

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar menurut Asrori (2008:13) berlangsung melalui lima alat indra kita, yaitu:

1. Penglihatan (*visual*). Melihat kejadian sesuatu peristiwa.
2. Pendengaran (*auditory*). Mendengar sesuatu bunyi.
3. Pembauan (*olfactory*). Bau makanan membuat kita merasa lapar.
4. Rasa atau pengecap (*taste*). Lidah kita merasa dan dapat membedakan antara asin dan masam.
5. Sentuhan (*tactile*). Kulit kita merasa sentuhan dan dapat membedakan antara permukaan lembut dan permukaan kasar.

Dengan demikian, dalam proses pembelajaran tidak hanya melibatkan penguasaan fakta atau konsep sesuatu bidang ilmu saja, tetapi juga melibatkan perasaan-perasaan yang berkaitan dengan emosi, kasih sayang, benci, hasrat dengki dan kerohanian. Pembelajaran tidak terbatas pada apa yang kita rancangkan saja, tetapi juga melibatkan pengalaman yang di luar kesadaran penuh kita, seperti peristiwa kemalangan atau mendapat ranking pertama di kelas.

Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar, demikian menurut pendapat Usman, (2002:38). Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya, perubahan fisik.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hamalik (2008:27) mendefinikan belajar sebagai perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan merupakan bagian dari hidupnya, berlangsung seumur hidup, kapan saja, serta di mana saja. Hamalik menafsirkan belajar menjadi dua, yaitu :

1. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).
2. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, belajar bukan hanya mengingat, tetapi juga mengalami. Dari mengingat dan mengalami, akan terjadi perubahan kelakuan dari tidak tahu menjadi tahu melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses aktif dalam memberi reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang sedang belajar, yang diarahkan kepada tujuan dengan melihat, mengamati, memahami sesuatu untuk mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, tingkah laku yang dapat diamati antara lain kecenderungan perilaku.

B. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar menurut pendapat Usman (2002:102) adalah aktivitas untuk menciptakan atau membangun makna-makna personal dan kaitan-kaitan penuh makna antara informasi/prilaku baru yang diperoleh dengan makna-makna personal yang sudah terdapat dan menjadi miliknya. Aktivitas tersebut, antara lain membaca, melihat, mengerjakan, meniru dan mengalami sendiri atau bersama

dengan orang lain atau bersama dengan para pendidiknya. Pakar ilmu psikologi seperti J. Cronbach (Usman, 2002:102), mengatakan bahwa belajar itu dapat dilakukan dengan jalan mengadakan observasi, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan serta mengikuti petunjuk-petunjuk yang berkenaan dengan yang dipelajari.

Menurut Djamarah (2005:79), tidak ada proses belajar tanpa keaktifan anak didik yang belajar. Kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar berada pada rentangan skala 0-10, tidak ada skala nol, betapapun kecilnya keaktifan tersebut. Aktivitas belajar anak tidak selalu sama. Tergantung pada penggunaan metode dan pendekatan belajar mengajar serta orientasi belajar. Aktivitas mental dalam proses belajar anak didik beserta karakteristik-karakteristiknya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Aktivitas Mental Dalam Proses Belajar Anak Didik

Level Aktivitas	Jenis Aktivitas Mental	Metode Mengajar yang Utama	Pendekatan Belajar Mengajar	Orientasi Belajar
I	1. Mengingat 2. Mengenal 3. Menjelaskan 4. Membedakan 5. Menyimpulkan	- Ceramah - Tanya jawab - tugas	Ekspository / informasi	Produk
II	6. Menerapkan 7. Menganalisis 8. Menyintesis 9. Menilai 10. Meramalkan	- Pelatihan - Diskusi	Interaksi sosial	Proses
III	11. Merumuskan 12. Mengkaji Nilai 13. Mengajukan Hipotesis 14. Mengumpulkan dan Megolah Data 15. Memecahkan Masalah 16. Mengambil Keputusan	- Problem solving - Eksperimen - Praktikum	Inquiry / discovery	Proses dan produk

