta didik, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya peserta didik terlibat secara aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tersebut meliputi :

##### **a. Keberanian**

Keberanian ini merujuk kepada keberanian peserta didik dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya dalam proses belajar. Keberanian adalah suatu tindakan memperjuangkan sesuatu

---

<sup>44</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 1995), hal. 91

yang dianggap penting dan mampu menghadapi segala sesuatu yang dapat menghalanginya karena percaya kebenarannya.

b. Berpartisipasi

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa dicapai semaksimal mungkin. Partisipasi didefinisikan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya.

c. Kreativitas belajar

Kreativitas mengacu pada penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu. Peserta didik yang aktif mempunyai motivasi untuk menciptakan cara belajar yang baru untuk mengkreaitivaskan belajar mereka agar mendapatkan pemahaman yang mereka inginkan.

Jenis kreativitas mempunyai jumlah atau kadar yang berbeda tergantung pada segi mana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi dan lain sebagainya.<sup>45</sup>

d. Kemandirian belajar

Kemandirian dalam proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas dalam pembelajaran yang didorong oleh kemauan sendiri,

---

<sup>45</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 144

pilihan sendiri dan mengatur diri untuk mencapai hasil yang optimal. Peserta didik yang aktif dengan sikap mandiri dengan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Keaktifan peserta didik tidak hanya diperlukan dalam kegiatan belajar di kelas saja, melainkan dalam kegiatan berkelompok peserta didik diharapkan dapat aktif, ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Hal ini dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam belajar serta dapat melatih peserta didik untuk berpikir secara logis dalam menyampaikan argumentasi yang dikemukakan dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan ataupun membahas suatu permasalahan. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan diskusi kelompok.

## **5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Menurut Hamalik, aktivitas belajar atau bisa disebut keaktifan belajar bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan melakukan aktifitas tersebut hasil belajar akan meningkat.<sup>46</sup> Artinya, jika keaktifan belajar meningkat maka hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Berdasarkan sumber yang didapatkan, menyatakan bahwa ada lima faktor hal yang mempengaruhi keaktifan belajar, yaitu :

a. Stimulus belajar

---

<sup>46</sup>Hamalik, *Teknik Pengukuran...*, hal. 20

- b. Perhatian dan motivasi
- c. Respon yang dipelajarinya
- d. Penguatan
- e. Pemakaian dan pemindahan.<sup>47</sup>

Mengaktifkan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori peserta didik agar bekerja dan berkembang secara optimal. Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoptimalkan kesempatan mengungkapkan dengan bahasa dan melakukan dengan keefektifannya sendiri.<sup>48</sup>

Keaktifan belajar peserta didik secara optimal akan terjadi ketika pendidik menyajikan materi berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai subjek pembelajaran. Pendidik menjembatani peserta didik untuk dapat tanggap terhadap materi yang sedang disampaikan sehingga pendidik dan peserta didik dapat beriringan dalam proses pembelajaran secara optimal. Pendidik berperan juga sebagai moderator agar antara peserta didik satu dengan peserta didik yang lainnya terdapat proses interaksi. Selanjutnya pendidik berperan sebagai evaluator terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, dimana pendidik memberikan evaluasi berupa soal kepada peserta didik untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik.

## **F. Hakikat Hasil Belajar**

### **1. Motivasi dan Hasil Belajar**

---

<sup>47</sup> Zaini, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 20

<sup>48</sup> Mamol Idris, *Strategi dan Metode Pengajaran : Menciptakan Ketrampilan Mengajar Yang efektif dan Edukatif*, (Yogyakarta : Ar Ruzz Media, 2008), hal. 170

Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong individu untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan. Selain itu motivasi juga bisa dikatakan sebagai suatu rencana atau keinginan untuk menuju suatu keberhasilan.<sup>49</sup>

