

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Bagian bab II terdiri atas tinjauan pustaka, kerangka pikir, dan hipotesis. Sebelum analisis kritis dan komparatif terhadap teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan semua variabel yang diteliti, selanjutnya penelitian dapat melakukan kesimpulan sementara. Perpaduan sintesa antara variabel satu dengan variabel lainnya akan menghasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis.

A. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian, semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal, dan memahami tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, semakin dapat dipertanggungjawabkan caranya meneliti permasalahan yang dihadapi.

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Etin dan Raharjo (2007: 4) pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Cooperative Learning lebih dari sekadar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena belajar dalam model *Cooperative Learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif di antara anggota kelompok. Di samping itu, pola hubungan kerja seperti itu memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat mereka lakukan untuk berhasil berdasarkan kemampuan dirinya secara individual dan sumbangsih dari anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam satu kelompok, sedangkan Hasan yang dikutip dalam Etin dan Raharjo (2007) mengatakan bahwa belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang sifatnya kognitif, afektif, maupun konatif.

Suasana belajar seperti itulah yang dimana proses belajarnya akan menjadi lebih efektif, juga akan terbina nilai-nilai lain (*nurturant values*) yang sesuai dengan tujuan belajar pendidikan IPS Terpadu, yaitu nilai gotong royong, kepedulian sosial, saling percaya, kesediaan menerima dan memberi, dan bertanggung jawab baik terhadap dirinya maupun terhadap

anggota kelompoknya. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengondisikan, dan mampu membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

a. Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Seperti yang dijelaskan Rusman (2010: 203-204), bahwa 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 akan 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. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru.

Berikut adalah empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif (Rusman, 2010: 204), yaitu.

1. Adanya peserta didik dalam kelompok.
2. Adanya aturan main (*role*) dalam kelompok.
3. Adanya upaya belajar dalam kelompok.
4. Adanya potensi yang harus dicapai dalam kelompok.

Berkenaan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas.

1. Minat dan bakat siswa;
2. Latar belakang kemampuan siswa;
3. Perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa.

b. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran Secara Tim
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh sebab itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Didasarkan Pada Manajemen Kooperatif
Manajemen memiliki tiga fungsi, yaitu: (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang telah ditentukan. (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.
- 3) Kemampuan Untuk Bekerja Sama
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kebersamaan perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
- 4) Keterampilan Bekerja Sama
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rusman, 2010: 206-208).

c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan Johnson dalam Rusman (2010: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif , keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja 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, semua anggota dalam kelompok 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 anggota 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 bekerja sama dengan lebih efektif.

d. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Penjelasan materi, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
2. Belajar kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
3. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok memberika penilaian kemampuan kelompoknya, seperti yang dijelaskan Sanjaya (2006), “Hasil akhir setiap siswa adalah

penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama anggota kelompoknya”.

4. Pengakuan tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim yang paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi (Rusman, 2010: 212-213).

2. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran ini terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams Games Tournament* (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan

anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa *Teams games tournament* (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran.

a. Pendekatan Kelompok Kecil dalam *Teams Games Tournament*

Pendekatan yang digunakan dalam *Teams games tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi

1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu;

- (a) *member* kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional,
- (b) mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong
- (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan
- (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok

2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan;

- (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok,
- (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab,
- (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan
- (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak

3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu;

- (a) pembentukan kelompok
- (b) perencanaan tugas kelompok,
- (c) pelaksanaan, dan
- (d) evaluasi hasil belajar kelompok (Dimyati dan Mundjiono, 2006).

b. Komponen dan Pelaksanaan *Team GamesTournament* (TGT) dalam Pembelajaran

Ada lima komponen utama dalam TGT yaitu.

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu

siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat permainan dimulai.

3) Permainan (*game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

4) Pertandingan (*turnament*)

Untuk memulai *turnament* masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challenger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Apabila jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. *Challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah. *Challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah. *Challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader1*, *challenger 1*, *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader 1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3* dan *reader 1* menjadi *reader2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

5) Penghargaan kelompok (*team recognise*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Ini dapat dilihat berdasarkan kriteria penilaian pada model pembelajaran *tipe team games tournament* (TGT) pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Kriteria Skor *Team Games Tournament* (TGT)

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
≥ 45	Super Team
40 – 45	Great Team
30 – 40	Good Team

c. Implementasi Model Pembelajaran TGT

Pengimplementasian yang hal yang harus diperhatikan menurut Nur & Wikandari (2000) yaitu:

- 1) Pembelajaran terpusat pada siswa
- 2) Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi
- 3) Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan)
- 4) Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim
- 5) Dalam kompetisi diterapkan sistem point
- 6) Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik
- 7) Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan
- 8) Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal
- 9) Adanya sistem penghargaan bagi siswa yang memperoleh *point* banyak.

d. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran TGT

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Adanya 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.

Perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana 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 apa pun 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 kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara 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 psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari 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 implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Hal ini, menerangkan bahwa 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-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.

Metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Sudjana (2005:10) dalam Istiqomah (2006), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain.

- 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.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan.

Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Hal ini menerangkan bahwa sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik.

Tipe ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2000: 28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Ibrahim mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu.

1. Hasil belajar akademik struktural
Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
2. Pengakuan adanya keragaman
Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.
3. Pengembangan keterampilan sosial
Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT merujuk pada konsep Kagen dalam Ibrahim (2000: 29), dengan tiga langkah yaitu:
 - a) Pembentukan kelompok
 - b) Diskusi masalah
 - c) Tukar jawaban antar kelompok

a. Langkah-langkah metode NHT

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000: 29), enam langkah tersebut sebagai berikut.

1. Persiapan
Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP), Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.
2. Pembentukan kelompok
Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.
3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan
Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

4. Diskusi masalah
Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.
5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban
Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas.
6. Memberi kesimpulan
Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.

b. Manfaat metode NHT

Ada beberapa manfaat pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap siswa yang hasil belajar rendah yang dikemukakan oleh Lundgren dalam Ibrahim (2000: 18), antara lain adalah.

1. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
2. Memperbaiki kehadiran
3. Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar
4. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil
5. Konflik antara pribadi berkurang
6. Pemahaman yang lebih mendalam
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi
8. Hasil belajar lebih tinggi.
9. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran NHT

Menurut Reikson Panjaitan (2008), kelebihan dan kelemahan model pembelajaran NHT adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
 - a) Setiap siswa menjadi siap semua;
 - b) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh;
 - c) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.
- 2) Kelemahan
 - a) Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru;
 - b) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru;
 - c) Kendala teknis, misalnya masalah tempat duduk kadang sulit atau kurang mendukung diatur kegiatan kelompok.

c. Perbedaan antara Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Pembelajaran Kooperatif tipe NHT

Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu gambaran kerjasama antara individu yang satu dengan lainnya dalam suatu ikatan tertentu. Ikatan-ikatan tersebut yang menyebabkan antara satu dengan yang lainnya merasa berada dalam satu tempat dengan tujuan-tujuan yang secara bersama-sama diharapkan oleh setiap orang yang berada dalam ikatan itu. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang berlandaskan konstruktivis. Konstruktivisme dalam pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa mampu menemukan dan memahami konsep-konsep sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Model pembelajaran tersebut pada aspek masyarakat belajar diharapkan bahwa setiap individu dalam kelompok harus berperan agar tujuan yang telah digariskan dapat tercapai.

Beberapa perbedaan yang mendasar antara pembelajaran kooperatif tipe TGT dan pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah bahwa pada pembelajaran kooperatif mempunyai sifat sebagai berikut.

1. Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga ada interaksi promotif;
2. Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pelajaran tiap anggota kelompok, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan;
3. Kelompok belajar heterogen, baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, etnik, dan sebagainya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan;
4. Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergilir untuk memberikan pengalaman memimpin bagi para anggota kelompok;

5. Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong-royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik secara langsung diajarkan;
6. Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok;
7. Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar;
8. Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai).

Sedangkan pembelajaran kooperatif tipe NHT mempunyai sifat yaitu:

1. Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok;
2. Akuntabilitas individual sering diabaikan sehingga tugas-tugas sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya “mendompleng” keberhasilan “pemborong”;
3. Kelompok belajar biasanya homogen;
4. Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing;
5. Keterampilan sosial sering tidak secara langsung diajarkan;
6. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung;
7. Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

4. Hasil Belajar

Sejak awal dikembangkannya ilmu pengetahuan tentang perilaku manusia, banyak dibahas mengenai bagaimana mencapai hasil belajar afektif. Para pakar dibidang pengetahuan dan psikologi mencoba mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut. Sehingga diketahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar, para pelaksana maupun pelaku kegiatan belajar dapat memberikan intervensi positif untuk meningkatkan hasil belajar yang akan diperoleh.

Hamalik (2005: 30) mengatakan secara garis besar hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak

tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adanya aspek-aspek tersebut itu adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan;
2. Pengertian;
3. Kebiasaan;
4. Keterampilan;
5. Apresiasi;
6. Emosional;
7. Hubungan sosial;
8. Jasmani;
9. Etis dan budi pekerti;
10. Sikap.