Sumber : Djamarah (2005:82)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan untuk mengembangkan kapasitas alamiah yang terdapat dalam diri setiap siswa. Serangkaian kegiatan tersebut adalah observasi, membaca, meniru, mencoba sendiri, mendengarkan serta mengikuti petunjuk-petunjuk yang berkenaan dengan yang dipelajari.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan atau abilitas tertentu sebagai hasil dari proses belajar. Evaluasi perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana hasil dari proses pembelajaran dapat tercapai. Untuk mengevaluasi hasil belajar yang dicapai oleh siswa, digunakan tes dan penilaian (Sudjana dan Ibrahim, 2001:100). Tes dan penilaian hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Akan tetapi tidak semua mata pelajaran menghasilkan *output* atau produk belajar pada ketiga ranah tersebut, tergantung pada karakteristik mata pelajaran.

Hasil pembelajaran IPA pada dasarnya dapat dilihat pada ranah afektif dan kognitif. Hasil pembelajaran pada ranah afektif yang ditekankan dalam pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT adalah interaksi siswa, yaitu bagaimana kerjasama atau keterlibatan siswa mendalami materi dalam kelompok mereka, bagaimana siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan baik antar sesama siswa maupun antara siswa dengan guru, bagaimana siswa menyelesaikan soal-soal latihan, menyelesaikan tugas rumah, serta gambaran sikap dan perasaan siswa ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan metode yang diberikan.

Menurut Pribadi (2009:46) ada dua kategori tes yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang terkait dengan aspek kognitif, yaitu tes objektif dan tes karangan. Tes objektif pada umumnya berupa tes yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban yang tersedia. Contohnya : tes benar – salah (*true – false*), tes pilihan ganda (*multiple choice*), mengisi (*fill – in*) dan menjodohkan (*matching*). Sedangkan tes bentuk karangan (*essay*) merupakan tes yang menghendaki siswa untuk menjawab pertanyaan dengan pengetahuan berbentuk tulisan.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah kualitas proses pembelajaran yang kurang baik atau kurang bermakna. Pembelajaran yang dilaksanakan saat ini masih terpusat pada guru. Pelibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran umumnya masih sebatas teori. Metode ceramah yang digunakan guru hanya mampu mengarahkan siswa untuk menerima konsep-konsep atau materi saja, sedangkan interaksi siswa dengan materi pelajaran sangat kurang.

Guru seharusnya melatih siswa agar dapat berpikir kritis dan kreatif serta mampu menyelesaikan masalah dengan berbagai strategi yang mendukung tidak semata diberi ceramah, karena dengan ceramah justru akan menghambat kreativitas siswa dengan kebiasaan ketergantungan siswa pada guru (Rosyada, 2004:165). Intinya adalah guru harus menyiapkan pembelajaran yang bermakna. Menurut Prawiradilaga (2008:22), pembelajaran bermakna adalah pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam membantu siswa menguasai materi atau pencapaian tujuan pembelajaran.

Penentuan batas pencapaian ketuntasan, meskipun umumnya disepakati pada skor 75, namun batas ketuntasan yang paling realistis adalah ditetapkan oleh sekolah atau daerah. Hal tersebut disesuaikan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan terhadap analisis tiga hal, yaitu tingkat kerumitan (kompleksitas), tingkat kemampuan rata-rata siswa dan tingkat kemampuan daya dukung sekolah (Sumiati dan Asra, 2008:113).

Patokan yang digunakan sebagai standar penguasaan penuh biasanya cukup tinggi. Berkisar antara 75% atau 80% sampai dengan 90%. Dapat dibayangkan, penguasaan minimal pun sudah dapat dikatakan cukup tinggi. Peluang untuk mencapai taraf kemampuan lebih tinggi dari itu sangat besar. Juga tidak ada lagi siswa memperoleh hasil belajar rendah, karena yang mendapat hasil rendah diberi bantuan secukupnya sehingga dapat mencapai taraf penguasaan penuh. Pada evaluasi akhir program (evaluasi submatif) pun siswa akan memperoleh prestasi tinggi pula. James Block misalnya, menetapkan 90% s/d 95%. Bloom menetapkan 80% s/d 85%. Alhasil, patokan ini merupakan kriteria seorang siswa dapat dianggap telah menguasai materi yang diajarkan secara minimum, juga merupakan acuan dalam pelaksanaan evaluasi setiap akhir proses pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2008:111).

