

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Penerapan kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pembelajaran tematik yang mengacu pada penerapan pendekatan *scientific* dan penilaian autentik. Trianto (2010: 78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Menurut Suryosubroto (2009: 133) pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan.

Pengintegrasian materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan juga disebutkan oleh Saud, dkk. (2006: 5) pada perspektif bahasa, pembelajaran tematik sering diartikan sebagai pembelajaran terpadu yang merupakan pendekatan yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang terkait secara harmonis untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kemendikbud (2013: 25) yang menyatakan bahwa pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam

satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema atau topik pembahasan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

1. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Untuk membedakan antara satu dan yang lain setiap pendekatan, teknik atau model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Menurut Depdiknas dalam Trianto (2010: 91) pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut.

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- d. Membantu mengembangkan keterampilan berfikir siswa.
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya.
- f. Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Sedangkan menurut Kemendikbud (2013: 26) pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

- a. Berpusat pada anak
- b. Memberikan pengalaman langsung pada anak
- c. Pemisahan antar muatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan)
- d. Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya)
- e. Bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran)

- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik adalah berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan kegiatan belajar yang dilakukan siswa sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhannya.

2. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Untuk memaksimalkan penggunaan pendekatan, teknik atau model pembelajaran maka perlu diketahui kelebihan dan kelemahannya. Menurut Depdikbud dalam Trianto (2010: 88) pembelajaran tematik memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
- b. Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- c. Kegiatan belajar bermakna bagi anak, sehingga hasilnya dapat bertahan lama.
- d. Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik.
- e. Kegaitan pembelajaran bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
- f. Keterampilan sosial anak berkembang dalam proses pembelajaran tematik. Keterampilan sosial ini adalah kerja sama, komunikasi dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Suryosubroto (2009: 136) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan, yaitu sebagai berikut.

- a. Kelebihan yang dimaksud antara lain: (1) menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, (2) pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa, (3) hasil belajar akan bertahan lebih lama karena

lebih berkesan dan bermakna, (4) menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

- b. Kelemahan yang dimaksud antara lain: (1) guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi, (2) tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat.

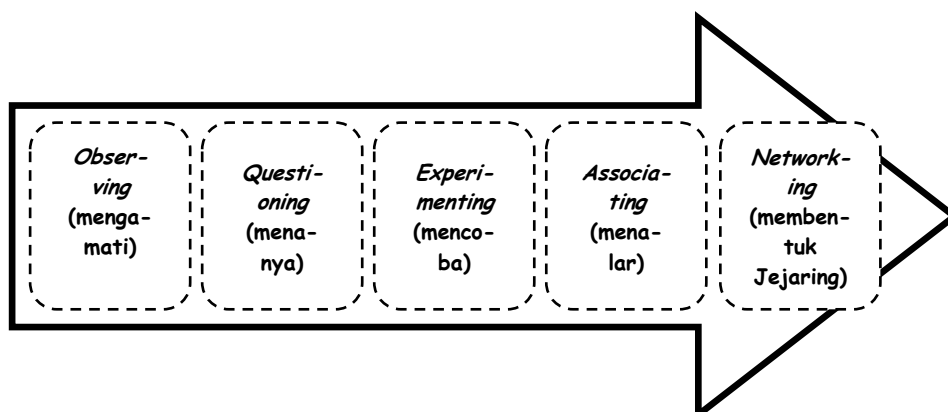
Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki banyak kelebihan. Kelebihan itu bisa dirasakan apabila guru kreatif dan memiliki keterampilan yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran tematik di kelasnya.

3. Pendekatan *Scientific*

Sesuai dengan amanat kurikulum 2013, yaitu pelaksanaan pembelajaran untuk tingkat SD digunakan pembelajaran tematik yang mengacu pada penerapan pendekatan *scientific* maka perlu diketahui hakikat dan langkah-langkah pendekatan *scientific*. Menurut Anonim (2013, <http://penelitianindakankelas.blogspot.com>) pendekatan *scientific* lebih mementingkan penggunaan penalaran induktif daripada penggunaan penalaran deduktif. Penalaran deduktif adalah bentuk penalaran yang mencoba melihat fenomena umum untuk kemudian membuat sebuah simpulan yang khusus, sedangkan penalaran induktif adalah kebalikannya.

