

I. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab yang berupa tinjauan pustaka, kerangka pikir dan hipotesis penelitian. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap subbab akan diuraikan sebagai berikut.

1.1 Tinjauan Pustaka

Pembahasan dalam tinjauan pustaka ini difokuskan pada beberapa bagian tentang pembelajaran KKPI, pembelajaran kooperatif, aktivitas belajar, hasil belajar, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, teori belajar dan pembelajaran, penelitian yang relevan, kerangka fikir dan hipotesis. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

2.1.1 Tinjauan Tentang Teori Pembelajaran

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Ernes E.R. Hilgart, mendefinisikan sebagai berikut. *Learning is the process by which an activity originates or is changed through procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as disitinguised from changes by factor not attributable to training.*

Artinya seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah (Riyanto,2002).

Sedangkan menurut walker (dalam Riyanto,2002) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Winkel (1966:53), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara konstan dan berbekas.

Belajar menurut Degeng (1998:3) adalah merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si belajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan-hubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam memorinya dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang baru.

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori Kognitivisme, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam kognitif. Teori ini mengungkapkan bahwa proses belajar akan lebih baik bila materi

pelajaran yang baru dapat beradaptasi secara tepat dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi secara tepat dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Implikasi teori kognitivisme terhadap proses belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan membantu siswa menjadi pembelajar yang sukses, maka guru yang menganut paham kognitivisme banyak melibatkan siswa dalam kegiatan dimana faktor motivasi, kemampuan *problem solving*, strategi belajar, *memory retention skill* sering ditekankan.

Teori *kognitivisme* menurut Gagne (2009:27) dikenal dengan teorinya model pemrosesan informasi. Gagne berpendapat bahwa proses belajar adalah suatu proses dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang tidak dimiliki sebelumnya. Ada delapan tingkat kemampuan belajar menurut Gagne, dimana kemampuan belajar pada tingkat tertentu ditentukan oleh kemampuan belajar ditingkat sebelumnya.

Delapan tingkat kemampuan belajar menurut Gagne (2009:27) adalah.

a. Signal Learning

dari signal yang dilihat/didengarnya, anak akan memberikan respon tertentu. Misalnya ketika melihat seseorang membawa mainan (signal), seorang anak menunjukkan ekspresi gembira.

b. Stimulus-respons learning

Seorang anak yang memberikan respon fisik atau vokal setelah mendapatkan stimulus tertentu. Contoh : proses awal belajar bahasa dimana anak-anak mengikuti bunyi kata-kata yang dicontohkan orang dewasa.

- c. *Chaining*
Kemampuan anak untuk menggabungkan dua atau lebih hasil belajar stimulus-respon yang sederhana. *Chaining* terbatas hanya pada serangkaian gerak (bukan serangkaian produk bahasa lisan).
- d. *Verbak association*
Bentuk penggabungan hasil belajar yang melibatkan unit bahasa seperti memberi nama sebuah obyek/benda.
- e. *Multiple discrimination*
Kemampuan siswa untuk menghubungkan beberapa kemampuan chaining sebelumnya. Misalnya menyebutkan nama-nama siswa yang ada dikelas. Mampu membedakan bermacam bentuk benda, cair, padat dan gas.
- f. *Concept learning*
Belajar konsep artinya anak mampu memberi respon terhadap stimulus yang hadir melalui karakteristik abstraknya. Contoh, siswa diperkenalkan dengan konsep kotak. Melalui pemahaman konsep kotak ini, siswa mampu mengidentifikasi benda lain yang berbeda ukuran, warna, maupun materinya, namun masih memiliki karakteristik kotak.
- g. *Principle learning*
Kemampuan siswa untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya. Contoh : hubungan antara diameter dengan keliling suatu lingkaran.
- h. *Problem Solving*
Dalam tingkat ini siswa mampu menerapkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari untuk mencapai satu sasaran. *Problem solving* menurut Gagne adalah tipe belajar yang paling tinggi. Siswa yang mampu menyelesaikan suatu permasalahan melalui serangkaian langkah *problem solving* diyakini juga menguasai ketujuh kemampuan belajar dibawahnya. *solving* diyakini juga menguasai ketujuh kemampuan belajar dibawahnya.

2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme (*constructivist theories of learning*) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya.

Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Teori Belajar Konstruktivisme menurut Driver dan Bell (2009:80) mengajukan karakteristik sebagai berikut.

- a. Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
- b. Belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.
- c. Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksikan secara personal.
- d. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas.
- e. Kurikulum bukanlah sekedar siswa melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

2.1.1.3 Teori Belajar Humanistis

Pada teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar secara apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian. Wajar jika teori ini bersifat eklektik. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya itu)

dapat tercapai. Beberapa pendapat tentang teori humanistik antara lain dalam hal ini Bloom dan Rathwohl menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh siswa yang tercakup dalam tiga kawasan.

1. Kognitif, yang terdiri dari enam tingkatan.
 - a. Pengetahuan mengingat (menghapal).
 - b. Pemahaman (menginterpretasikan).
 - c. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah).
 - d. Analisis (menjabarkan suatu konsep).
 - e. Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh).
 - f. Evaluasi (membandingkan nilai-nilai, ide, metode).
2. Psikomotor yang terdiri dari lima tingkatan.
 - a. Peniruan (menirukan gerak).
 - b. Penggunaan (Menggunakan konsep untuk melakukan gerak).
 - c. Ketepatan (melakukan gerak dengan benar).
 - d. Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar).
 - e. Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).
3. Afektif, yang terdiri dari lima tingkatan.
 - a. Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu).
 - b. Merespon (aktif berpartisipasi).
 - c. Penghargaan (Menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu).

- d. Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya).
- e. Pengamalan (menjadi nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Uraian yang dipaparkan di atas, dapat diketahui mengenai teori-teori pembelajaran yang sesuai dalam mata pelajaran KKPI yaitu dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah teori *kognitivisme* menurut Gagne dimana teori ini merumuskan bahwa belajar melalui suatu proses dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang tidak dimiliki sebelumnya, dan kemampuan belajar pada tingkat tertentu ditentukan oleh kemampuan belajar ditingkat sebelumnya. Dengan kata lain menggunakan teori kognitivisme dalam memberikan materi pelajaran KKPI sangat pas dimana memberikan materi tersebut tidak menggunakan satu metode saja tetapi siswa dibuat aktif dalam kelompok dan bekerjasama sehingga siswa tidak jenuh dan bosan akhirnya mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Sementara menurut Sagala (2006), pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses

komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Pembelajaran menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (1) pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah, (2) pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah, (3) pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa, (4) pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik. (5) pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Hamalik, 1995). Sementara itu Dimiyati, dkk (2002), menyatakan bahwa.

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk memberi pengalaman belajar kepada siswa mengenai cara memperoleh dan mengembangkan potensi siswa secara optimal yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta kemahiran guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran harus dilakukan dengan kreatif dan menyenangkan agar kegiatan belajar menjadi beragam sehingga memenuhi dan mampu

memberikan pelayanan pada berbagai tingkat kemampuan dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh. Pembelajaran kreatif dan menyenangkan juga merupakan usaha membangun pengalaman belajar siswa dengan berbagai keterampilan proses untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru, melalui penciptaan kegiatan belajar yang beragam dan mengkondisikan suasana belajar sehingga mampu memberikan pelayanan pada berbagai tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa, serta siswa lebih terpusat perhatiannya secara penuh. Menurut Vigotsky dalam Herpratiwi (2009:80), bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks budaya seseorang, dikarenakan interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik utama, yaitu, (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa untuk sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir,(2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri (Sagala, 2006).

Pembelajaran menurut Sanjaya (2007:51) adalah kegiatan yang bertujuan untuk memberi pembelajaran dan melalui proses kegiatan pembelajaran siswa diharapkan dapat memanfaatkan komponen kegiatan untuk mencapai tujuan. Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar

pekerjaan yang harus dilakukan. Di samping itu, siswa dapat menggunakan potensi otak untuk melakukan pekerjaannya, mengeluarkan ide/gagasan, memecahkan masalah dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Proses perubahan tingkah laku, dan perubahan itu bukan hanya dengan kepemilikan pengetahuan yang banyak saja, tetapi kemampuan bertindak dengan apa yang telah diketahuinya itu, maka sudah saatnya guru menyadari bahwa belajar bukanlah hanya mengingat ataupun menghafal fakta-fakta dan konsep, tetapi lebih dari itu belajar berarti siswa mengalami, dengan mengalami sendiri maka apa yang dipelajarinya akan lebih memberikan kesan dibenak siswa.