Ketuntasan belajar dalam KTSP ditetapkan dengan penilaian acuan patokan (*criterion referenced*) pada setiap kompetensi dasar dan tidak ditetapkan berdasarkan norma (*norm referenced*). Dalam hal ini batas ketuntasan belajar harus ditetapkan oleh guru, misalnya apakah peserta didik harus mencapai nilai 75, 65, 55, atau sampai nilai berapa seorang peserta didik dinyatakan mencapai ketuntasan dalam belajar (Depdiknas, 2008:13). Ada baiknya jika guru memberitahukan kepada

siswa batas ketuntasan minimal yang harus dicapai pada mata pelajaran yang diajarkan, agar siswa termotivasi untuk belajar, berfikir dan bertindak untuk dapat mencapai tujuan belajarnya atau ketuntasan belajar yang telah ditentukan sebelumnya.

Bandura (Uno, 2008:212) menyatakan pendapatnya bahwa keberadaan tujuan akan berpengaruh terhadap perilaku. Tujuan yang spesifik, tidak terlalu sukar, dan tampak bisa dicapai dalam waktu yang tidak terlalu lama akan mendorong usaha untuk meningkatkan harapan untuk selalu sukses. Tujuan yang spesifik akan menjadi ukuran yang jelas bagi kinerja. Tujuan yang tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah memberikan tantangan yang cukup realistis sehingga apabila dicapai dengan sukses akan meningkatkan keyakinan diri. Keyakinan diri akan meningkatkan status sosial siswa di kelas. Tujuan yang disusun sendiri oleh siswa bersangkutan akan jauh lebih efektif untuk meningkatkan kinerja dan prestasi siswa bersangkutan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka agar bisa menyusun tujuan yang menantang dan bisa dicapai, siswa harus dibimbing dalam hal menggambarkan apa yang diharapkan untuk dicapai apabila mereka secara konsisten melakukan usaha yang efektif. Apabila terjadi siswa melakukan urutan kegiatan yang panjang hanya untuk mencapai tujuan maka siswa harus dibimbing untuk membagi tujuan itu menjadi tujuan aktivitas jangka pendek dan memahami kaitan tujuan jangka pendek tersebut untuk mencapai tujuan jangka panjang.

McLaughlin dan Gnagey (Uno, 2008:213) menyatakan bahwa standar tujuan yang lebih tinggi cenderung untuk mencapai kinerja yang lebih tinggi. Sayangnya, siswa menetapkan tujuan cenderung untuk lebih rendah. Guru dapat membantu siswa untuk mempertahankan standarnya agar tetap tinggi dengan jalan memonitor penetapan tujuan dan memberi penguatan kepada tujuan yang berstandar tinggi.

Menurut Sardiman (2011:92), menyebutkan angka ketuntasan minimal yang harus dicapai oleh setiap siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Angka merupakan simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik.

Djamarah (2005:97) membagi keberhasilan proses pembelajaran dalam empat tingkatan, sebagai berikut :

1. Istimewa/maksimal : 100% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
2. Baik sekali/optimal : 76% – 99% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
3. Baik/minimal : 60% – 75% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.
4. Kurang : < 60% bahan pelajaran dapat dikuasai oleh anak didik.

Taraf atau keberhasilan proses pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk upaya perbaikan dengan pertimbangan berikut:

1. Apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau maksimal, maka proses pembelajaran berikutnya dapat membahas pokok bahasan yang baru.
2. Apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran mencapai taraf keberhasilan kurang, maka proses pembelajaran berikutnya adalah perbaikan (*remedial*) (Djamarah, 2005:98).