Agar memperoleh hasil yang diinginkan tentunya diperlukan perencanaan yang matang dan usaha yang keras, begitu juga dalam belajar. Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, siswa juga harus giat belajar dan disiplin. Bagaimanapun proses kegiatan belajar mengajar juga mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar, dan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan belajar dapat diketahui dari prestasi belajar yang diperoleh siswa.

Menurut Sudjiono (2005: 48) mengatakan “evaluasi hasil belajar adalah prinsip kebulatan, dengan prinsip mana evaluator dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar dituntut evaluasi secara menyeluruh terhadap peserta didik, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau bahan pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi penghayatan (aspek afektif), dan pengalamannya (aspek psikomotor)”.

Wijaya dan Tabrani yang dikutip oleh Firman (2008) menyatakan bahwa “hasil belajar yang diperoleh siswa adalah berupa pernyataan dalam bentuk angka dan tingkah laku”. Hasil yang dapat dicapai dari belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setiap mengikuti tes. Cara memperoleh data hasil belajar dapat dilakukan dengan memberikan tes. Soal-soal dalam tes tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa yang mencakup ketiga aspek tujuan pendidikan, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Menurut Nana (2009: 103) seperti halnya pada kecerdasan, bakat dan hasil belajar juga dapat diukur. Alat untuk mengukur bakat disebut tes bakat (*aptitude test*), sedangkan alat untuk mengukur hasil belajar disebut tes hasil belajar atau tes prestasi belajar atau *achievement test*.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata-mata pelajaran yang ditempuhnya. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut di sekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan A,B,C,D pada pendidikan tinggi.

Menurut Damiyanti dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Sardiman (2001: 49) mengemukakan bahwa hasil pembelajaran itu dapat dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa;
- b. Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Sedangkan Sudjana (2005: 2) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dibagi menjadi 2 bagian besar yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal

1. Faktor biologis (jasmaniah), keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera, dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.
2. Faktor psikologis, faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Kondisi mental seseorang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut. Pertama, intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. Kedua, kemauan yang dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan seseorang. Ketiga, bakat. Bakat ini bukan penentu mampu tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang.

Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan keluarga atau rumah ini merupakan lingkungan pertama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orang tua terhadap membangun proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.
2. Faktor lingkungan sekolah, hal ini sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa disekolah mencakup metode/model pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu disekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.
3. Faktor lingkungan masyarakat, seorang siswa hendaknya dapat memilih anggota masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksteren yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga nonformal.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, belajar adalah suatu perubahan kearah yang lebih baik yang dicapai seseorang setelah menempuh proses belajar. Penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran yang ditempuh atau dicapai dalam waktu tertentu yang hasilnya dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh siswa setelah diadakannya evaluasi, dan hasil

evaluasi tersebut menggambarkan peningkatan atau penurunan hasil belajar.

5. Hakikat Pembelajaran IPS Terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik (Depdiknas, 2006:3).

Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui *handphone* dan internet.

Kemajuan Iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang yang satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Dengan demikian maka arus informasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa orang yang menguasai informasi itulah yang akan menguasai dunia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, PKN, dan sebagainya. IPS Terpadu dalam penelitian ini dikhususkan pada bidang ekonomi.

Sumaatmadja (2006:20) menjelaskan mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dalam implementasinya perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efisiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang salah satunya adalah model pembelajaran terpadu.

Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan autentik. Model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Perolehan keutuhan belajar, pengetahuan, serta kebulatan

pandangan tentang kehidupan dan dunia nyata dapat direfleksikan melalui pembelajaran terpadu.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Banyak penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menunjukkan hasil positif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan antara lain.

Tabel 3. Penelitian yang Relevan

No.	Penulis	Judul	Kesimpulan
1.	Dewi Mutia Ningrum (2006)	Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Studi pada Siswa Kelas XI IPA I Semester Genap SMU Bina Mulya Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2005/2006)	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2.	Dedeh Winarti (2005)	Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa (Studi pada Siswa Kelas VII Semester Genap SLTP Alkautsar Bandarlampung Tahun Pelajaran 2003/2004)	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas pada siklus

			I, II, dan III yaitu sebesar 5,5%. Kemudian rata-rata siswa yang mendapat nilai 6,5 ke atas pada siklus I, II, dan III sebanyak 55%, 70%, dan 74%. Rata-rata peningkatan ketuntasan siswasetiap siklusnya sebesar 9,5%
3.	Ratih (2012)	Studi Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Siswa antara Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Tahun Pelajaran 2011/2012.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji analisis varian dengan rumus Analisis Varian Dua Jalan, diperoleh $F_{hitung} 16,550 > F_{tabel} 4,110$. Dengan kriteria pengujian hipotesis H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$. Dengan demikian ada perbedaan rata-rata hasil belajar ekonomi siswa antara yang diajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe NHT
4.	Fitrida Rahayu (2009)	Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif teknik <i>team games tournament</i> (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus akuntansi	Penelitian kuasi eksperimen di kelas x akuntansi smk pasundan 3 bandung menyimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol.