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif

Ketepatan model pembelajaran yang dipilih akan memainkan peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, identifikasi kekuatan dan kelemahan model-model pembelajaran secara tepat, mengembangkan serta menerapkannya dalam proses pembelajaran, maka efektifitas pembelajaran yang kita selenggarakan akan meningkat. Jadi model pembelajaran adalah pola umum untuk menyusun suatu

kurikulum/materi ajar untuk mewujudkan peristiwa belajar mengajar yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang merupakan panduan antara urutan kegiatan, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, serta pendefinisian peran antara guru dan siswa. Sebagai pola umum kegiatan guru-siswa, model pembelajaran berada dalam garis kontinuu untuk mempresentasikan tingkat dominasi peran guru dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Makin kuat peran guru makin pasif peran siswa dan sebaliknya makin sedikit dominasi guru semakin besar peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif adalah khas di antara model-model pembelajaran karena menggunakan suatu struktur tugas dan penghargaan yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Struktur tugas memaksa siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Sistem penghargaan mengakui usaha bersama, sama baiknya seperti usaha individual. Model pembelajaran kooperatif berkembang dari kebiasaan pendidikan yang menekankan pada pemikiran demokratis dan latihan atau praktek, pembelajaran aktif, lingkungan pembelajaran yang kooperatif dan menghormati adanya perbedaan budaya masyarakat yang bermacam-macam.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar terdapat efek (pengaruh) di luar pembelajaran akademik, khususnya peningkatan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial dan keterampilan kelompok. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil, berlawanan

dengan pembelajaran klasikal (satu kelas penuh), dan terdiri 6 (enam) tahapan pokok: menentukan tujuan dan pengaturan memberi informasi kepada siswa melalui presentasi atau teks, menyusun siswa dalam kelompok belajar, menentukan kelompok dan membantu kelompok belajar, menguji atau melakukan tes untuk mengetahui keberhasilan dari tugas-tugas kelompok, penghargaan baik terhadap prestasi individu maupun kelompok. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*Academic Skill*), sekaligus ketrampilan sosial (*Social Skill*) termasuk *interpersonal skill* (Riyanto,2010:267). Perolehan prestasi belajar yang baik dan meningkat secara signifikan dipengaruhi oleh penghargaan kelompok berdasarkan aktivitas-aktivitas individual untuk semua anggota kelompok. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada

struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2002:14). Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru antara lain, seluruh siswa menguasai materi pelajaran secara tuntas tanpa ada yang tertinggal. Ketika ada siswa yang tertinggal dalam penguasaan materi pelajaran, guru akan memberikan waktu tambahan untuk pengayaan dan remedial sehingga dapat mengejar ketinggalan.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Siswa yang mampu membantu siswa yang kurang mampu tidak perlu malu untuk meminta bantuan kepada siswa yang lebih mampu.

Menurut Rianto (2010:265) unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

1. Mengembangkan interaksi yang silih asih, silih asah dan silih asuh antar sesama sebagai latihan hidup bermasyarakat.
2. Saling ketergantungan positif antar individu (tiap individu punya kontribusi dalam mencapai tujuan).
3. Tanggung jawab secara individu.
4. Temu muka dalam proses pembelajaran.
5. Komunikasi sntar anggota kelompok.
6. Evaluasi proses pembelajaran kelompok.

Ada lima prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif menurut Rianto (2010:266).

1. *Positive independence* artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan.
2. *Face to face interaction* artinya antar anggota berinteraksi dengan saling berhadapan.
3. *Individual accountability* artinya setiap anggota kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok.
4. *Use of collaborative/social skill* artinya harus menggunakan ketrampilan bekerjasama dan bersosialisasi. Agar siswa mampu berkolaborasi perlu adanya bimbingan guru.
5. *Group processing*, artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja secara efektif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri menurut Rianto (2010:266).

1. Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
2. Siswa dalam kelompok sehidup semati.
3. Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
4. Membagi tugas dan tanggung jawab sama.
5. Akan dievaluasi untuk semua.
 6. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama.
 7. Diminta mempertanggung jawabkan individual materi yang ditangani.

2.1.3.1 Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan menciptakan kemampuan yang memacu keberhasilan individu melalui kelompoknya. Menurut

Ibrahim dalam Yasa, (2008) tujuan pembelajaran kooperatif ada 3 berikut ini.

1. Hasil belajar akademik , yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
2. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman- temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.
3. Pengembangan keterampilan social, yaitu untuk mengembangkan keterampilan social siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

2.1.3.2 Langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif

Ada 6 langkah utama di dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif, demikian diungkapkan oleh (Ibrahim dalam Yasa,2008) berikut ini.

- 1 Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar .
2. Selanjutnya penyajian informasi baik berupa bahan bacaan maupun informasi verbal lainnya.
3. Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Tahap selanjutnya diikuti dengan bimbingan oleh guru pada saat siswa belajar dalam kelompok.

5. Lalu, guru memberikan evaluasi tentang hal-hal yang telah mereka pelajari dan kemudian.
6. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

2.1.3.3 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah sebuah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Parnitz dalam Suprijono:2009). Secara rinci karakteristik pembelajaran kooperatif diantaranya.

1. Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
2. Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.
3. Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya dan jenis kelamin.
4. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu (Johnson&Johnson dalam Arini,2011).

Ada empat tahapan keterampilan kooperatif yang harus ada dalam model pembelajaran kooperatif. Keempat tahapan keterampilan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. *Forming* (pembentukan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk membentuk kelompok dan membentuk sikap yang sesuai dengan norma.
2. *Fuction* (Pengaturan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatur aktivitas kelompok dalam menyelesaikan tugas dan membina hubungan kerjasama di antara anggota kelompok.
3. *Formating* (perumusan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk pembentukan pemahaman yang lebih dalam terhadap bahan-bahan yang dipelajari, merangsang penggunaan tingkat berpikir yang lebih tinggi, dan menekankan penguasaan serta pemahaman dari materi yang diberikan.
4. *Fermenting* (Penyerapan) yaitu keterampilan yang dibutuhkan untuk merangsang pemahaman konsep sebelum pembelajaran, konflik kognitif, mencari lebih banyak informasi, dan mengkomunikasikan pemikiran untuk memperoleh kesimpulan (Rustaman dalam Mufida, 2009).

2.1.3.4 Kelemahan dan kelebihan model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif selain mempunyai tujuan dan karakteristik juga mempunyai beberapa kelemahan dan kelebihan.

1. Kelemahan pembelajaran kooperatif.
 - a. Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan dikelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas atau

pembelajaran dilakukan di luar kelas seperti di laboratorium matematika, aula atau di tempat yang terbuka.

- b. Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam grup mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai. Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya.
 - c. Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok. Karakteristik pribadi tidak luntur hanya karena bekerjasama dengan orang lain, justru keunikan itu semakin kuat bila disandingkan dengan orang lain.
 - d. Banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut. Dalam model pembelajaran kooperatif pembagian tugas rata, setiap anggota kelompok harus dapat mempresentasikan apa yang telah didapatnya dalam kelompok sehingga ada pertanggungjawaban secara individu.
2. Kelebihan model pembelajaran kooperatif:
- a. Meningkatkan harga diri tiap individu.
 - b. Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar.

- c. Konflik antar pribadi berkurang.
- d. Sikap apatis berkurang.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam.
- f. Retensi atau penyimpanan lebih lama.
- g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- h. Model pembelajaran kooperatif dapat mencegah keagresivan.

Dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompoknya. Apabila ada dari kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang

merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin (1995:90) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan. Kelima langkah TGT menurut slavin dikemukakan sbb.

1. Tahap Penyajian Kelas (*Class Precentation*). Materi pelajaran disampaikan melalui presentasi kelas bisa digunakan pengajaran langsung atau diskusi pelajar yang dipimpin oleh guru. Dengan cara ini siswa harus memperhatikan secara seksama selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan membantu mereka dalam tes.
2. Belajar dalam kelompok (*Teams*). Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang kelamin,suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heteroginitas anggota kelompok,diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi. Hal ini akan menyebabkan timbulnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.
3. Permainan (*Games*), Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan

berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4. Pertandingan (*Tournament*). Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.
 - a. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
 - b. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
 - c. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.
 - d. Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
 - e. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
 - f. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama memberikan jawaban yang benar.
 - g. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang.
 - h. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.
 - i. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.
 - j. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.
5. Penghargaan Kelompok.

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata kelompok skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata

poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Siswa yang mendapat nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*Top Scorer*), Siswa yang mendapat nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*High Middle Scorer*), Siswa yang mendapat nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3 (*Low Middle Scorer*), siswa yang mendapat nilai terbanyak keempat meraih tingkat 4 (*Low Scorer*).

Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “mengeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih skor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Dalam implementasinya secara teknis Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut.

- a. Step 1 : Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- b. Step 2 : Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- c. Step 3 : Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- d. Step 4 : Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut.

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar ekor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca 1 (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang 1 dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.

4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan skor mereka akan diakumulasikan dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah).
10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin (2008), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Deutsch (1949) dalam Slavin (2008) mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif.

1. Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerjasama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.

Penelitian psikologis menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan didalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dalam materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implimentasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut.

1. Para siswa di dalam kelas menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.

2. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
3. TGT Meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
4. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
5. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
6. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa. Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

2.1.5 Aktivitas Belajar

Menurut Mulyono (2001: 26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Hilgart dalam Riyanto (2010: 4) mendefinisikan belajar sebagai berikut: *learning is the proces by which an activity originates or is charged throught training procedures (whether in the laboratory or in the natural envionments) as disitinguished from changes by factor not attributable to training.*

Berdasarkan Hilgart dapat dijelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah (Riyanto, 2010: 4). Pengertian belajar dijelaskan oleh Gagne dalam Riyanto:(2010: 5) adalah merupakan suatu peristiwa yang terjadi di dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol.

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa keterampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

“Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman, 2004: 95). Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

“Kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik” (Sudjana, 2005:105). Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Diedrich dalam Rohani (2004: 9), Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktivitas siswa), yang dapat dikemukakan berikut ini.

1. *Visual activities*, yang terdiri dari 13 aktivitas atau kegiatan seperti membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities*, yang terdiri dari 43 aktivitas atau kegiatan seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activitie*, yang terdiri dari 11 aktivitas atau kegiatan seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities*, yang terdiri dari 22 aktivitas atau kegiatan seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. *Drawing activities*, yang terdiri dari 8 aktivitas atau kegiatan seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.