Pendapat tersebut di atas menunjukkan bahwa penentuan standar ketuntasan atau keberhasilan siswa merupakan suatu keharusan dalam setiap proses belajar mengajar. Standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah dasar pada umumnya berada pada kisaran minimal, yaitu pada interval nilai 60% – 75%. Standar ketuntasan ini perlu dikemukakan oleh guru kepada seluruh siswa di setiap pertemuan, agar siswa termotivasi untuk mencapai standar nilai yang diperlukan untuk dapat dikatakan siswa tersebut sudah dianggap tuntas mempelajari materi yang diajarkan.

D. Metode Pembelajaran

Dalam mengajar, guru tidak hanya dituntut untuk menanamkan pengetahuan dan kecakapan kepada pelajar tetapi juga mendorong terjadinya proses belajar. Maka persoalan-persoalan yang berkenaan dengan tujuan mengajar, bagaimana terjadinya proses belajar pada pelajar, bagaimana agar murid dapat dengan mudah menerima bahan pelajaran, dan lain-lain perlu digali dan dipelajari oleh guru.

Suparta dan Aly (2003:20) mengatakan bahwa metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Cara-cara yang digunakan guru dalam mengajar ada yang dapat diterapkan kepada semua bahan pelajaran dan semua sekolah, ada pula yang berlaku khusus untuk suatu bahan pelajaran, seperti agama dan bahasa.

Metode pembelajaran yang sangat ditekankan dalam pembelajaran tuntas adalah pembelajaran individual, pembelajaran sejawat (*peer instruction*), dan bekerja

dalam kelompok kecil. Berbagai metode (multimetode) pembelajaran harus digunakan untuk kelas atau kelompok. Pendekatan-pendekatan alternatif tambahan harus digunakan untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Pembelajaran tuntas sangat mengandalkan pendekatan tutorial dengan kelompok kecil, tutorial orang per orang, pembelajaran terprogram, buku-buku kerja, permainan dan pembelajaran berbasis komputer (Kunandar 2007:309).

Menurut Sumiati dan Asra (2009:97), secara umum penerapan metode pembelajaran meliputi empat kegiatan utama, yaitu:

1. Kegiatan awal yang bersifat orientasi, guru berupaya memfokuskan perhatian dan kesiapan siswa untuk mempelajari materi pembelajaran. Kegiatan ini biasanya memanfaatkan teknik penjelasan, dapat pula dipadukan dengan mengajukan pertanyaan;
2. Kegiatan inti dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode-metode pembelajaran tertentu yang bertujuan memberi kemudahan bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar;
3. Penguatan dan umpan balik, guru memberi tugas yang harus dikerjakan siswa yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang telah dipelajari; dan
4. Penilaian terhadap keberhasilan yang dicapai siswa melalui proses belajar yang dilakukan.

Pembelajaran IPA memiliki karakteristik penyelidikan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA memerlukan kegiatan penyelidikan, baik melalui observasi maupun eksperimen, sebagai bagian dari kerja ilmiah yang melibatkan keterampilan proses yang dilandasi sikap ilmiah. Selain itu, pembelajaran IPA mengembangkan rasa ingin tahu melalui penemuan berdasarkan pengalaman langsung yang dilakukan melalui kerja ilmiah. Melalui kerja ilmiah, peserta didik dilatih untuk memanfaatkan fakta, membangun konsep, prinsip, teori sebagai dasar untuk berpikir kreatif, kritis, analitis, dan divergen (BNSP, 2007:12).