5.	Fitri Rahma (2009)	Penerapan model <i>teams games tournament</i> (TGT) dalam pembelajaran menyimak berita	Penelitian kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Labschool UPI Bandung menyimpulkan bahwa model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) lebih mampu meningkatkan kemampuan menyimak berita siswa daripada model Cerdas Cermat yang dilakukan di kelas pembandingan.
6.	Pipin Puja Lestari (2010)	Penerapan model pembelajaran <i>teams game tournament</i> (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan interaksi sosial siswa	Menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan konsep dengan nilai gain ternormalisasi 0,52 yang berkategori sedang. Bentuk interaksi sosial yang paling sering muncul dalam pembelajaran Teams Game Tournament adalah bentuk interaksi kooperatif dibandingkan dengan interaksi kompetitif dan individualistik.
7.	Septian Nugraha (2010)	Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT) terhadap prestasi belajar siswa pada mata diklat peralatan dan bahan refrigerasi (PBR)	Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta diklat yang signifikan antara yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

8.	Margareth Prameswari Damanik (2007)	Pengaruh penerapan Model Cooperative Learning Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Terhadap Pemahaman Siswa kelas X Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit	Menyimpulkan bahwa penerapan Cooperative learning Tipe TGT pada pokok bahasan larutan elektrolit dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas x secara signifikan, dan peningkatan pemahaman siswa secara keseluruhan tiap konsep maupun kategori siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.
----	-------------------------------------	--	--

C. Kerangka Pikir

Setiap siswa yang melaksanakan kegiatan belajar selalu mengharapkan hasil atau prestasi yang baik. Tinggi rendahnya hasil yang dicapai oleh siswa selain ditentukan oleh siswa itu sendiri (*intern*) juga dapat ditentukan oleh faktor lain (*ekstern*). Tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu mencerminkan tingkat keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar atau prestasi belajar siswa erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran yang direncanakan oleh seorang guru. Maka dengan perencanaan yang matang sebelum pembelajaran akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dalam pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan.

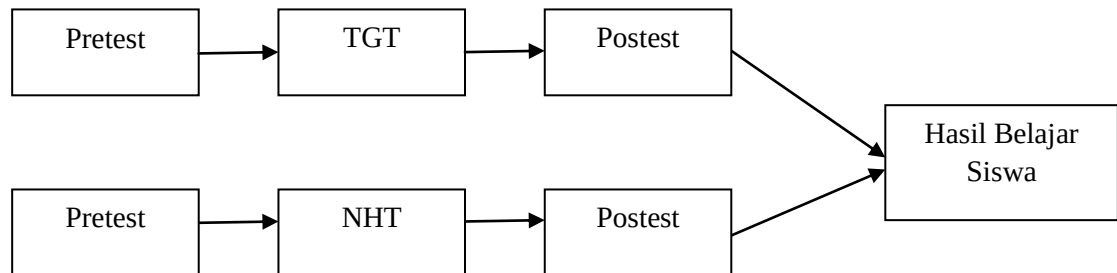
Berdasarkan data pendahuluan yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandarlampung masih tergolong rendah. Ini ditunjukkan dari rata-rata hasil MID semester mata pelajaran IPS Terpadu siswa masih rendah. Permasalahan tersebut diduga

karena penggunaan model mengajar yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diharapkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mengatasi masalah tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk menghadapi siswa yang memiliki kemampuan yang heterogen. Dalam pembelajaran IPS Terpadu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat tepat diterapkan karena dalam belajar IPS Terpadu ini siswa akan dihadapi pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh karena itu, diskusi kelompok dengan teman sebaya untuk mengatasi masalah tersebut sangatlah efektif dilakukan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Guru hanya sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan situasi belajar yang kondusif dimana siswa dapat merasa nyaman dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa akan lebih aktif, sehingga hasil belajar Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 16 Bandarlampung dapat meningkat.

Agar lebih jelas, kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan dalam bentuk Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe *NHT*.
2. Terdapat perbedaan efektivitas antara model kooperatif tipe *TGT* dengan model kooperatif tipe *NHT*.