6. *Motor activities*, yang terdiri dari 47 aktivitas atau kegiatan seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. *Mental activities*, yang terdiri dari 23 aktivitas atau kegiatan seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional activities*, terdiri dari 23 aktivitas atau kegiatan seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Prinsip aktivitas yang diuraikan di atas didasarkan pada pandangan psikologis bahwa, segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan (mendengar, melihat) sendiri dan pengalaman sendiri Rohani (2004: 9).

“Tentu saja kegiatan itu tidak terpisah satu sama lain. Dalam suatu kegiatan motoris terkandung kegiatan mental dan disertai oleh perasaan tertentu. Dalam tiap pelajaran dapat dilakukan bermacam-macam kegiatan” (Nasution 2006: 94-95).

2.1.6 Hasil Belajar

Tinjauan mengenai hasil belajar terdiri dari pengertian hasil belajar, faktor- faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Pembahasan lebih lengkap diuraikan sebagai berikut.

2.1.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Menurut Hamalik (2006: 155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya dalam perubahan

pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Segi siswa, hasil belajar dan puncak proses belajar”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008: 210) hasil belajar adalah sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Menurut Arifin (2009: 298) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya. Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil tes tiap siklus. Hasil belajar dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (1988:700) adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan seorang guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum. Selanjutnya menurut Abdurrahman dalam Jihad dan Haris (2009:14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah

melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menurut Djamarah dan Zain (2006:107) mengemukakan bahwa mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar.

Uraian-uraian di atas jelas bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam arti bahwa perubahan kemampuan merupakan indikator untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima suatu pengetahuan yang berupa angka (nilai). Jadi aktivitas siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya aktivitas siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik, akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa rendah.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) menyatakan “ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. **Ranah Kognitif.**

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. **Ranah Afektif.**

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. **Ranah Psikomotor.**

Meliputi keterampilan motorik, manipulas benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Djaali (2008: 99) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada dari luar dirinya. Lebih jelasnya sebagai berikut. Faktor dari dalam diri meliputi kesehatan, inteligensi, minat, motifasi, dan cara belajar dan dari luar diri keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

2.1.6.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi.

1) Faktor Lingkungan.

a) Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan sekolah yang di dalamnya dihiasi dengan tanaman/pepohonan yang dipelihara dengan baik. Apotik hidup mengelompokkan dengan baik dan rapi sebagai laboratorium alam bagi anak didik. Sejumlah kursi dan meja belajar teratur rapi yang ditempatkan di bawah pohon-pohon tertentu agar anak didik dapat belajar mandiri di luar kelas dan berinteraksi dengan lingkungan. Kesejukan lingkungan membuat anak didik betah tinggal berlama-lama di dalamnya.

b) Lingkungan Sosial Budaya.

Lingkungan sosial budaya di luar sekolah ternyata sisi kehidupan yang mendatangkan problem tersendiri bagi kehidupan anak didik di sekolah. Pembangunan gedung sekolah yang tak jauh dari hiruk pikuk lalu lintas menimbulkan kegaduhan suasana kelas. Pabrik-pabrik yang didirikan di sekitar sekolah dapat menimbulkan kebisingan di dalam kelas.

2) Faktor Instrumental.

a) Kurikulum.

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus

guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya.

b) Program.

Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial dan saran prasarana.

c) Sarana dan Fasilitas.

Sarana dan fasilitas mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Ini kebutuhan guru yang tak bisa dianggap ringan. Guru harus memiliki buku pegangan dan buku penunjang agar wawasan guru tidak sempit. Buku kependidikan/keguruan perlu dibaca atau dimiliki oleh guru dalam rangka peningkatan kompetensi keguruan.

d) Guru.

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

3) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang dalam keadaan kelelahan. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. Pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik. Postur tubuh anak didik yang tinggi sebaiknya ditempatkan di belakang anak didik yang bertubuh pendek. Hal ini dimaksudkan agar pandangan anak didik ke papan tulis tidak terhalang oleh anak didik yang bertubuh tinggi. Fisiologis adalah kebijakan yang pasti tak bisa diabaikan dalam penentuan besar kecilnya, tinggi rendahnya kursi dan meja sebagai perangkat tempat duduk anak didik dalam menerima pelajaran dari guru di kelas.

4) Faktor Psikologis

a) Minat

Menurut Slameto (1991: 182) adalah “suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

b) Kecerdasan.

Berkaitan erat antara IQ dengan hasil belajar di sekolah.

c) Bakat.

Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

d) Motivasi.

Menurut Nasution motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

- e) Kemampuan kognitif Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat dan berpikir.

Pendapat para ahli tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa termasuk keberhasilan guru dalam mengajar. Prestasi belajar yang dikenal dalam bahasa Belanda dengan istilah *prestatie*, dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang artinya hasil usaha, prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu.

Thorndike dalam Djali (2001: 20) berpendapat bahwa “siswa akan belajar lebih giat apabila mereka mengetahui bahwa diakhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi belajar mereka”. Menurut Gagne dalam Herpratiwi (2009: 27) perubahan perilaku dalam proses belajar terjadi akibat dari interaksi lingkungan, interaksi biasanya berlangsung secara sengaja. Dengan demikian belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya apabila terjadi perubahan dalam diri individu maka belajar tidak dikatakan berhasil.

2.1.6.3 Kategori Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dimasukkan dalam beberapa kategori, sebagaimana yang dikemukakan oleh Gagne dalam Djiwandono, (2006: 217) hasil belajar dimasukkan dalam lima kategori:

1. Informasi verbal.
2. Kemahiran intelektual.
3. Pengaturan kegiatan kognitif.
4. Sikap.
5. Keterampilan motorik.

Hasil belajar merupakan barometer yang harus dicapai siswa dalam belajar termasuk di dalamnya hasil belajar KKPI khususnya kelas XI AP menggunakan standar penilaian hasil belajar dengan KKM sebesar 6,00. Apabila siswa tersebut belum mencapai nilai 6,00 maka siswa tersebut belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, dan apabila siswa telah mencapai nilai diatas 6,00 maka siswa tersebut sudah dinyatakan mencapai KKM. Hasil belajar yang optimal hanya dapat dicapai melalui kerja keras dan belajar, dengan demikian siswa akan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

2.1.7 Pengertian Komputer

Istilah komputer mempunyai arti yang luas dan berbeda bagi setiap orang. Istilah komputer (*computer*) diambil dari bahasa Latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute atau to reckon*). Menurut Blissmer

(1985), komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas, yaitu menerima input, memproses input sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Sedangkan menurut Sanders (1985), komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori. Dan masih banyak lagi ahli yang mencoba mendefinisikan secara berbeda tentang komputer. Namun, pada intinya dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

Definisi tersebut terdapat tiga istilah penting, yaitu input (*data*), pengolahan data, dan informasi (*output*). Pengolahan data dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama pengolahan data elektronik (PDE) atau electronic data processing (EDP). Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta), dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol khusus, atau gabungan dari ketiganya. Data masih belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut.

Pengolahan data merupakan suatu proses manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti, yaitu berupa suatu informasi. Dengan demikian, informasi adalah hasil dari suatu kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih bermakna dari suatu fakta. Oleh karena itu, pengolahan data elektronik adalah proses manipulasi dari data

ke dalam bentuk yang lebih bermakna berupa suatu informasi dengan menggunakan suatu alat elektronik, yaitu komputer.

Software Presentasi merupakan suatu kegiatan menyampaikan atau menjelaskan ide-ide, laporan atau informasi mengenai apa saja kepada orang lain. Untuk itu, presentasi yang baik harus dipersiapkan dengan baik, berisi materi yang dikemas dengan rapi dan dapat ditampilkan dengan materi yang menarik. Untuk mencapai maksud tersebut tentunya diperlukan piranti lunak dan piranti keras yang mampu mendukung maksud tersebut.

Salah satu piranti lunak pendukung yang utama adalah Software Presentasi. Dengan adanya software presentasi tentu saja kita dapat dengan mudah untuk menampilkan presentasi kita. Ada banyak software yang bisa digunakan untuk membuat presentasi ini. Kali ini saya akan menyampaikan beberapa aplikasi presentasi yang bisa digunakan untuk keperluan membuat presentasi.

PowerPoint merupakan aplikasi presentasi paling populer digunakan oleh banyak user. *PowerPoint* memiliki kelengkapan fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat presentasi. Karena hal inilah yang menjadikan *PowerPoint* mempunyai nilai lebih. *PowerPoint* sendiri dikembangkan oleh Microsoft. Sampai saat ini, PowerPoint sudah mencapai versi 2010. Versi ini sedikit berbeda dengan versi sebelumnya 2003. Mempersiapkan sebuah persentasi biasanya terlebih dahulu mempersiapkan beberapa pokok-pokok materi yang akan disampaikan sehingga terdiri dari beberapa

slide atau objek. Agar menambah daya tarik persentasi yang akan dilakukan sebaiknya slide-slide yang akan ditampilkan harus diedit terlebih dahulu sehingga tidak menjenuhkan dan membosankan para peserta dari persentasi tersebut. Agar menarik slide satu dengan yang lainnya harus memiliki sebuah tema atau karakteristik yang mencerminkan isi dari materi yang akan disampaikan sehingga dengan melohat slide yang akan ditampilkan, konsentrasi penonton tidak akan pecah.