Siswa pada jenjang sekolah dasar diharapkan dapat mulai menguasai keterampilan proses dalam IPA, terutama keterampilan dasar. Keterampilan dasar meliputi keterampilan mengobservasi, mengklasifikasi, berkomunikasi, melakukan pengukuran metrik, memprediksi/meramal, menginferensi/menyimpulkan, dan menafsirkan. Dalam merancang proses pembelajaran IPA, guru perlu mempertimbangkan keterampilan proses dasar tersebut, serta menggunakan metode atau strategi yang lebih banyak mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran. Artinya, keterampilan proses dasar IPA akan berhasil dicapai seperti yang diharapkan melalui interaksi pembelajaran yang berkualitas. Maksudnya adalah pembelajaran aktif yang dikelola dalam tahap-tahap yang terstruktur, terdiri dari pendahuluan, pelaksanaan, penguatan, dan penutup.

1. Kegiatan *pendahuluan* berisi motivasi, apersepsi, dan skema materi secara umum untuk menyiapkan fisik dan mental siswa dalam menerima pelajaran baru. Menurut Djamarah (2005:91), kegiatan pendahuluan dapat dilakukan dengan cara: (1) mengulang bahan pelajaran yang lalu yang mempunyai hubungan dengan bahan yang akan diajarkan, (2) mengajukan pertanyaan yang umum sehubungan bahan pelajaran untuk membangkitkan minat.
2. *Pelaksanaan* merupakan kegiatan pokok pembelajaran untuk menanamkan konsep atau materi kepada siswa dengan pendekatan keterampilan proses dasar IPA. Menurut Djamarah (2005:92), kegiatan yang tergolong dalam langkah ini meliputi:
 - a. Menjelaskan bahan pelajaran baru dibantu dengan peragaan, unjuk laku (demonstrasi), gambar, model, bagan, yang sesuai dengan keperluan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengamati dengan cepat, cermat, dan tepat.

- b. Merumuskan hasil pengamatan dengan merinci, mengelompokkan, atau mengklasifikasikan materi pelajaran yang diserap dan kegiatan pengamatan terhadap bahan pelajaran tersebut.
 - c. Menafsirkan hasil pengelompokkan itu dengan menunjukkan sifat, hal, peristiwa, atau gejala yang terkandung pada tiap-tiap kelompok.
 - d. Meramalkan sebab akibat kejadian perihal atau peristiwa lain yang mungkin terjadi di waktu lain atau mendapat suatu perlakuan yang berbeda.
 - e. Menerapkan pengetahuan keterampilan, sikap yang ditemukan atau diperoleh dari kegiatan sebelumnya pada keadaan atau peristiwa yang baru atau berbeda.
 - f. Merencanakan penelitian umpamanya mengadakan percobaan sehubungan dengan masalah yang belum terselesaikan.
 - g. Mengkomunikasikan hasil kegiatan kepada orang lain dengan diskusi, ceramah, mengarang, dan sebagainya.
3. *Penguatan* dilakukan dengan pemberian tugas dan latihan mengerjakan soal-soal pelajaran IPA sesuai dengan pokok materi yang dipelajari.
4. *Penutup* memuat kegiatan: (1) mengkaji ulang kegiatan yang telah dilaksanakan dan merumuskan hasil yang diperoleh melalui kegiatan tersebut, (2) mengadakan tes akhir, dan (3) pemberian tugas (Djamarah, 2005:92).

Penerapan metode pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Menurut Smith dan Ragan (Pribadi, 2009:23), ada tiga indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran, yaitu efektif, efisien dan menarik. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi seperti yang diharapkan. Sedangkan makna dari pembelajaran yang efisien adalah aktivitas pembelajaran yang berlangsung menggunakan waktu dan sumberdaya yang relatif sedikit. Pembelajaran perlu diciptakan menjadi peristiwa yang menarik agar mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Melaksanakan suatu proses pembelajaran perlu adanya suatu disain pembelajaran, agar siswa dapat terlibat aktif dan proses pembelajaran yang dilaksanakan memiliki daya tarik, daya guna (efektivitas), serta hasil guna (efisiensi). Sumiati dan Asra (2008:91) menyebutkan bahwa ciri-ciri pembelajaran aktif yang dilakukan oleh guru maupun siswa, tercermin dari kegiatan berikut :

1. Adanya keterlibatan siswa dalam menyusun atau membuat perencanaan, proses pembelajaran dan evaluasi.
2. Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa baik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat dan pembentukan sikap.
3. Adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam menciptakan situasi yang cocok untuk berlangsungnya proses pembelajaran.
4. Guru bertindak sebagai fasilitator (pemberi kemudahan) dan koordinator kegiatan belajar siswa, bukan sebagai pengajar (instruktur) yang mendominasi kegiatan di kelas.
5. Biasanya menggunakan berbagai metode, media dan alat secara bervariasi.