Menurut Anonim (2013, <http://penelitianindakankelas.blogspot.com>) langkah-langkah pembelajaran pada pendekatan *scientific* adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan membentuk jejaring atau mengomunikasikan. Langkah-langkah tersebut sesuai dengan pendapat Kemendikbud (2013: 59) yang menyebutkan bahwa pendekatan *scientific* dilakukan melalui proses kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan

informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Langkah-langkah pendekatan *scientific* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Langkah-langkah pendekatan *scientific*
Sumber: Kemendikbud (2013: 59)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan *scientific* merupakan pendekatan ilmiah yang menggunakan penalaran induktif yang metodenya merujuk pada teknik penyelidikan terhadap fenomena untuk memperoleh pengetahuan baru. Langkah langkah pendekatan *scientific* adalah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan membentuk jejaring atau mengomunikasikan.

5. Penilaian Autentik

Penerapan kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pembelajaran tematik yang mengacu pada penerapan pendekatan *scientific* dan penilaian autentik. Untuk itu perlu diketahui bagaimana melakukan penilaian yang sesuai agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai. Penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks dunia nyata, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan. Menurut

Komalasari (2010: 148) beberapa karakteristik yang tampak pada penilaian autentik yaitu sebagai berikut.

- a. Melibatkan siswa dalam tugas yang penting, menarik, bermanfaat dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.
- b. Tampak dan terasa sebagai kegiatan belajar, bukan tes tradisional.
- c. Melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan mencakup pengetahuan yang luas.
- d. Menyadarkan siswa tentang apa yang harus dikerjakannya akan dinilai.
- e. Merupakan alat penilaian dengan latar standar bukan alat penilaian yang distandardisasikan.
- f. Berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru.
- g. Dapat menilai siswa yang berbeda kemampuan, gaya belajar, dan latar belakang kulturalnya.

Kemendikbud (2013: 90) menyebutkan bahwa untuk melaksanakan penilaian autentik guru harus memperhatikan (1) sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang akan dinilai, (2) fokus penilaian yang akan dilakukan, misalnya, berkaitan dengan sikap, keterampilan, pengetahuan, dan (3) tingkat pengetahuan apa yang akan dinilai, seperti penalaran, memori atau proses. Teknik penilaian autentik adalah sebagai berikut.

- a. Penilaian sikap dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau instrumen penilaian, yaitu (a) format observasi, (b) pertanyaan langsung, (c) penilaian diri, (d) penilaian antarteman, dan (e) jurnal catatan guru. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penilaian berupa format observasi untuk menilai sikap percaya diri siswa.
- b. Penilaian pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau instrumen penilaian, yaitu (a) tes tertulis, (b) tes lisan, dan (c) penugasan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen

penilaian berupa tes tertulis untuk menilai hasil belajar pengetahuan siswa.

- c. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau instrumen penilaian, yaitu (a) penilaian unjuk kerja, (b) penilaian proyek, (c) penilaian produk, dan (d) penilaian portofolio. Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penilaian berupa penilaian unjuk kerja untuk menilai keterampilan berkomunikasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang mengutamakan penilaian proses dan hasil sekaligus, dengan demikian seluruh penampilan siswa dalam rangkaian kegiatan pembelajaran dapat dinilai secara objektif.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan dinamakan motivasi. Motivasi belajar menjadi penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2007: 3) motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan tertentu. Hanafiah dan Suhana (2010: 26) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong atau alat pembangun kesediaan dan keinginan kuat dari siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Sudjana (2010: 61) keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat melalui motivasi yang

ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Uno (2007: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu dorongan yang berasal dari dalam maupun dari luar diri siswa yang dapat merubah perilaku dan kebiasaan siswa ke arah yang lebih baik, perubahan tersebut dapat dijadikan sebagai indikator bahwa siswa tersebut memiliki motivasi belajar.

2. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Para ahli pendidikan sependapat bahwa motivasi amat penting untuk keberhasilan belajar. Pembahasan motivasi belajar tidak bisa terlepas dari masalah-masalah psikologi dan fisiologi karena keduanya saling berkaitan. Oleh karenanya motivasi belajar memiliki prinsip atau pedoman.

Menurut Hoover dalam Hamalik (2011: 114) prinsip-prinsip motivasi belajar adalah sebagai berikut.

- a. Pujian lebih efektif daripada hukuman.
- b. Motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.
- c. Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan akan merangsang motivasi belajar.
- d. Teknik dan prosedur pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- e. Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan kreativitas.