Menurut Vroom motivasi mengacu pada suatu proses yang mempengaruhi pilihan individu terhadap berbagai macam bentuk kegiatan yang diinginkannya. Tanpa motivasi, hasil belajar tidak akan tercapai secara optimal.<sup>50</sup> Hal tersebut dikarenakan motivasi merupakan prasyarat dalam pembelajaran berupa dorongan yang berasal dari faktor internal yang meliputi: 1) kesehatan, 2) inteligensi dan bakat, 3) minat dan motivasi, 4) cara belajar, 5) kemauan, 6) daya ingat, 7) daya konsentrasi,<sup>51</sup> serta faktor eksternal yang meliputi: 1) faktor lingkungan keluarga, 2) faktor lingkungan sekolah, 3) faktor lingkungan masyarakat dan 4) faktor waktu.<sup>52</sup>

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (produk) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dalam lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku.

---

<sup>49</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 308

<sup>50</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 72

<sup>51</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2007), hal. 55

<sup>52</sup> Thurssan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta : Puspa Swara Anggota IKAPI, 2004), hal. 14

Menurut Sudjana “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.<sup>53</sup> Sedangkan menurut Keller dalam Abdurrahman “hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak, sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar”. Ini berarti besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.<sup>54</sup> Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>55</sup>

## 2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dapat dikategorikan ke dalam dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dan faktor yang datang dari luar pelajar atau faktor lingkungan.

Faktor yang datang dari diri pelajar terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan pelajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping kemampuan, faktor lain yang juga mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar seseorang ialah motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan faktor psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri pelajar merupakan hal yang logis jika dilihat bahwa perbuatan belajar adalah

---

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

<sup>54</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 39

<sup>55</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 34

perubahan tingkah laku individu yang disadarinya. Jadi, sejauh mana usaha pelajar untuk mengondisikan dirinya bagi perbuatan belajar, sejauh itu pula hasil belajar akan ia capai.

Meskipun demikian, hasil belajar yang dicapai oleh pelajar masih dipengaruhi oleh faktor yang datang dari luar dirinya, yang disebut lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kapasitas pelajar dan kualitas pengajaran.<sup>56</sup>

### **3. Ciri –Ciri Evaluasi Hasil Belajar**

Evaluasi hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang memiliki ciri-ciri khas dari kegiatan yang lain. Diantara ciri-ciri khas yang dimiliki evaluasi hasil belajar yaitu: 1) evaluasi yang dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan siswa itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung, 2) pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar siswa pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka, 3) pada kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap, 4) prestasi yang dicapai oleh siswa dari waktu ke waktu bersifat relatif , artinya hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar siswa itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan dan 5) dalam kegiatan

---

<sup>56</sup>Disusun oleh Tim Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001), hal. 64-65

evaluasi hasil belajar, sulit untuk menghindari terjadinya kekeliruan (*error*).<sup>57</sup>

## G. Hakikat IPS

### 1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial” merupakan nama pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama proga study di perguruan tinggi yang identik dengan istilah sosial studi (*social studies*).<sup>58</sup> Ilmu sosial merupakan bagian dari studi sosial, menurut Nursid ilmu sosial adalah bidang-bidang keilmuan yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.<sup>59</sup>

Studi sosial merupakan suatu studi yang mengkaji dan menelaah gejala-gejala serta masalah-masalah sosial yang berhubungan dengan perkembangan dan struktur kehidupan manusia. Studi sosial juga lebih menekankan pada pendidikan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keahlian, nilai-nilai, serta partisipasi sosial.<sup>60</sup>

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang di dasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan

---

<sup>57</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 32-38

<sup>58</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*, (Bandung : PT Rosda Karya, 2009), hal. 19

<sup>59</sup> Nursid Sumaatmadja, *Metodologi : Ppengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, (Bandung : alumni, 1980), hal. 7

<sup>60</sup> Syafrudin Nursid, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat : Quantum Teaching, 2005), hal. 22

sejarah.<sup>61</sup> Menurut Nursid IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhan.<sup>62</sup>