2.1.8 Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang mendudukan konsep dasar sebagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaan bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari SD sampai SMA/SMK, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial diperguruan tinggi.

Program pembelajaran IPS dilakukan secara terpadu, mulai dari terpadu penuh (holistik) hingga semi terpadu (interdisiplin), semi disiplin hingga disipliner, makin tinggi tingkat pendidikannya makin longgar keterpaduannya, hal ini sesuai dengan hakekat perkembangan psikologis manusia dari yang bersifat holistik hingga spesifik (Pargito,2010: 5).

2.1.8.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan sosial

Pengertian social studies (IPS) yang dirumuskan oleh National Council For Social Studies (NCSS)(1993) dalam Pargito (2010: 31) yang berbunyi sebagai berikut: *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sosiology, as well as appropriate content from the humanities, matematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citziens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent word.*

(Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi terintegrasi tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warganegara yang baik/kompeten. Program IPS di sekolah merupakan gambaran kajian sistematis dan koordinatif dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti antropology, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu pengetahuan politis, psikologi, agama, dan sosiology, juga yang bersumber humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya untuk keputusan-keputusan yang beralasan dan sebagai warganegara yang bertanggungjawab pada suatu masyarakat yang berbeda budaya, masyarakat democratic dunia yang saling tergantung.) (NCSS;1993 dalam Pargito (2010: 5)

2.1.8.2 Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan utama Ilmu pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat,

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. Rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut menurut Awan Mustakin, 1988 dalam Pargito (2010: 76).

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.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan cepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

2.1.8.3 Hakekat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Pargito, (2010:48) hakekat pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut.

1. IPS Sebagai transmisi Kewarganegaraan (*Social Studies as citizenship transmission*).
2. IPS sebagai Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (*Social Studies as Social Science*).
3. IPS sebagai Pendidikan Reflektif (*Social Studies as Reflective Inquiry*).
4. IPS Sebagai Kritik Kehidupan Sosial (*Social Studies As social Criticism*).
5. IPS Sebagai Pengembangan Pribadi seseorang (*Social Studies As Personal Development Of The Individual*)

2.2 Penelitian yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan.

1. Ari Wulandari dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas VIII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008-2009)”, Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar

IPS Ekonomi siswa setelah menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe TGT ini dapat dilihat dari presentase siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada siklus 1 sebesar 77,77 % dan siklus II sebesar 83,11%. Kemudian rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72,14 dan siklus II sebesar 75,40. Jumlah siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 65 (≥ 65) pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 77,14 % dan 86,48 %.

2. Sri Megawati dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas X-3 Semester Gasal SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010-2011”. Hasil dari penelitian ada peningkatan dari siklus ke siklus, rata-rata presentase aktivitas belajar dan hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata presentase keaktifan siswa pada setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 60,4%, siklus II sebesar 75% dan siklus III sebesar 82,5%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 56,37, siklus II sebesar 70,85 dan siklus III sebesar 73,81. Jumlah siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 55 pada siklus I, II, III adalah 72,5%, 80%, dan 87,5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

3. Restika Parendrarti dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, Tahun Pelajaran 2008-2009”. Penelitian dengan menggunakan metode TGT menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar baik dari aspek kognitif maupun dari aspek afektif karena pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi antara peneliti dengan guru bidang studi Biologi.

Ketiga penelitian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT hasilnya lebih efektif dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

2.3 Kerangka Pikir

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam proses pembelajaran, belajar berkaitan dengan proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru untuk memperoleh hasil terbaik bagi siswa. Agar mencapai tujuan tersebut, siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri karena proses pembelajaran akan terjadi jika ada interaksi atau komunikasi yang baik

antara siswa dengan guru sehingga akan memungkinkan tercapainya tujuan belajar yang optimal

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

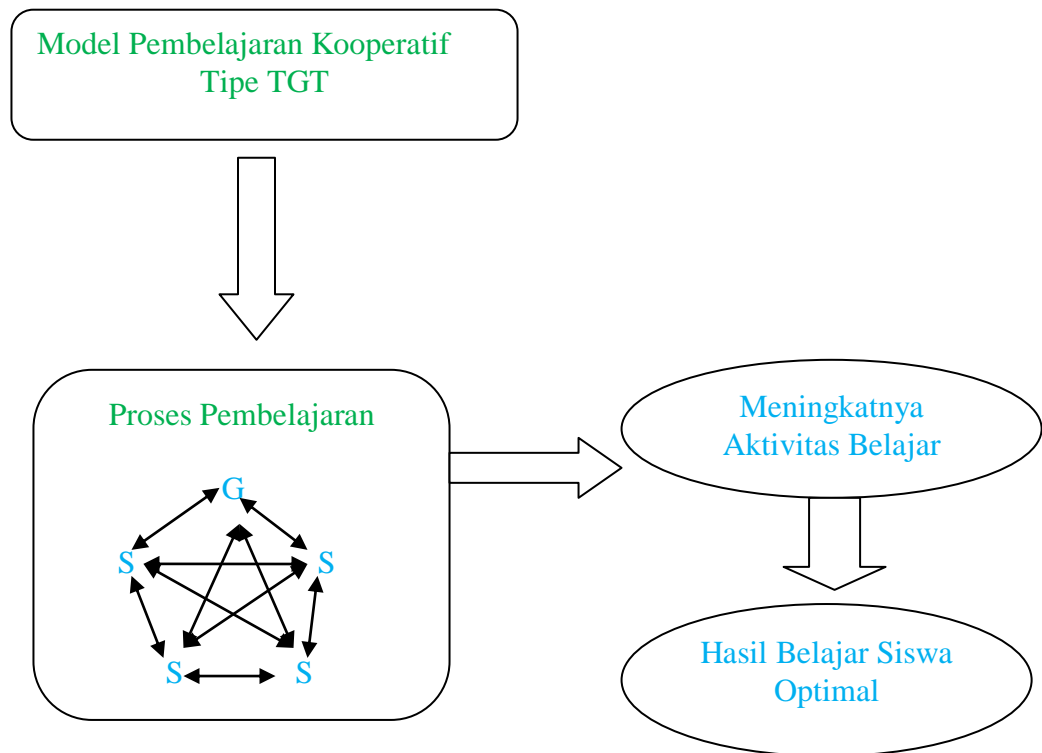
Dalam pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Team Game Tournamen*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki 5 tahap kegiatan yaitu penyajian dalam kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan antar kelompok dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang terbaik.

Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan memberikan peluang besar bagi siswa yang aktivitas belajarnya rendah, karena siswa tersebut dapat bertanya dengan teman sekelompoknya tentang materi yang belum dimengerti. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan memacu semangat siswa yang sebelumnya aktif belajar, karena siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan aktivitasnya untuk bertanya kepada guru jika belum memahami materi pelajaran yang diberikan. Di dalam pertandinganpun

akan memacu semangat setiap siswa untuk menjadikan kelompoknya sebagai kelompok terbaik. Peningkatan aktivitas siswa akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya tidak aktif maupun siswa siswa yang sebelumnya sudah aktif.

Aktivitas belajar siswa berupa mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas dan berdiskusi dengan kelompoknya tentang materi yang dipelajari. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa maka hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengupayakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Proses pembelajaran kooperatif tidak hanya menjadikan guru sebagai penyampai pesan kepada siswa dan siswa sebagai penerima pesan, melainkan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa yang lainnya dalam satu kelompok.

Dalam proses pembelajaran kooperatif keberhasilan siswa bukan hanya diperoleh dari guru, tetapi juga melibatkan pihak lain baik teman sebaya dan guru mata pelajaran atau guru pembimbing. Dengan adanya interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan guru maka pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari akan lebih meningkat.



Gambar 1. Paradigma Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

bagian diatas dapat didiskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran dapat memberikan efek meningkatnya aktivitas belajar siswa. Dengan adanya proses aktivitas siswa dalam belajar secara bersungguh-sungguh tersebut, hasil yang optimal dapat tercapai.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir, tinjauan pustaka dan hipotesis tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan menggunakan metode Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran semester Gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012.
2. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan menggunakan metode Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran semester Gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012.

sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya, serta menyediakan output dalam bentuk informasi.

Sedangkan menurut Sanders (1985), komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori. Dan masih banyak lagi ahli yang mencoba mendefinisikan secara berbeda tentang komputer. Namun, pada intinya dapat disimpulkan bahwa komputer adalah suatu peralatan elektronik yang dapat menerima input, mengolah input, memberikan informasi, menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer, dapat menyimpan program dan hasil pengolahan, serta bekerja secara otomatis.

Definisi tersebut terdapat tiga istilah penting, yaitu input (data), pengolahan data, dan informasi (*output*). Pengolahan data dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama pengolahan data elektronik (PDE) atau

eletronic data processing (EDP). Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta), dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol khusus, atau gabungan dari ketiganya. Data masih belum dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut.

Pengolahan data merupakan suatu proses manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti, yaitu berupa suatu informasi. Dengan demikian, informasi adalah hasil dari suatu kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih bermakna dari suatu fakta. Oleh karena itu, pengolahan data elektronik adalah proses manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih bermakna berupa suatu informasi dengan menggunakan suatu alat elektronik, yaitu komputer.