Sedangkan menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 27) prinsip-prinsip motivasi belajar adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan pengaruh internal dan eksternal peserta didik itu sendiri.
- b. Pengalaman belajar masa lalu yang sesuai dan dikaitkan dengan pengalaman belajar yang baru akan menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik.
- c. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai pujian daripada hukuman.
- d. Motivasi intrinsik peserta didik dalam belajar akan lebih baik daripada motivasi ekstrinsik, meskipun keduanya saling menguatkan.
- e. Motivasi belajar peserta didik yang satu dapat merambat kepada peserta didik yang lain.
- f. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai dengan tujuan yang jelas.
- g. Motivasi belajar peserta didik akan berkembang jika disertai dengan implementasi keberagaman metode.
- h. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar akan menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik.
- i. Motivasi yang besar dapat mengoptimalkan potensi dan prestasi belajar peserta didik.
- j. Gangguan emosi siswa dapat menghambat terhadap motivasi.
- k. Tinggi-rendahnya motivasi berpengaruh terhadap tinggi-rendahnya gairah belajar peserta didik.
- l. Motivasi yang besar akan berpengaruh terhadap terjadinya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip motivasi mencakup banyak hal namun prinsip yang paling penting adalah motivasi yang bersumber dari dalam diri individu lebih efektif daripada motivasi yang berasal dari luar.

1. Teknik-teknik Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran

Banyak teknik yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru hendaknya selalu ingat betapa pentingnya memberikan alasan kepada siswa mengapa mereka harus belajar dengan sungguh-sungguh dan berusaha untuk berprestasi sebaik-baiknya. Guru juga perlu menjelaskan kepada siswa apa yang diharapkan dari mereka selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Uno (2007: 34) teknik-teknik pemberian motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal
Pernyataan seperti “bagus sekali”, di samping menyenangkan siswa, pernyataan tersebut juga mengandung makna interaksi dan pengalaman pribadi yang langsung antara siswa dan guru.
- b. Menimbulkan rasa ingin tahu
Rasa ingin tahu merupakan suatu daya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Menggunakan simulasi dan permainan
Simulasi maupun permainan merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi siswa sehingga menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna secara afektif atau emosional.
- d. Memperjelas tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
Semakin jelas tujuan yang akan dicapai, maka semakin terarah cara untuk mencapainya.
- e. Membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa
Suasana persaingan di dalam pembelajaran akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana kemampuan yang dimilikinya. Melalui persaingan diharapkan akan muncul keinginan untuk selalu menjadi yang terbaik.

Majid (2013: 320-325) menyatakan bahwa strategi pemberian motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Menggunakan metode dan kegiatan yang beragam
Melakukan hal yang sama secara terus menerus dapat menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar. Siswa

- yang bosan cenderung akan mengganggu proses pembelajaran. Variasi akan membuat siswa tetap konsentrasi dan termotivasi.
- b. Menciptakan suasana kelas yang kondusif
Kelas yang aman tidak mendikte dan cenderung mendukung akan menumbuhkan motivasi untuk belajar.
 - c. Memberikan masukan
Gunakan kata-kata positif dalam memberikan komentar. Para siswa cenderung akan lebih termotivasi terhadap kata-kata positif dibanding kata-kata negatif. Komentar positif akan membangun kepercayaan diri siswa.
 - d. Memberikan penghargaan untuk memotivasi
Pemberian penghargaan seperti nilai, hadiah, dan sebagainya efektif untuk meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa teknik-teknik pemberian motivasi berupa pemberian pernyataan penghargaan secara verbal, memancing siswa untuk memiliki rasa penasaran, memvariasikan pembelajaran dengan simulasi atau permainan, memperjelas tujuan yang hendak dicapai, menghadirkan suasana persaingan yang sehat diantara para siswa, menggunakan metode dan kegiatan yang beragam, menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan masukan, dan memberikan penghargaan untuk memotivasi.

C. Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya bisa dilakukan di lingkungan formal saja tetapi juga dapat dilakukan di lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Witherington dalam Hanafiah dan Suhana (2010: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Robbins

dalam Trianto (2010: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara suatu pengetahuan yang sudah dipahami dengan suatu pengetahuan yang baru. Sedangkan menurut R. Gagne dalam Susanto (2013: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme mengalami perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah perubahan pada seorang individu yang terjadi karena pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang baru diperoleh seseorang setelah melakukan proses belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Hasil belajar yang baik sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang optimal, begitupun sebaliknya. Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs dalam Suprihatiningrum (2013: 37) adalah kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Reigeluth dalam Suprihatiningrum (2013: 37) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu kinerja yang diindikasikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh.