## 2. Tujuan IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap memperbaiki segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Menurut Anwar Mutakin dalam Nurhadi berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran IPS secara umum seperti diatas dijabarkan sebagai berikut :<sup>63</sup>

- a. Siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Siswa mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Siswa mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

---

<sup>61</sup>M. Hassan dan Yusman basri, *Petunjuk Guru Ilmu Pengetahuan Sosial 2*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1998), hal. 2

<sup>62</sup>Nursid Sumaatmadja, *Metodologi...*, hal. 11

<sup>63</sup>*Ibid...*, hal. 6

- d. Siswa menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, lanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Siswa mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu mengembangkan diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membantu masyarakat.

### 3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:<sup>64</sup>

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. 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.
- c. Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS 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

---

<sup>64</sup>Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011), hal. 4

*survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

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

#### **4. Uraian Mata Pelajaran IPS**

##### **a. Kerjasama di Lingkungan Rumah**

###### **1) Pembagian Pekerjaan dalam Rumah**

Di dalam rumah banyak sekali pekerjaan yang harus di selesaikan. Pekerjaan ini tidak biasa di selesaikan oleh satu orang saja, tetapi harus dierjakan bersama-sama. Misalnya mencuci, memasak, menyapu, mengepel, menyetrika, dan sebagainya.

###### **2) Manfaat Kerjasama dalam Rumah**

- a) Pekerjaan menjadi ringan.
- b) Menghemat waktu.
- c) Menumbuhkan sikap saling mencintai antara anggota keluarga.
- d) Membentuk sikap disiplin.

##### **b. Kerjasama di Lingkungan Sekolah**

Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu. Agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, maka sekolah juga diajarkan kerjasama.

### **1) Bentuk Kerjasama di Lingkungan Sekolah**

Bentuk kerjasama di lingkungan sekolah sebagai berikut :

#### a) Kelompok belajar

Kelompok belajar terdiri dari beberapa siswa. Kelompok belajar berfungsi membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah seperti PR, makalah, karya tulis dan tugas-tugas sekolah yang lain.

#### b) Kelompok piket

Kelompok piket merupakan kelompok kerja yang terdiri dari beberapa siswa. Kelompok ini berfungsi untuk bersama-sama membersihkan kelas masing-masing.

#### c) Gotong royong/ kerja bakti sekolah

Kerja bakti di sekolah biasanya dilaksanakan secara bersama-sama antara siswa dengan bapak/ibu guru sebagai pembimbing. Kerja bakti di sekolah dilakukan untuk membersihkan lingkungan sekolah.

#### d) Kerjasama menghadapi lomba sekolah.

Pada saat ada lomba di sekolah, guru dan siswa bersama-sama bekerja untuk berusaha memenangkan lomba, misalnya lomba sekolah sehat, lomba cerdas

cermat, lomba dokter kecil, lomba karya ilmiah, dan sebagainya.

## **2) Manfaat Kerjasama di Sekolah**

Manfaat kerjasama di sekolah antara lain sebagai berikut :

- a) Mendidik siswa untuk mampu bekerja bersama teman yang lain.
- b) Melatih untuk menghargai teman yang lain.
- c) Menimbulkan semangat kebersamaan di sekolah.
- d) Membina kerukunan antar siswa.
- e) Menumbuhkan rasa senasib sepenanggungan. bagi siswa.
- f) Menumbuhkan sikap saling mencintai di antara siswa.

## **c. Kerja Sama di Lingkungan Masyarakat**

Di dalam lingkungan masyarakat juga dilakukan kerjasama. Kerjasama tersebut dilakukan agar tercipta kerukunan, keamanan, keserasian, ketentraman dan sebagainya.

### **1) Bentuk-bentuk Kerjasama di Lingkungan Masyarakat**

Bentuk –bentuk kerjasama di lingkungan misalnya gotong royong dalam pembangunan rumah, hajatan, peringatan hari besar nasional, arisan, siskamling (system keamanan lingkungan), dan sebagainya. Mereka bekerja sama saling bantu membantu.