2.1.1.2 Software Spreadsheet Microsoft Excel

Software spreadsheet adalah sebuah perangkat lunak pengolah angka yang dapat memudahkan kita mengoperasikan fungsi-fungsi matematika secara cepat, akurat dan mudah. Salah satu *software spreadsheet* yang sudah banyak dipakai adalah *microsoft Excel* buatan *Microsoft Corporation*.

Spreadsheet diartikan sebagai sehelai kertas elektronik yang lebar berisi kolom dan baris yang dapat mengatur data transaksi untuk pengkajian ulang orang-orang pebisnis. Dengan menguasai rumus-rumusny, kertas lebar elektronik ini dapat dimanfaatkan untuk daftar harga, daftar pemasukan, pajak dan laporan-laporan keuangan lainnya yang dapat membantu sang manager mengkaji usahanya. *Microsoft Excel* digolongkan ke dalam program spreadsheet yang dikeluarkan oleh perusahaan Microsoft. *Microsoft Excel*

merupakan bagian dari *Microsoft Office* yang dirancang agar dapat dioperasikan kedalam komputer dengan menggunakan sistem operasi *Microsoft Excel*.

2.1.1.3 Software Presentasi

Presentasi merupakan suatu kegiatan menyampaikan / menjelaskan ide-ide, laporan atau informasi mengenai apa saja kepada orang lain. Untuk itu, presentasi yang baik harus dipersiapkan dengan baik, berisi materi yang dikemas dengan rapi dan dapat ditampilkan dengan materi yang menarik. Untuk mencapai maksud tersebut tentunya diperlukan piranti lunak dan piranti keras yang mampu mendukung maksud tersebut.

Salah satu piranti lunak pendukung yang utama adalah Software Presentasi. Dengan adanya software presentasi tentu saja kita dapat dengan mudah untuk menampilkan presentasi kita. Ada banyak software yang bisa digunakan untuk membuat presentasi ini. Kali ini saya akan menyampaikan beberapa aplikasi presentasi yang bisa digunakan untuk keperluan membuat presentasi.

PowerPoint merupakan aplikasi presentasi paling populer digunakan oleh banyak user. *PowerPoint* memiliki kelengkapan fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat presentasi. Karena hal inilah yang menjadikan *PowerPoint* mempunyai nilai lebih. *PowerPoint* sendiri dikembangkan oleh Microsoft. Sampai saat ini, *PowerPoint* sudah mencapai versi 2010. Versi ini sedikit berbeda dengan versi sebelumnya 2003.

2.1.2 Pengertian belajar

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Ernes E.R. Hilgart, mendefinisikan sebagai berikut. *Learning is the process by which an activity originates or is changed through procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training.* Artinya seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah (Riyanto,2002).

Sedangkan menurut walker (dalam Riyanto,2002) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut winkel (1966:53), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara konstan dan berbekas.

Belajar menurut Degeng (1998:3) adalah merupakan pengaitan pengetahuan baru pada struktur kognitif yang sudah dimiliki si belajar. Hal ini mempunyai arti bahwa dalam proses belajar, siswa akan menghubungkan-hubungkan pengetahuan atau ilmu yang telah tersimpan dalam

memorinya dan kemudian menghubungkan dengan pengetahuan yang baru.

2.1.3 Teori-Teori Belajar

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme

Menurut teori Kognitivisme, belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan didalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam kognitif. Teori ini mengungkapkan bahwa proses belajar akan lebih baik bila materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi secara tepat dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Implikasi teori kognitivisme terhadap proses belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dan membantu siswa menjadi pembelajar yang sukses, maka guru yang menganut paham kognitivisme banyak melibatkan siswa dalam kegiatan dimana faktor motivasi, kemampuan problem solving, strategi belajar, *memory retention skill* sering ditekankan.

Teori *kognitivisme* menurut Gagne (2009:27) dikenal dengan teorinya model pemrosesan informasi. Gagne berpendapat bahwa proses belajar adalah suatu proses dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang tidak dimiliki sebelumnya. Ada delapan tingkat kemampuan belajar menurut

Gagne, dimana kemampuan belajar pada tingkat tertentu ditentukan oleh kemampuan belajar ditingkat sebelumnya.

Delapan tingkat kemampuan belajar menurut Gagne (2009:27) adalah

- a. *Signal Learning*
Dari signal yang dilihat/ didengarnya, anak akan memberikan respon tertentu. Misalnya ketika melihat seseorang membawa mainan (signal), seorang anak menunjukkan ekspresi gembira.
- b. *Stimulus-respons learning*
Seorang anak yang memberikan respon fisik atau vokal setelah mendapatkan stimulus tertentu. Contoh : proses awal belajar bahasa dimana anak-anak mengikuti bunyi kata-kata yang dicontohkan orang dewasa.
- c. *Chaining*
Kemampuan anak untuk menggabungkan dua atau lebih hasil belajar stimulus-respon yang sederhana. *Chaining* terbatas hanya pada serangkaian gerak (bukan serangkaian produk bahasa lisan).
- d. *Verbak association*
Bentuk penggabungan hasil belajar yang melibatkan unit bahasa seperti memberi nama sebuah obyek/benda
- e. *Multiple discrimination*
Kemampuan siswa untuk menghubungkan beberapa kemampuan chaining sebelumnya. Misalnya menyebutkan nama-nama siswa yang ada dikelas. Mampu membedakan bermacam bentuk benda, cair, padat dan gas.
- f. *Concept learning*
Belajar konsep artinya anak mampu memberi respon terhadap stimulus yang hadir melalui karakteristik abstraknya. Contoh, siswa diperkenalkan dengan konsep kotak. Melalui pemahaman konsep kotak ini, siswa mampu mengidentifikasi benda lain yang berbeda ukuran, warna, maupun materinya, namun masih memiliki karakteristik kotak.
- g. *Principle learning*
Kemampuan siswa untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya. Contoh : hubungan antara diameter dengan keliling suatu lingkaran.
- h. *Problem Solving*
Dalam tingkat ini siswa mampu menerapkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari untuk mencapai satu sasaran. *Problem solving* menurut Gagne adalah tipe belajar yang paling tinggi. Siswa yang mampu menyelesaikan suatu permasalahan melalui serangkaian langkah *problem solving* diyakini juga menguasai ketujuh kemampuan belajar dibawahnya. *solving* diyakini juga menguasai ketujuh kemampuan belajar dibawahnya.

2.1.3.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme (*constructivist theories of learning*) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya.

Menurut teori konstruktivisme ini, satu prinsip yang paling penting dalam pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Guru dapat memberi siswa anak tangga yang membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut.

Teori Belajar Konstruktivisme menurut Driver dan Bell (2009:80) mengajukan karakteristik sebagai berikut.

- f. Siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan.
- g. Belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa.
- h. Pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksikan secara personal.
- i. Pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas.
- j. Kurikulum bukanlah sekedar siswa melainkan seperangkat pembelajaran, materi dan sumber.

2.1.3.3 Teori Belajar Humanistis

Pada teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar secara apa adanya, seperti apa yang biasa kita amati dalam dunia keseharian. Wajar jika teori ini bersifat eklektik. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk memanusiakan manusia (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya itu) dapat tercapai. Beberapa pendapat tentang teori humanistik antara lain dalam hal ini Bloom dan Rathwohl menunjukkan apa yang mungkin dikuasai (dipelajari) oleh siswa yang tercakup dalam tiga kawasan, yaitu.

4. Kognitif, yang terdiri dari enam tingkatan.
 - g. Pengetahuan mengingat (menghapal)
 - h. Pemahaman (menginterpretasikan)
 - i. Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah)
 - j. Analisis (menjabarkan suatu konsep).
 - k. Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh).
 - l. Evaluasi (membandingkan nilai-nilai, ide, metode).
5. Psikomotor yang terdiri dari lima tingkatan.
 - k. Peniruan (menirukan gerak).
 - l. Penggunaan (Menggunakan konsep untuk melakukan gerak).
 - m. Ketepatan (melakukan gerak dengan benar).
 - n. Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar).
 - o. Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

6. Afektif, yang terdiri dari lima tingkatan.
 - p. Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu).
 - q. Merespon (aktif berpartisipasi).
 - r. Penghargaan (Menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu).
 - s. Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya).
 - t. Pengamalan (menjadi nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

Uraian yang dipaparkan diatas, dapat diketahui mengenai teori-teori pembelajaran yang sesuai dalam mata pelajaran KKPI yaitu dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah teori *kognitivisme* menurut Gagne dimana teori ini merumuskan bahwa belajar melalui suatu proses dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang memungkinkan mereka memiliki kemampuan yang tidak dimiliki sebelumnya, dan kemampuan belajar pada tingkat tertentu ditentukan oleh kemampuan belajar ditingkat sebelumnya. Dengan kata lain menggunakan teori kognitivisme dalam memberikan materi pelajaran KKPI sangat pas dimana memberikan materi tersebut tidak menggunakan satu metode saja tetapi siswa dibuat aktif dalam kelompok dan bekerjasama sehingga siswa tidak jenuh dan bosan akhirnya mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah

mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa Mulyasa, 2003. Sementara menurut Sagala (2006), pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (1) pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah, (2) pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah, (3) pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa, (4) pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik. (5) pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Hamalik, 1995). Sementara itu Dimiyati, dkk (2002), menyatakan bahwa.

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk memberi pengalaman belajar kepada siswa mengenai cara memperoleh dan mengembangkan potensi siswa secara optimal yang memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang diharapkan dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Pembelajaran dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya interaksi antara guru dan siswa serta kemahiran guru dalam melaksanakan pembelajaran (Wijaya,2000).