Pembelajaran kooperatif TGT ini sengaja didesain berorientasi kelas dan berpusat pada siswa, agar tidak diperlukan waktu yang terlalu lama untuk mendapatkan hasil dari model yang diterapkan dalam mencapai tujuan. Model ini bersifat kompetitif, aktif dan kooperatif.

E. Teams-Games-Tournament

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT), dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keith Edward pada Tahun 1995. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi (Trianto, 2010:83).

TGT mirip dengan STAD. Setelah guru memberi pengarahan, siswa bergabung dalam kelompok yang anggotanya heterogen untuk saling tolong menolong membahas masalah atau pertanyaan tentang materi pelajaran. Tidak hanya melakukan tes tertulis, akan tetapi, setiap siswa bertemu sekali seminggu dalam sebuah “*tournament table*” dengan dua siswa dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan mereka. Tiga siswa bersaing dalam setiap meja turnamen, menjawab pertanyaan mengenai materi yang sudah mereka diskusikan dalam kelompok belajar mereka. Pemenang di setiap meja memperoleh 6 poin untuk kelompoknya. Setiap minggu biasanya peserta pemenang turnamen “bergeser” menuju ke meja turnamen dengan kemampuan tinggi untuk menjaga kompetisi yang adil. Dengan cara ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyumbang nilai kepada nilai total kelompok (Woolfolk, 1995:380).

Bette Chambers dan Philip Abrami (Woolfolk,1995:380) menemukan bahwa para anggota dari kelompok yang berhasil mempelajari lebih daripada para anggota kelompok yang tidak berhasil, mereka juga lebih bahagia dengan hasil dan nilai kemampuan mereka yang lebih tinggi daripada para anggota kelompok yang gagal. Bagi siswa dengan pencapaian rendah yang cenderung gelisah atau khawatir, tidak terima, atau tidak berdaya, menjadi kelompok yang kalah dapat mempersulit keadaan. Chambers dan Abrami menyarankan mengadakan percobaan dengan kerjasama keduanya didalam dan diantara kelompok. Sebagai contoh, keseluruhan kelas boleh mendapat pengakuan jika setiap regu mencapai tingkat belajar yang telah ditetapkan.

Silberman (2006:171) mengembangkan prosedur pembelajaran kooperatif TGT, sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 hingga 8 siswa. Harus dipastikan bahwa setiap tim memiliki jumlah anggota yang sama. Jika tidak bisa, harus merata-rata skor dari tiap tim.
2. Berikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.
3. Buatlah beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan/atau pengingatan akan materi pelajaran. Gunakan format yang memudahkan penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, atau definisi istilah.
4. Berikan sebagian pertanyaan kepada siswa. Sebutlah ini “ronde satu” dari turnamen belajar. Tiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perseorangan.
5. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan perintahkan siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya perintahkan mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapat skor tim. Umumkan skor dari tiap tim.
6. Perintahkan mereka untuk belajar lagi untuk ronde kedua dalam turnamen. Kemudian ajukan pertanyaan tes lagi sebagai bagian dari “ronde kedua.” Perintahkan tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.
7. Anda bisa membuat ronde sebanyak yang Anda mau, namun pastikan untuk memberi kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde. (Lamanya turnamen belajar juga bisa bervariasi. Bisa singkat selama dua puluh menit atau bahkan beberapa jam).
8. Variasi juga bisa dilakukan, misalnya dengan memberi penalti kepada siswa yang memberi jawaban salah dengan memberi mereka skor minus 2 atau minus 3. Jika mereka tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban kosong bisa dianggap 0 (nol). Bisa juga menjadikan pemeragaan sejumlah ketrampilan sebagai dasar turnamen.