Sedangkan menurut Sudjana (2010: 22-23) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor.

a. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

b. Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

c. Ranah psikomotoris

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan *refleks*, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Hasil belajar dapat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta perubahan perilaku menjadi lebih baik.

3. Sikap Percaya Diri

a. Pengertian Sikap Percaya Diri

Sikap merupakan perilaku yang dimiliki oleh seseorang dan tertanam sejak dini, di mana perilaku tersebut berbeda-beda ada yang bersifat positif maupun negatif. Menurut Mulyatiningsih, dkk. (2006: 20) sikap (*attitude*) adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak

atau bertingkah laku. Ahmadi (2007: 148) menyatakan bahwa sikap adalah hal yang menentukan sifat, hakikat, baik perbuatan sekarang maupun yang akan datang. Percaya diri pada dasarnya merupakan suatu sikap yang memungkinkan kita untuk memiliki persepsi positif dan realistis terhadap diri kita dan kemampuan yang kita miliki.

Menurut Mulyadi (2007: 49) percaya diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Lestari (2009: 14) menyatakan bahwa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Sejalan dengan pengertian tersebut, Fathurrohman (2013: 79) menyatakan bahwa percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sikap percaya diri adalah pandangan atau perasaan seseorang yang disertai kecenderungan untuk merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa ia bisa, karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistik terhadap diri sendiri.

b. Cara Membangun Sikap Percaya Diri

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk membangun dan menumbuhkan sikap percaya diri seseorang. Djamarah (2008: 48)

menyatakan bahwa untuk membangun kepercayaan diri seseorang bermula dari: pertama, terbangunnya sikap positif dalam memandang diri sendiri dengan mengatakan bahwa tidak ada kesuksesan tanpa perjuangan dan pengorbanan. Kedua, jangan takut salah karena tidak ada seorang pun di dunia ini yang terlepas dari kekhilafan dan kesalahan. Hakim (2012, <http://library.binus.ac.id>) menyatakan bahwa percaya diri siswa dapat dibangun melalui berbagai macam bentuk kegiatan yaitu memupuk keberanian untuk bertanya, peran guru atau pendidik yang aktif bertanya kepada siswa, melatih berdiskusi dan berdebat, mengerjakan soal di depan kelas, dan bersaing dalam mencapai prestasi belajar.

Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membangun sikap percaya diri siswa adalah model *cooperative learning* tipe *TGT*. Menurut Slavin (2005: 14) model *cooperative learning* tipe *TGT* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Melalui model *cooperative learning* tipe *TGT* guru dapat memunculkan suasana persaingan dalam belajar sehingga melalui persaingan dalam menjawab soal turnamen sikap percaya diri siswa bisa terbangun.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa untuk membangun sikap percaya diri siswa guru dapat memunculkan suasana

persaingan dalam pembelajaran sehingga model *cooperative learning* tipe *TGT* dianggap sesuai untuk membangun sikap percaya diri siswa.

c. Indikator Sikap Percaya Diri

Indikator sikap percaya diri merupakan suatu acuan yang digunakan untuk menilai sikap percaya diri yang dimiliki siswa. Untuk memudahkan dalam menilai sikap percaya diri siswa melalui model *cooperative learning* tipe *TGT* diperlukan indikator. Mulyasa (2013: 147) menyebutkan bahwa indikator sikap percaya diri yaitu, pantang menyerah, berani menyatakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan, dan berpenampilan tenang. Sedangkan Kemendikbud (2013: 81) menyebutkan bahwa indikator sikap percaya diri yaitu, berani menjelaskan di depan kelas, berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan, menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan tidak mudah putus asa atau pantang menyerah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator sikap percaya diri yang sesuai digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah berani menjelaskan di depan kelas, berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan, menjawab pertanyaan guru tanpa ragu-ragu, mampu menjawab pertanyaan guru dengan cepat, dan tidak mudah putus asa atau pantang menyerah.

4. Keterampilan Berkomunikasi

Berkomunikasi merupakan tindakan penggunaan bahasa secara lisan. Manusia sebagai makhluk sosial selalu menggunakan bahasa dalam berkomunikasi dengan sesamanya dalam hidup bermasyarakat. Menurut Sonia dalam Fahrianoor (2004: 5) komunikasi dapat didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan dalam bentuk simbol atau lambang yang melibatkan dua orang atau lebih yang terdiri atas pengirim dan penerima dengan maksud untuk mencapai tujuan bersama mengenai masalah atau persoalan masing-masing pihak. Komunikasi merupakan suatu proses interaksi yang di dalamnya terdapat maksud saling melengkapi, memperbaiki, dan memahami masalah-masalah yang dialami oleh orang yang terlibat komunikasi tersebut. Dengan demikian dapat dipahami bahwa komunikasi bukan sekedar media penyampaian pesan melainkan lebih kepada jalinan antar pihak yang terlibat di dalamnya.