Pembelajaran kooperatif adalah khas di antara model-model pembelajaran karena menggunakan suatu struktur tugas dan penghargaan yang berbeda

untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Struktur tugas memaksa siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Sistem penghargaan mengakui usaha bersama, sama baiknya seperti usaha individual.

Model pembelajaran kooperatif berkembang dari kebiasaan pendidikan yang menekankan pada pemikiran demokratis dan latihan atau praktek, pembelajaran aktif, lingkungan pembelajaran yang kooperatif dan menghormati adanya perbedaan budaya masyarakat yang bermacam-macam.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar terdapat efek (pengaruh) di luar pembelajaran akademik, khususnya peningkatan penerimaan antarkelompok serta keterampilan sosial dan keterampilan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil, berlawanan dengan pembelajaran klasikal (satu kelas penuh), dan terdiri 6 (enam) tahapan pokok: menentukan tujuan dan pengaturan, memberi informasi kepada siswa melalui presentasi atau teks, menyusun siswa dalam kelompok belajar, menentukan kelompok dan membantu kelompok belajar, menguji atau melakukan tes untuk mengetahui keberhasilan dari tugas-tugas kelompok, penghargaan baik terhadap prestasi individu maupun kelompok.

Diperlukan lingkungan pembelajaran yang kooperatif dari pada kompetitif dalam hal tugas-tugas dan penghargaan.

Dasar-dasar teoritis dan empiris mendukung penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk tujuan pendidikan berikut: mendapatkan tingkah laku kooperatif, hasil kerja teoritis dan memperbaiki hubungan-hubungan yang tidak harmonis.

Pembelajaran yang dilaksanakan harus bertumpu pada enam pilar pendidikan universal seperti yang dirumuskan *UNESCO*. Menurut Suwarno (2006), enam pilar pembelajaran tersebut adalah *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang), *learning to live together* (belajar untuk menjalani hidup bersama), *learning how to learn* (belajar bagaimana cara mengembangkan potensi diri), dan *learning throughout life* (belajar terus menerus sepanjang masa).

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik utama, yaitu, (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa untuk sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir, (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri (Sagala, 2006).

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Di samping itu, siswa dapat menggunakan potensi otak untuk melakukan pekerjaannya, mengeluarkan ide/gagasan, memecahkan masalah dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan,

mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari sesuatu dengan baik.

Belajar aktif membantu untuk mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai (Silberman, 2007).

2.1.5 Pembelajaran Kooperatif

Ketepatan model pembelajaran yang dipilih akan memainkan peranan penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, identifikasi kekuatan dan kelemahan model-model pembelajaran secara tepat, mengembangkan serta menerapkannya dalam proses pembelajaran, maka efektifitas pembelajaran yang kita selenggarakan akan meningkat. Jadi model pembelajaran adalah pola umum untuk menyusun suatu kurikulum/materi ajar untuk mewujudkan peristiwa belajar mengajar yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang merupakan panduan antara urutan kegiatan, metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran, serta pendefinisian peran antara guru dan siswa. Sebagai pola umum kegiatan guru-siswa, model pembelajaran berada dalam garis kontinu untuk mempresentasikan tingkat dominasi peran guru dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Makin kuat peran guru makin pasif peran siswa dan sebaliknya makin sedikit dominasi guru semakin besar peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif adalah khas di antara model-model pembelajaran karena menggunakan suatu struktur tugas dan penghargaan yang berbeda untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Struktur tugas memaksa siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Sistem penghargaan mengakui usaha bersama, sama baiknya seperti usaha individual. Model pembelajaran kooperatif berkembang dari kebiasaan pendidikan yang menekankan pada pemikiran demokratis dan latihan atau praktek, pembelajaran aktif, lingkungan pembelajaran yang kooperatif dan menghormati adanya perbedaan budaya masyarakat yang bermacam-macam.

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar terdapat efek (pengaruh) di luar pembelajaran akademik, khususnya peningkatan penerimaan antar kelompok serta keterampilan sosial dan keterampilan kelompok. Model pembelajaran kooperatif bertumpu pada kerja kelompok kecil, berlawanan dengan pembelajaran klasikal (satu kelas penuh), dan terdiri 6 (enam) tahapan pokok: menentukan tujuan dan pengaturan memberi informasi kepada siswa melalui presentasi atau teks, menyusun siswa dalam kelompok belajar, menentukan kelompok dan membantu kelompok belajar, menguji atau melakukan tes untuk mengetahui keberhasilan dari tugas-tugas kelompok, penghargaan baik terhadap prestasi individu maupun kelompok. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas

kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*Academic Skill*), sekaligus ketrampilan sosial (*Social Skill*) termasuk *interpersonal skill* (Riyanto,2010:267). Perolehan prestasi belajar yang baik dan meningkat secara signifikan dipengaruhi oleh penghargaan kelompok berdasarkan aktivitas-aktivitas individual untuk semua anggota kelompok. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif diantara anggota kelompok (Sugandi, 2002:14). Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru antara lain, seluruh siswa menguasai materi pelajaran secara tuntas tanpa ada yang tertinggal. Ketika ada siswa yang tertinggal dalam penguasaan materi pelajaran, guru akan memberikan waktu tambahan untuk pengayaan dan remedial sehingga dapat mengejar ketinggalan.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Siswa yang mampu membantu siswa yang kurang mampu tidak perlu malu untuk meminta bantuan kepada siswa yang lebih mampu.

Menurut Rianto (2010:265) unsur-unsur yang ada dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

7. Mengembangkan interaksi yang silih asih, silih asah dan silih asuh antar sesama sebagai latihan hidup bermasyarakat.
8. Saling ketergantungan positif antar individu (tiap individu punya kontribusi dalam mencapai tujuan).
9. Tanggung jawab secara individu.
10. Temu muka dalam proses pembelajaran.
11. Komunikasi antar anggota kelompok.
12. Evaluasi proses pembelajaran kelompok.

Ada lima prinsip yang mendasari pembelajaran kooperatif menurut Rianto (2010:266).

- u. *Positive independence* artinya adanya saling ketergantungan positif yakni anggota kelompok menyadari pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan.
- v. *Face to face interaction* artinya antar anggota berinteraksi dengan saling berhadapan.
- w. *Individual accountability* artinya setiap anggota kelompok harus belajar dan aktif memberikan kontribusi untuk mencapai keberhasilan kelompok.
- x. *Use of collaborative/social skill* artinya harus menggunakan ketrampilan bekerjasama dan bersosialisasi. Agar siswa mampu berkolaborasi perlu adanya bimbingan guru.
- y. *Group processing*, artinya siswa perlu menilai bagaimana mereka bekerja secara efektif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri menurut Rianto (2010:266).

8. Kelompok dibentuk dengan siswa kemampuan tinggi, sedang, rendah.
9. Siswa dalam kelompok sehidup semati.
10. Siswa melihat semua anggota mempunyai tujuan yang sama.
11. Membagi tugas dan tanggung jawab sama.
12. Akan dievaluasi untuk semua.
13. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk bekerja bersama.
14. Diminta bertanggung jawabkan individual materi yang ditangani.

Tujuan Pembelajaran Kooperatif

4. Hasil belajar akademik , yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit.
5. Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang.
6. Pengembangan keterampilan social, yaitu untuk mengembangkan keterampilan social siswa diantaranya: berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif

Ada 6 langkah utama di dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif, demikian diungkapkan oleh (Ibrahim dalam Yasa,2008) berikut ini.

1. Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar .
2. Selanjutnya penyajian informasi baik berupa bahan bacaan maupun informasi verbal lainnya.
3. Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok belajar.
4. Tahap selanjutnya diikuti dengan bimbingan oleh guru pada saat siswa belajar dalam kelompok.
5. Lalu, guru memberikan evaluasi tentang hal-hal yang telah mereka pelajari dan kemudian
6. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Menurut Thomson, et al. (1995), di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok 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.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting Ibrahim, et.al, (2000) yang dapat dikembangkan berikut ini.

1. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa yang kesulitan dalam belajar. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa dalam belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi 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 ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-ketrampilan sosial,

penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam ketrampilan sosial.

Muslimin dkk (2000), hasil penelitian yang menunjukkan manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah antara lain.

1. meningkatkan pencurahan waktu pada tugas;
2. rasa harga diri menjadi lebih tinggi;
3. memperbaiki kehadiran;
4. penerimaan terhadap perbedaan individu menjadi lebih besar;
5. perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
6. konflik antar pribadi berkurang;
7. sikap apatis berkurang;
8. motivasi lebih besar atau meningkat;
9. hasil belajar lebih tinggi;
10. meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Guru khawatir bahwa akan terjadi kekacauan dikelas. Kondisi seperti ini dapat diatasi dengan guru mengkondisikan kelas atau pembelajaran dilakukan di luar kelas seperti di laboratorium matematika, aula atau di tempat yang terbuka.
- b. Banyak siswa tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain

dalam grup mereka, sedangkan siswa yang kurang mampu merasa minder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai. Siswa yang tekun merasa temannya yang kurang mampu hanya menumpang pada hasil jerih payahnya. Hal ini tidak perlu dikhawatirkan sebab dalam model pembelajaran kooperatif bukan kognitifnya saja yang dinilai tetapi dari segi afektif dan psikomotoriknya juga dinilai seperti kerjasama diantara anggota kelompok, keaktifan dalam kelompok serta sumbangan nilai yang diberikan kepada kelompok.