F. Desain Pembelajaran dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament

Salah satu model desain pembelajaran yang sederhana dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, adalah model ADDIE (Prawiradilaga, 2008:21). Model ini sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase utama, yaitu *analysis*, *desain*, *development*, *implementation*, dan

evaluation. Adapun disain pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini seperti ditunjukkan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Pengembangan Disain Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

A	<i>Analysis</i>	Kinerja	Hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sungailangka Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran untuk mata pelajaran IPA masih rendah.
D	<i>Design</i>	KD	1) Mengidentifikasi wujud benda padat, cair, dan gas memiliki sifat tertentu. 2) Mendeskripsikan terjadinya perubahan wujud cair padat cair, cair gas cair, padat gas.
		Strategi	1) Siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar. Satu tim belajar terdiri dari 2 orang 2) Alokasi waktu 2 x 70 menit (2 x pertemuan), jadi 1 x pertemuan adalah 70 menit, berikut rincian kegiatannya : - Apersepsi dan penjelasan kegiatan pembelajaran melalui TGT oleh guru = 10 menit - Membaca teks materi, berdiskusi, melakukan pengamatan terhadap benda-benda di lingkungan sekitar, dan melengkapi LKS oleh siswa = 25 menit - Melakukan permainan TGT oleh siswa = 30 menit - Evaluasi oleh guru = 5 menit 3) Pengamatan tim belajar, mengenai : kerjasama, bertanya pada guru, aktivitas berdiskusi, aktif melakukan permainan dalam TGT, dan menanggapi pertanyaan/pernyataan teman.
D	<i>Development</i>	Metode	Metode pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam mempelajari pokok bahasan mengenal sifat benda dan perubahan wujudnya adalah pembelajaran kooperatif dengan permainan kuis yang disebut dengan Teams-Games-Tournament.
I	<i>Implement</i>	1. Pendahuluan – 10 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru-peserta didik memberi salam sebelum kegiatan pembelajaran dimulai - Guru menunjukkan sebuah balok kayu dan semangkuk serbuk kayu. - Guru bertanya pada siswa, “Apakah ada yang tau ini jenis benda apa?” - Guru menjelaskan secara singkat kompetensi yang harus

		<p>dicapai dan materi pembelajaran yang akan dibahas, serta metode pembelajaran yang akan dijalankan oleh siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengumumkan bahwa poin tertinggi untuk hari ini adalah 100 - Guru menyemangati siswa untuk mendapatkan poin yang tinggi dalam turnamen di akhir pembelajaran nanti. <p>2. Kegiatan Inti – 55 menit</p> <p>a. Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan siswa menjadi sejumlah tim beranggotakan 2 orang. • Memberitahukan kembali materi yang akan dipelajari adalah wujud benda dan sifatnya, kepada tim untuk dipelajari bersama selama ± 25 menit. • Memberitahukan bahwa siswa boleh memilih tempat untuk diskusi kelompok, apakah di dalam kelas, di perpustakaan, atau di koridor kelas asalkan tidak jauh dari ruang kelas. • Saat siswa belajar kelompok, menyiapkan dan mengatur meja turnamen yang tiap meja akan diisi oleh 3 orang siswa, serta menyiapkan kolom pengumuman skor di papan tulis yang nanti akan diisi oleh siswa. • Mengamati aktivitas siswa saat kerja kelompok. • Setelah waktu belajar bersama hampir selesai, guru memberitahukan kepada tiap-tiap kelompok untuk kembali ke kelas. • Meminta setiap anggota kelompok yang sama untuk tidak menempati meja yang sama karena setiap siswa akan bertanding dalam "<i>Tournament Table</i>". • Membagikan pertanyaan kepada siswa. <p>b. Siswa : Dengan bimbingan guru siswa dengan penuh tanggung jawab akan tugas dan rasa ingin tahu akan pengetahuan baru dalam diskusi dan pengamatan lingkungan secara berkelompok melakukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih tempat belajar. • Melakukan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitar dan berdiskusi, serta melengkapi LKS. • Melaksanakan permainan TGT. • Setelah selesai menjawab pertanyaan yang diajukan dalam permainan TGT, siswa saling menilai jawaban berdasarkan daftar jawaban yang diberikan guru. • Menyatukan skor mereka dengan tiap anggota kelompok mereka untuk mendapat skor kelompok. • Menuliskan skor kelompok mereka di papan tulis. <p>3. Kegiatan Akhir/Penutup – 5 menit</p> <p>a. Guru menentukan peringkat berdasarkan skor kelompok yang ditulis di papan tulis.</p> <p>b. Guru memberi hadiah kepada kelompok peringkat pertama.</p> <p>c. Guru membagikan lembar jurnal belajar untuk dikerjakan di rumah (PR).</p>
--	--	---