Oleh karenanya agar komunikasi dapat berjalan dengan baik dan lancar serta memberi manfaat bagi pihak penyampai pesan maupun penerima maka diperlukan adanya keterampilan berkomunikasi. Menurut Sonia dalam Arifin (2008: 58) keterampilan berkomunikasi adalah keterampilan seseorang dalam menyampaikan pesan yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk membangun keterampilan berkomunikasi siswa adalah model *cooperative learning* tipe *TGT*. Menurut Rusman (2012: 224) tujuan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah mengajak siswa belajar secara lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja

sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam belajar. Keterampilan berkomunikasi bisa diperoleh dan dikuasai dengan cara praktik dan banyak latihan. Melalui model *cooperative learning* tipe *TGT* siswa bersaing untuk menjawab soal turnamen sehingga melalui kegiatan menjawab soal turnamen tanpa disadari siswa berlatih menggunakan keterampilan berbahasa yang telah dimiliki. Oleh karenanya dalam hal ini peran guru sangatlah penting, guru harus bisa meluruskan kesalahan berbahasa yang dilakukan siswa agar nantinya kesalahan berbahasa tersebut tidak terulang kembali.

Indikator keterampilan berkomunikasi merupakan suatu acuan yang digunakan untuk menilai keterampilan berkomunikasi yang dimiliki siswa. Untuk memudahkan dalam menilai keterampilan berkomunikasi siswa melalui model *cooperative learning* tipe *TGT* diperlukan indikator. Anonim (2011, <http://repository.usu.ac.id>) menyebutkan bahwa indikator keterampilan berkomunikasi adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan tata bahasa yang benar.
2. Memilih kosakata yang mudah dipahami.
3. Menerapkan strategi untuk meningkatkan pemahaman bagi lawan bicara.
4. Berbicara dengan tempo yang tepat.
5. Tidak menggunakan bahasa yang bermakna ganda.
6. Menggunakan perencanaan dan pemikiran logis sebagai dasar untuk berbicara.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator keterampilan berkomunikasi yang sesuai digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah menggunakan tata bahasa yang benar, memilih kosakata yang mudah dipahami, menerapkan strategi untuk meningkatkan pemahaman bagi

lawan bicara, berbicara dengan tempo yang tepat, tidak menggunakan bahasa yang bermakna ganda, dan menggunakan perencanaan dan pemikiran logis sebagai dasar untuk berbicara.

5. Kinerja Guru

Guru berperan penting dalam memajukan mutu pendidikan. Perencanaan pembelajaran yang dibuat guru akan berdampak kepada hasil belajar yang diperoleh siswa. Susanto (2013: 27) berpendapat bahwa kinerja adalah sesuatu yang dicapai, prestasi yang diperlihatkan atau kemampuan kerja yang diemban, dan melaksanakan tugas sesuai dengan bidang dan hasil yang diperoleh dengan baik. Menurut Rusman (2012: 50) kinerja guru adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran, yaitu bagaimana seorang guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan menilai hasil belajar.

Susanto (2013: 29) menyatakan bahwa kinerja guru dapat diartikan sebagai prestasi, hasil, atau kemampuan yang dicapai atau diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugas pendidikan dan pengajaran. Sedangkan Natawijaya dalam Susanto (2013: 29) menyatakan bahwa kinerja guru dapat dilihat saat guru melakukan interaksi belajar mengajar di kelas dan termasuk bagaimana guru mempersiapkan dan mengevaluasinya. Dengan demikian, kinerja guru tidak hanya terbatas pada saat terjadi proses belajar mengajar di ruang kelas akan tetapi termasuk juga kegiatan guru dalam mempersiapkan proses pembelajaran. Sani (2013: 5) menyatakan bahwa tingkat keberhasilan guru dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru dalam Rusman (2012: 54-58) standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi sebagai berikut.