- c. Perasaan was-was pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik atau keunikan pribadi mereka karena harus menyesuaikan diri dengan kelompok. Karakteristik pribadi tidak luntur hanya karena bekerjasama dengan orang lain, justru keunikan itu semakin kuat bila disandingkan dengan orang lain
- d. Banyak siswa takut bahwa pekerjaan tidak akan terbagi rata atau secara adil, bahwa satu orang harus mengerjakan seluruh pekerjaan tersebut. Dalam model pembelajaran kooperatif pembagian tugas rata, setiap anggota kelompok harus dapat mempresentasikan apa yang telah didapatnya dalam kelompok sehingga ada pertanggungjawaban secara individu.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif yaitu:

- a. Meningkatkan harga diri tiap individu
- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu yang lebih besar.
- c. Konflik antar pribadi berkurang

- d. Sikap apatis berkurang
- e. Pemahaman yang lebih mendalam
- f. Retensi atau penyimpanan lebih lama
- g. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- h. Model pembelajaran kooperatif dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetisi dan keterasingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.

2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompoknya. Apabila ada dari kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan

dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin (1995:90) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu

6. Tahap Penyajian Kelas (*Class Precentation*). Materi pelajaran disampaikan melalui presentasi kelas bisa digunakan pengajaran langsung atau diskusi pelajar yang dipimpin oleh guru. Dengan cara ini siswa harus memperhatikan secara seksama selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan membantu mereka dalam tes.
7. Belajar dalam kelompok (*Teams*). Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang kelamin,suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heteroginitas anggota kelompok,diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi. Hal ini akan menyebabkan timbulnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.
8. Permainan (*Games*), Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
9. Pertandingan (*Tournament*). Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permaian dimulai

dengan membagikan kartu-kartu soal untuk (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik diatas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

1. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian
2. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal
3. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang Diambil oleh pemain
- 4 Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal
- 5 Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam
 - z. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama memberikan jawaban yang benar
 - aa. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang
 - bb. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tdak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain
 - cc. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan
 - dd. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah dissediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

10. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata kelompok skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh. Siswa yang mendapat nilai terbanyak meraih tingkat 1 (*Top Scorer*), Siswa yang mendapat nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*High Middle Scorer*), Siswa yang mendapat nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3

(*Low Middle Scorer*), siswa yang mendapat nilai terbanyak keempat meraih tingkat 4 (*Low Scorer*)

Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja turnamen”, dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih skor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi waktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Dalam implementasinya secara teknis Slavin (2008) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut.

- e. Step 1 : Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran
- f. Step 2 : Belajar tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- g. Step 3 : Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- h. Step 4 : Rekognisi tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut.

11. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar ekor permainan.
12. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca 1 (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang 1 dan II.
13. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
14. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
15. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.

16. Jika jawaban penantang salah, dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
17. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
18. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan skor mereka akan diakumulasikan dengan semua tim.
19. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
20. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin (2008), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Deutsch (1949) dalam Slavin (2008) mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu

4. kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
5. Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
6. Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apapun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerjasama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi diantara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif.

Penelitian psikologis menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan didalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dalam materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implimentasinya dan sangat mendukung

ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut.

7. Para siswa di dalam kelas-kelas menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
8. Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
9. TGT Meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
10. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit).
11. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
12. TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa.

Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual.

2.1.7 Aktivitas Belajar

Menurut Mulyono (2001 : 26), Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Menurut Hilgart dalam Riyanto (2010:4) mendefinisikan belajar sebagai berikut:
learning is the proces by which an activity originates or is charged throught training procedures (whether in the laboratory or in the natural envionments) as disitinguished from changes by factor not attributable to training.

Berdasarkan Hilgart dapat dijelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan menjadi berubah (Riyanto, 2010:4). Pengertian belajar dijelaskan oleh Gagne dalam Riyanto:(2010:5) adalah merupakan suatu peristiwa yang terjadi di dalam kondisi-kondisi tertentu yang dapat diamati, diubah dan dikontrol.

Aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa keterampilan-keterampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi. Keterampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi,

mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan ketrampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

“Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar”(Sardiman, 2004:95). Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

“Kegiatan belajar/aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik ”(Sudjana, 2005:105). Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak- anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Diedrich dalam Rohani (2004:9), Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktifitas siswa), yang dapat dikemukakan berikut ini.

9. *Visual activities*, yang terdiri dari 13 aktivitas atau kegiatan seperti membaca, memperhatikan: gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.

10. *Oral activities*, yang terdiri dari 43 aktivitas atau kegiatan seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.
11. *Listening activities*, yang terdiri dari 11 aktivitas atau kegiatan seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya
12. *Writing activities*, yang terdiri dari 22 aktivitas atau kegiatan seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
13. *Drawing activities*, yang terdiri dari 8 aktivitas atau kegiatan seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
14. *Motor activities*, yang terdiri dari 47 aktivitas atau kegiatan seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
15. *Mental activities*, yang terdiri dari 23 aktivitas atau kegiatan seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
16. *Emotional activities*, terdiri dari 23 aktivitas atau kegiatan seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Prinsip aktivitas yang diuraikan di atas didasarkan pada pandangan psikologis bahwa, segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan (mendengar, melihat) sendiri dan pengalaman sendiri Rohani (2004:9)

“Tentu saja kegiatan itu tidak terpisah satu sama lain. Dalam suatu kegiatan motoris terkandung kegiatan mental dan disertai oleh perasaan tertentu. Dalam tiap pelajaran dapat dilakukan bermacam-macam kegiatan” (Nasution 1982:94-95).

2.1.8 Hasil Belajar

Tinjauan mengenai hasil belajar terdiri dari pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Pembahasan lebih lengkap diuraikan sebagai berikut.

2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Menurut Hamalik (2006:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) menyatakan “ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2008:210) hasil belajar adalah sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru. Menurut Arifin (2009-298) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.” Hasil belajar sering dipergunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk bermacam-macam aturan terhadap apa yang telah dicapai oleh murid, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah,

tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksudkan adalah hasil tes tiap siklus. Hasil belajar dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (1988:700) adalah hasil yang telah dicapai dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan. Seorang guru akan kecewa bila hasil belajar yang dicapai oleh peserta didiknya tidak sesuai dengan target kurikulum.

Uraian-uraian di atas jelas bahwa suatu proses belajar mengajar pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam arti bahwa perubahan kemampuan merupakan indikator untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa. Beberapa pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima suatu pengetahuan yang berupa angka (nilai). Jadi aktivitas siswa mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya aktivitas siswa maka proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik, akibatnya hasil belajar yang dicapai siswa rendah.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) menyatakan “ Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada

jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom* hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. **Ranah Kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. **Ranah Afektif**

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

a. **Ranah Psikomotor**

Meliputi keterampilan motorik, manipulas benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati). Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Djaali (2008:99) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada dari luar dirinya. Lebih jelasnya sebagai berikut. Faktor dari dalam diri meliputi kesehatan, inteligensi, minat, motivasi, dan cara belajar dan dari luar diri keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

2.1.8.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

5) Faktor Lingkungan

c) Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan sekolah yang di dalamnya dihiasi dengan tanaman/pepohonan yang dipelihara dengan baik. Apotik hidup mengelompokkan dengan baik dan rapi sebagai laboratorium alam bagi anak didik. Sejumlah kursi dan meja belajar teratur rapi yang ditempatkan di bawah pohon-pohon tertentu agar anak didik dapat belajar mandiri di luar kelas dan berinteraksi dengan lingkungan. Kesejukan lingkungan membuat anak didik betah tinggal berlama-lama di dalamnya.

d) Lingkungan Sosial Budaya

Lingkungan sosial budaya di luar sekolah ternyata sisi kehidupan yang mendatangkan problem tersendiri bagi kehidupan anak didik di sekolah. Pembangunan gedung sekolah yang tak jauh dari hiruk pikuk lalu lintas menimbulkan kegaduhan suasana kelas. Pabrik-pabrik yang didirikan di sekitar sekolah dapat menimbulkan kebisingan di dalam kelas.

6) Faktor Instrumental

e) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya.

f) Program

Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial dan saran prasarana.

g) Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Fasilitas mengajar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki oleh sekolah. Ini kebutuhan guru yang tak bisa dianggap ringan. Guru harus memiliki buku pegangan dan buku penunjang agar wawasan guru tidak sempit. Buku kependidikan/keguruan perlu dibaca atau dimiliki oleh guru dalam rangka peningkatan kompetensi keguruan.

h) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

7) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang dalam keadaan kelelahan. Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. Pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik. Postur tubuh anak didik yang tinggi sebaiknya ditempatkan di belakang anak didik yang bertubuh pendek. Hal ini dimaksudkan agar pandangan anak didik ke papan tulis tidak terhalang oleh anak didik yang bertubuh tinggi. Fisiologis adalah kebijakan yang pasti tak bisa diabaikan dalam penentuan besar kecilnya, tinggi rendahnya kursi dan meja sebagai perangkat tempat duduk anak didik dalam menerima pelajaran dari guru di kelas.

8) Kondisi Psikologis

f) Minat

Menurut Slameto (1991: 182) adalah “suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

g) Kecerdasan

Berkaitan erat antara IQ dengan hasil belajar di sekolah.

h) Bakat

Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

i) Motivasi

Menurut Nasution motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

j) Kemampuan kognitif Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat dan berpikir.

