

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Dalam hal ini tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (Rusman, 2010:203).

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham 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 belum dikatakan selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Amri dan Achmadi, 2010:90).

Belajar kooperatif bukanlah hal yang baru. Sebagai guru dan mungkin siswa pernah menggunakannya atau mengalaminya sebagai contoh saat berkerja di laboratorium. Dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-

kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru (Slavin dalam Trianto, 2009:56).

Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Trianto, 2010:56).

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya (Rusman, 2010:203).

Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif menurut Roger dan David Johnson (dalam Rusman, 2010:212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif (*positif interdependence*) yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja oleh masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompoknya mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*) yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*) yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa berkerja sama dengan lebih efektif.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan

pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar (Trianto, 2010:83).

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2010:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*teams recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: siswa berkerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament* dan penghargaan kelompok.

Adapun langkah-langkah sebagai berikut, pada TGT siswa ditempatkan dalam timbelajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku. Guru menyiapkan pelajaran dan kemudian siswa berkerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

1) **Aturan permainan**

Dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang 1 kelompok penantang 2 dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

Kelompok pembaca, bertugas: mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan, membaca pertanyaan keras-keras dan memberi jawaban.

Kelompok penantang 1 bertugas, menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

Kelompok penantang 2 bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan mengecek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan bergiliran.

2) Sistem perhitungan poin turnamen

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai. Poin tiap anggota ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim dan tim mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat (Trianto, 2010:84-85).

- a) *Games* dapat dijadikan sarana belajar yang menyenangkan. *Games* dalam metode ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Games* tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *games* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut (Slavin, 2008:166).

- b) *Tournament* adalah sebuah struktur *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008:166).

c) Penghargaan kelompok

Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapat skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain (Trianto, 2010:86-87).

Tabel 2. Kriteria *point* penghargaan kelompok

No.	Perolehan skor	Predikat
1.	30 – 40	<i>Good teams</i>
2.	40 – 45	<i>Great teams</i>
3.	45- ke atas	<i>Super teams</i>

(Trianto, 2010:87).

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

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-kelas yang 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 atau 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.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran TGT metode pembelajaran kooperatif TGT ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah sebagai berikut:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1. Bagi Guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru

yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi siswa masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain (Anonim, 2012:15-20).

B. Aktivitas

Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirnya tentang belajar “belajar” sering kali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan.

Belajar bukan hanya mengingatkan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Hamalik, 2004:27-28).

Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim

dilakukan di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2005:95) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan, uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat garfing, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Menurut pandangan ilmu jiwa modern menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan anak didik dipandang

sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang. Oleh sebab itu, tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anaklah yang beraktivitas, berbuat dan aktif sendiri. Guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Dengan demikian, jelas bahwa aktivitas itu dalam arti luas, baik yang berarti fisik/jasmani maupun mental/rohani. Kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal (Sardiman, 2005:95).

Whipple (Hamalik, 2004:176) membagi kegiatan-kegiatan murid sebagai berikut:

- a. Bekerja dengan alat-alat visual
- b. Ekskursi dan trip
- c. Mempelajari masalah-masalah
- d. Mengapresiasi literatur
- e. Ilustrasi dan konstruksi
- f. Berkerja menyajikan informasi
- g. Cek dan tes

Pengunaan aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa oleh karena:

1. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral

3. Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan siswa
4. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri
5. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
6. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat dan hubungan orang tua dan guru.
7. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman berpikir kritis serta menghindarkan verbalitis.
8. Pengajaran di sekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan dimasyarakat.

C. Penguasaan Materi

Penguasaan materi merupakan hasil belajar dari ranah *kognitif*. Ada beberapa teori yang berpendapat bahwa proses belajar itu pada prinsipnya bertumpu pada struktur *kognitif*, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik. Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi adalah:

1. Proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar;
2. Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan.

Proses internalisasi dan dilakukan secara aktif dengan segenap panca indera perlu ada *follow up*nya yakni proses “sosialisasi” dalam hal ini dimaksudkan mensosialisasikan atau menularkan kepada pihak lain. Dalam proses sosialisasi, karena berinteraksi dengan pihak lain sudah barang tentu melahirkan pengalaman. Dari pengalaman yang satu ke pengalaman yang lain, akan menyebabkan proses perubahan pada diri seseorang. Sudah dikatakan di muka bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku. Orang yang sebelumnya tidak tahu setelah belajar menjadi tahu. Proses belajar senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman. Oleh karena itu dapat dikatakan terjadi proses belajar, apabila seseorang menunjukkan “tingkah-laku yang berbeda”. Sebagai contoh, orang yang belajar itu dapat membuktikan pengetahuan tentang fakta-fakta baru atau dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya ia tidak dapat melakukannya. Jadi belajar menempatkan seseorang dari status abilitas yang satu ke tingkat abilitas yang lain (Sardiman, 2005:21-23).

Mengenai perubahan status abilitas itu, Menurut Bloom (dalam Sardiman, 2005:23) meliputi tiga ranah/matra, yaitu: matra *kognitif*, afektif dan psikomotorik. Masing-masing matra atau *domain* ini dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut:

1. *Kognitif domain*.
 - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan).
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).
 - c. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).

d. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan).

e. *Evaluation* (menilai).

f. *Application* (menerapkan).

2. *Afektif Domain*.

a. *Receiving* (sikap menerima).

b. *Responding* (memberikan respon).

c. *Valuing* (nilai).

d. *Organization* (organisasi).

e. *Characterization* (karakteristik).

Dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan, dalam kegiatan pendidikan formal di kelas, tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan-ulangan harian, tes formatif, tes sumatif, bahkan ebtanas dan ujian-ujian masuk perguruan tinggi, formatif adalah penggunaan hasil tes prestasi belajar untuk melihat sejauhmana kemajuan belajar yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tes prestasi merupakan umpan balik (*feed back*) kemajuan belajar dan karena itu biasanya tes diselenggarakan di tengah jangka waktu suatu program yang sedang berjalan. Hasil tes formatif dapat menyebabkan perubahan kebijaksanaan mengajar atau belajar. Contoh tes prestasi yang berfungsi formatif adalah ujian tengah semester di perguruan tinggi atau hasil belajar (THB) disetiap catur wulan atau setiap semester di sekolah-sekolah tingkat menengah dan dasar. Sumatif adalah penggunaan hasil tes prestasi untuk memperoleh informasi mengenai penguasaan pelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dalam suatu program pembelajaran. Tes sumatif merupakan pengukuran akhir dalam suatu program dan hasilnya dipakai untuk menentukan

apakah siswa dapat dinyatakan lulus dalam program pendidikan tersebut, atau apakah siswa dinyatakan dapat melanjutkan ke jenjang program yang lebih tinggi (Azwar, 2007:9-11).