Dalam masyarakat berkembang kegiatan kerja bakti atau gotong royong. Kerja bakti atau gotong royong merupakan ciri khas bangsa Indonesia.

## 2) Manfaat Kerja Sama di Lingkungan Masyarakat

Beberapa manfaat kerjasama di lingkungan masyarakat antara lain sebagai berikut :

- a) Dapat menghemat biaya dan tenaga.
- b) Membina kerukunan antar tetangga.
- c) Meningkatkan kesetiakawanan dan kebersamaan
- d) Meningkatkan rasa senasib dan sepenanggungan.
- e) Menjaga keamanan lingkungan.
- f) Menumbuhkan rasa persatuan dan kesatuan.<sup>65</sup>

## H. Penelitian Terdahulu

Proses penerapan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* juga didukung oleh beberapa peneliti, antara lain:

1. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Amian Susmiatai dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil *pre test* pertama yaitu 54,54% dan ketika *post test* justru menjadi 45,45% sehingga terjadi penurunan 9,09%. Dari hasil *pre test* yang kedua yaitu 59,09% dan pada

---

<sup>65</sup>Khoirudin Suja’I, *Ulul Alba*, (Tulungagung : CV Utomo, 2016), hal. 119-120

hasil *pre test* 81,81% maka bisa dinyatakan hasil belajar meningkat menjadi 22,27%.

2. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Ika Kholifatuzzawa dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tulungagung kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPA dapat meningkatkan belajar siswa pada tes awal nilai rata-rata 67,20 (*pre test*) meningkat menjadi 73,8 (*post test* siklus I), dan meningkat lagi menjadi 80,8 (*post test* siklus II).
3. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Anroahus Taghna dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung”. Berdasarkan hasil tes tidak siklus I, siklus II, siklus III terjadi peningkatan signifikan, mulai dari tingkat keberhasilan sebelum diadakan penelitian 47,06%, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tingkat keberhasilan yang dicapai siswa pada siklus I meningkat 64,71%, kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 82,35% serta pada siklus III meningkat menjadi 88,24%. Hal ini menunjukkan bahwa 88,24% siswa berhasil mempelajari IPA dan terjadi peningkatan hasil belajar.

4. Penelitian ini sebelumnya telah dilakukan oleh Lutvi Pratiwi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasai Belajar Matematika peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014” ditunjukkan dengan hasil belajar dengan pre test 65,2 (36%), pada siklus I 17,6 (52%) dan pada siklus II 85,2 (84%).
5. Penelitian ini sebelumnya dilakukan oleh Rita Nurliyansari dengan judul ”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembang Pulu Trenggalek Tahun Ajaran 2013/2014 ditunjukkan dengan hasil belajar dengan pre test 68,33 (33,33%) pada siklus I 73 (53,33%) dan pada siklus II 79,33 (80%).

Dari lima penelitian terdahulu dapat dilihat perbandingan antara penelitian satu dengan yang lain sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian**

<b>Nama Penelitian dan Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>	<b>Hasil</b>
1. Amian Susmiatai: Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dalam Meningkatkan	1. Tujuan yang hendak dicapai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik 2. Sama-sama menggunakan metode dan tipe yang sama 3. Meneliti di tahun yang	1. Mata pelajaran yang digunakan berbeda 2. Subyek penelitian berbeda	1. <i>Pre test</i> <i>1</i> 54,54%, <i>post</i> <i>test 1</i> 45,4 5%, <i>pre</i> <i>test 2</i> 59,09%,

Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B MIN Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	sama 4. Tingkat kelas yang sama		<i>post test</i> 2 81,81
2. Ika Kholifatuwwa: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV MIN Tulungagung kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013	1. Sama-sama menggunakan metode dan tipe yang sama 2. Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik 3. Meneliti di kota yang sama 4. Sama-sama menggunakan mata pelajaran yang sama	1. Subyek penelitian berbeda 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Tingkat kelas berbeda	1. <i>Pre-test</i> 67,80% <i>post test</i> 1 73,8% <i>post test</i> 2 80,80%
3. Anroahus Taghna: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung	1. Menggunakan mata pelajaran yang sama 2. Meneliti di tahun yang sama 3. Menggunakan model dan tipe yang sama 4. Tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik	1. Subyek dan lokasi penelitian yang berbeda 2. Tingkat kelas yang berbeda 3. Materi pelajaran yang berbeda	1. <i>Siklus 1</i> 64,71% <i>siklus 2</i> 82,35% <i>siklus 3</i> 88,24%
4. Lutvi Pratiwi dengan judul penelitian "Penerapan Model	1. Sama sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Kelas yang diteliti 3. Lokasi	1. <i>Pre test</i> 65,2 (36%)

Pemebelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Matematika peserta didik Kelas IV-A MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun Ajaran 2013/2014”	Team Game Tournament (TGT)	penelitian	<i>siklus 1</i> 17,6 (52%) <i>siklus 2</i> 85,2 (84)
5.Rita Nurliyansari dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS peserta didik kelas V MI Bahrul Ulum GUPPI Kembangan Pulu Treanggalek Tahun Ajaran 2013/2014	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Touranmen (TGT) 2. Kelas yang diteliti	1. Mata pelajaran yang diteliti 2. Lokasi penelitian	1. <i>Pre test</i> 68,33 (33,33%) <i>siklus 1</i> 73 (53,33%) <i>siklus 2</i> 79,33 (80%)

Dari perbandingan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penulis disini adalah sebagai peneliti baru dengan melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS kelas III di MINNgepoh Tangggungnung Tulungagung yang sebelumnya belum pernah diadakan peneletian dengan judul yang sama. Peneliti juga ingin mengetahui hasil dari penerapan metode ini apakah juga mampu untuk memberikan perubahan secara nyata pada cara

berfikir peserta didik serta tingkah laku baik secara psiritual maupun psikomotorik.

### **I. Kerangka Pemikiran**

Dalam proses belajar mengajar khususnya bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam, sangat memungkinkan ada materi tertentu yang harus disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran kelompok, individual dan klasikal. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengintegrasikan pembelajaran kelompok, individual, dan klasikal sekaligus adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tahap awal meliputi : 1) Membuka pelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik, 2) Menyampaikan Tujuan pembelajaran yang akan dipelajari bersama, 3) Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) menyampaikan pentingnya mempelajari materi dalam kerjasama di berbagai lingkungan.

Pada tahap inti yaitu penerapan pembelajaran model kooperatif yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), hal peretam ayang di lakukan guru adalah : 1) Penyajian materi, 2) Pembagian kelompok guru membagi peserta didik menjadi 5 samapi 6 kelompok yang heterogen dari yang berkemauan tinggi, sedang dan rendah, 3) Pelaksanaan game atau tournament 4) Peserta didik mengikuti turnamen dan menjawab soal secara cepat dan certmat serta bergantian untuk mendapatkan poin untuk kelompoknya. 5) Peneliti membimbing peserta didik dalam tournament dan

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

Dan berdasarkan ciri dan prinsip pembelajaran maka pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif serta menyenangkan, karena memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik serta memberikan nuansa yang menyenangkan untuk memecahkan masalah belajar dengan strategi dan kemampuan masing-masing dan kelompoknya.

Oleh karena itu selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati peserta didik. Hasil yang diperoleh dengan diberikan motivasi maka peserta didik akan lebih giat dalam belajar, kerjasama antar kelompok khususnya lebih nampak, peserta didik saling membantu satu sama lain dan kegiatan belajar kelompoknya, dan hasil yang diperoleh dari masing-masing peserta didikpun dapat terlihat meningkat yaitu dengan nilai mereka yang bagus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

**Gambar 2.2: Kerangka Pemikiran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament**