Pendapat para ahli tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa termasuk keberhasilan guru dalam mengajar. Prestasi belajar yang yang dikenal dalam bahasa Belanda dengan istilah *prestatie*, dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang artinya hasil usaha, prestasi selalu dihubungkan dengan aktivitas tertentu.

Thorndike dalam Djali (2001: 20) berpendapat bahwa “siswa akan belajar lebih giat apabila mereka mengetahui bahwa diakhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi belajar mereka”.

Sedangkan Nurkencana (1996: 25) menyatakan bahwa “tes merupakan cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau hasil siswa tersebut”.

Hasil belajar merupakan barometer yang harus dicapai siswa dalam belajar termasuk di dalamnya hasil belajar KKPI, harapan yang diinginkan adalah prestasi yang baik sehingga segala sesuatu yang sudah dikerjakan terhindar dari kesalahan. Hasil belajar yang optimal hanya dapat dicapai melalui kerja keras dan belajar, dengan demikian siswa akan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

2.2 Penelitian yang Relevan

Untuk membandingkan hasil penelitian penulis dengan penelitian terdahulu maka di bawah ini penulis akan menuliskan beberapa penelitian yang relevan:

4. Ari Wulandari dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas VIIIIF Semester Ganjil SMP Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008-2009)”, Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar IPS Ekonomi siswa setelah menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe

TGT ini dapat dilihat dari presentase siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I sebesar 77,77 % dan siklus II sebesar 83,11%. Kemudian rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 72,14 dan siklus II sebesar 75,40. Jumlah siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 65 (≥ 65) pada siklus I dan siklus II adalah sebesar 77,14 % dan 86,48 %.

5. Sri Megawati dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas X-3 Semester Gasal SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010-2011”. Hasil dari penelitian ada peningkatan dari siklus ke siklus, rata-rata presentase aktivitas belajar dan hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata presentase keaktifan siswa pada setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 60,4%, siklus II sebesar 75% dan siklus III sebesar 82,5%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklusnya yaitu siklus I sebesar 56,37, siklus II sebesar 70,85 dan siklus III sebesar 73,81. Jumlah siswa yang mendapat nilai sama dengan atau diatas 55 pada siklus I, II, III adalah 72,5%, 80%, dan 87,5%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

6. Restika Parendrarti dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta, Tahun Pelajaran 2008-2009”. Penelitian dengan menggunakan metode TGT menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar baik dari aspek kognitif maupun dari aspek afektif karena pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi antara peneliti dengan guru bidang studi Biologi.

Dari ketiga penelitian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT hasilnya lebih efektif dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

2.3 Kerangka Pikir

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam proses pembelajaran, belajar berkaitan dengan proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru untuk memperoleh hasil terbaik bagi siswa. Agar mencapai tujuan tersebut, siswa harus berperan aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri karena proses pembelajaran akan terjadi jika ada interaksi atau komunikasi yang baik

antara siswa dengan guru sehingga akan memungkinkan tercapainya tujuan belajar yang optimal

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

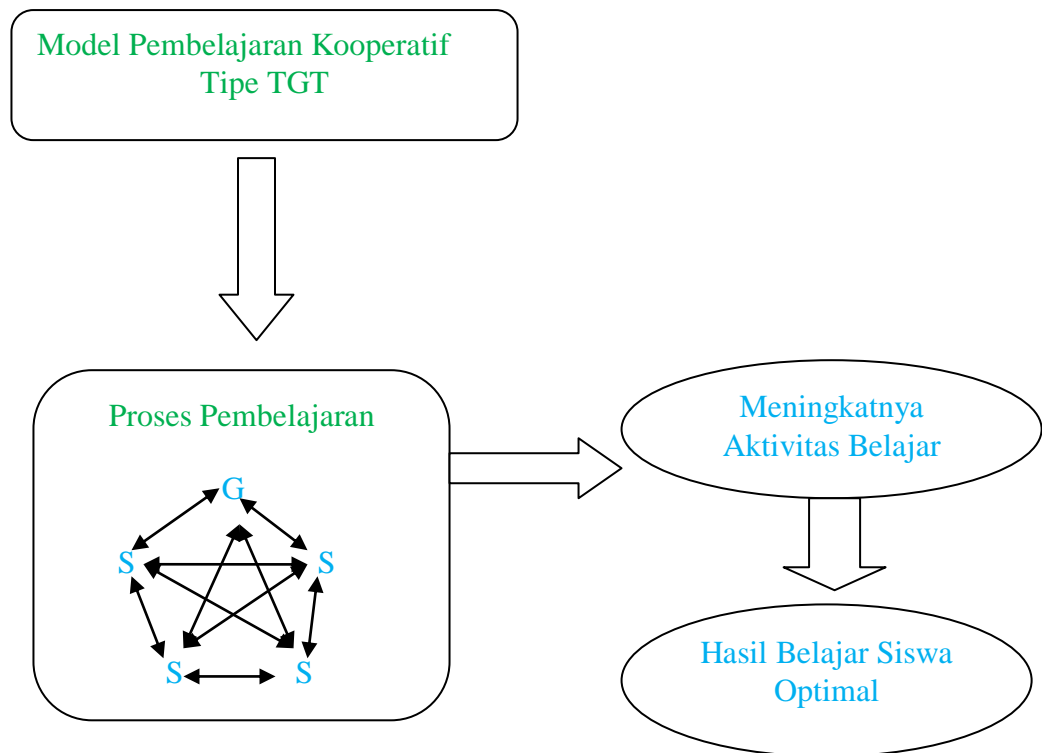
Dalam pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Team Game Tournamen*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki 5 tahap kegiatan yaitu penyajian dalam kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan antar kelompok dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang terbaik.

Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan memberikan peluang besar bagi siswa yang aktivitas belajarnya rendah, karena siswa tersebut dapat bertanya dengan teman sekelompoknya tentang materi yang belum dimengerti. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan memacu semangat siswa yang sebelumnya aktif belajar, karena siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan aktivitasnya untuk bertanya kepada guru jika belum memahami materi pelajaran yang diberikan. Di dalam pertandinganpun akan memacu semangat setiap siswa untuk

menjadikan kelompoknya sebagai kelompok terbaik. Peningkatan aktivitas siswa akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya tidak aktif maupun siswa siswa yang sebelumnya sudah aktif.

Aktivitas belajar siswa berupa mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas dan berdiskusi dengan kelompoknya tentang materi yang dipelajari. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa maka hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengupayakan keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Proses pembelajaran kooperatif tidak hanya menjadikan guru sebagai penyampai pesan kepada siswa dan siswa sebagai penerima pesan, melainkan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa yang lainnya dalam satu kelompok.

Dalam proses pembelajaran kooperatif keberhasilan siswa bukan hanya diperoleh dari guru, tetapi juga melibatkan pihak lain baik teman sebaya dan guru mata pelajaran atau guru pembimbing. Dengan adanya interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan guru maka pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari akan lebih meningkat.



Gambar 1. Paradigma Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

bagian di atas dapat dideskripsikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran dapat memberikan efek meningkatnya aktivitas belajar siswa. Dengan adanya proses aktivitas siswa dalam belajar secara bersungguh-sungguh tersebut, hasil yang optimal dapat tercapai

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir, tinjauan pustaka dan hipotesis tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

3. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan menggunakan metode Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat

meningkatkan aktifitas belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran semester Gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012.

4. Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan menggunakan metode Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Administrasi Perkantoran semester Gasal SMK Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012

Catatan Tambahan

Adapun karakteristik pembelajaran kooperatif (Parnitz dalam suprijono 2009) secara rinci diantaranya.

- a. Siswa bekerja dalam kelompok kooperatif utk menguasai materi akademis
- b. Anggota-anggota dlm kelompok diatur terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang, tinggi
- c. Jika memungkinkan masing2 anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya dan jenis kelamin
- d. Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu (johnson&jonhson dalam arini, 2011)

Selain itu terdapat 4 tahapan ketrampilan kooperatif yg hrs ada dlm model pembelajaran kooperatif yaitu.

- a. Forming (pembentukan) yaitu ketrampilan yg dibutuhkan utk membentuk kelompok dan membentuk sikap yang sesuai dengan norma
- b. Fuctioning (pengaturan) yaitu ketrampilan yg dibutuhkan utk mengatur aktivitas kelompok dlm menyelesaikan tugas dan membina hubungan kerja sama diantara anggota ke;lompok.
- c. Formating (perumusan) yaitu ketrampilan yg dibutuhkan utk pembentukan pemahaman yang lebih dalam terhadap bahan2 yg dipelajari, merangsang penggunaan tingkat berpikir yang lebih tinggi dan menekankan penguasaan serta pemahaman dari materi yg diberikan
- d. Formenting (penyerapan) yaitu ketrampilan yg dibutuhkan utk merangsang pemahaman konsep sebelum pembelajaran, konflik kognitif, mencari lebih banyak informasi, dan mengkomunikasikan pemikiran utk memperoleh kesimpulan (Rustaman dalam Mufida, 2009)

Mufida, 2009, “Pembelajaran Cooperative Learning”,

(<http://mufida.com/pembelajaran-cooperative-learning>, diakses 6 Pebruari 2012)

Arini, Yusti, 2011 “Model Pembelajaran Kooperatif (cooperative learning) dan aplikasinya Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran”.

(<http://Yusti-arini.blogspot.com/2009/08/Model-pembelajran-kooperatif.html>,

diakses 6 Pebruari 2012