		<p>d. Guru meminta siswa untuk belajar lagi di rumah, karena pada pertemuan berikutnya pembelajaran juga akan dilaksanakan dengan TGT.</p> <p>e. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik sebelum keluar kelas dan peserta didik menjawab salam.</p>
E	<i>Evaluate</i>	Penilaian hasil belajar berupa tes tertulis dan observasi.

G. Karakteristik Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang gejala alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu mempelajari dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (BSNP 2007:484).

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja

dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (BSNP 2007:484).

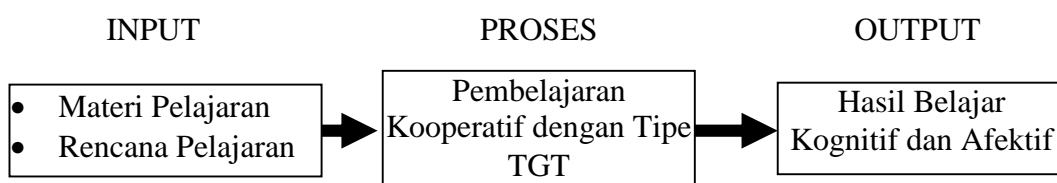
H. Kerangka Pikir

Siswa pada umumnya mengalami kejenuhan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama jika guru hanya menggunakan satu metode pembelajaran seperti ceramah, di mana guru umumnya hanya memberikan penjelasan sampai detail tetapi jarang ada kesempatan bagi siswa untuk mengadakan tanya jawab, diskusi dan sebagainya. Akibatnya hasil belajar siswapun tidak seperti yang diharapkan. Penulis berasumsi bahwa siswa adalah orang yang mampu berfikir kritis dan dapat membedakan mana yang baik dan tidak baik untuk diri mereka. Disamping itu siswa juga dapat menggunakan kemampuan otak mereka dalam belajar tanpa harus dipaksa.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis berpendapat bahwa guru IPA seharusnya dapat menyampaikan materi pelajaran dengan metode menyenangkan dan tidak menimbulkan kejenuhan misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Banyak tipe dan strategi pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Salah satunya adalah *Teams-Games-Tournament* (TGT). Melalui pelaksanaan pembelajaran TGT pada pelajaran IPA dengan materi mengenal sifat benda dan perubahan wujudnyadiharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif. Hasil yang diharapkan tentunya dapat menunjukkan adanya rangsangan pada minat belajar siswa, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti dalam diskusi kelompok,

keaktifan siswa dalam bertanya dan sebagainya. Pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sebagaimana dikemukakan di atas sangat dibutuhkan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk mengatasi kejenuhan. Pemilihan model pembelajaran kooperatif TGT ini merupakan tindakan yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Selain itu juga merupakan kreatifitas guru dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Diagram kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dijabarkan di atas, maka disusun hipotesis tindakan sebagai berikut: “Pembelajaran kooperatif *Teams-Games-Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Sungailangka Kecamatan Gedongtataan Kabupaten Pesawaran, baik dari aspek kognitif maupun afektif”.