- a. Kompetensi Pedagogik
Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik.
- b. Kompetensi Kepribadian
Tata nilai termasuk norma, moral, estetika, dan ilmu pengetahuan, memengaruhi perilaku siswa sebagai pribadi dan sebagai anggota masyarakat. Penerapan disiplin yang baik dalam proses pendidikan akan menghasilkan sikap mental, watak, dan kepribadian siswa yang kuat. Guru dituntut harus mampu membelajarkan siswanya tentang kedisiplinan diri, belajar membaca, mencintai buku, menghargai waktu, belajar bagaimana cara belajar, mematuhi aturan/tata tertib dan belajar bagaimana harus berbuat. Semua itu akan berhasil apabila guru juga disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya.
- c. Kompetensi Sosial
Guru di mata masyarakat dan siswa merupakan panutan yang perlu dicontoh. Guru perlu memiliki kemampuan sosial dengan masyarakat dalam rangka pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif. Karena dengan dimilikinya kemampuan tersebut, otomatis hubungan sekolah dengan masyarakat akan berjalan dengan lancar. Kemampuan sosial tersebut meliputi kemampuan guru dalam berkomunikasi, bekerja sama, bergaul, simpatik, dan mempunyai jiwa yang menyenangkan.
- d. Kompetensi Profesional
Kemampuan profesional adalah kemampuan yang harus dimiliki guru dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai tugas untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menyampaikan bahan pelajaran. Kemampuan profesional tersebut adalah (1) dalam hal penyampaian pembelajaran, yaitu guru harus mempunyai peranan dan tugas sebagai sumber materi yang tidak pernah kering dalam mengelola proses pembelajaran, (2) dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu guru harus selalu mengaktifkan siswa dengan menggunakan metode dan strategi mengajar yang tepat, menciptakan suasana yang dapat mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar dengan menggunakan multimedia, (3) dalam proses pembelajaran, yaitu guru harus memerhatikan

prinsip-prinsip didaktik metodik sebagai ilmu keguruan, seperti cara menerapkan apersepsi, perhatian, kerja kelompok, korelasi, dan prinsip-prinsip lainnya, dan (4) dalam hal evaluasi, yaitu secara teori dan praktik guru harus dapat melaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin diukurnya, maka alat ukur tersebut harus benar dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru adalah suatu kemampuan yang diperlihatkan oleh guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik. Kinerja tersebut di antaranya adalah kegiatan merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar yang berkenaan dengan kompetensi profesional guru.

D. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menghendaki siswa belajar secara berkelompok sehingga memungkinkan munculnya kerja sama diantara para siswa. Menurut Slavin (2005: 8) dalam pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang atau lebih untuk menguasai materi yang disampaikan guru. Warsono dan Hariyanto (2012: 166) menyatakan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama.

Menurut Majid (2013: 174) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur heterogen. Sedangkan menurut

Wena (2013: 190) pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, di samping guru dan sumber belajar yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang menghendaki siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif di dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

2. Karakteristik Model *Cooperative Learning*

Hakikat *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok, namun tidak semua kerja kelompok dikatakan *cooperative learning*. Bannet dalam Isjoni (2007: 41) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu (1) *positive interdependence*, (2) *interaction face to face*, (3) adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, (4) membutuhkan keluwesan, (5) meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah. Menurut Slavin (2005: 26) ada enam karakteristik yang membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu tujuan kelompok, tanggung jawab individual, kompetisi tim, spesialisasi tugas, adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Majid (2013: 176) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah (heterogen).
- c. Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.

d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* berbeda dengan model pembelajaran yang lain, perbedaanya dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok.

3. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Terdapat banyak tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru. Guru dapat menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Rusman (2012: 213) ada beberapa variasi tipe model dalam pembelajaran kooperatif, meskipun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, tipe-tipe model tersebut sebagai berikut.

- a. STAD (*student teams achievement division*)
- b. Jigsaw
- c. Investigasi Kelompok (*group investigation*)
- d. Membuat Pasangan (*make a match*)
- e. TGT (*teams games tournaments*)
- f. Struktural.

Isjoni (2011: 73-74) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi tipe model yang dapat diterapkan, yaitu sebagai berikut.

- a. STAD (*student teams achievement division*)
- b. Jigsaw
- c. TGT (*teams games tournaments*)
- d. GI (*Group Investigation*)
- e. *Rotating Trio Exchange*
- f. *Group Resume*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tipe model *cooperative learning* yang sesuai untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah model *cooperative learning* tipe *TGT*.

E. Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

TGT merupakan salah satu tipe model *cooperative learning*, yang membedakan *TGT* dengan tipe model *cooperative learning* yang lain adalah adanya turnamen akademik. Isjoni (2011: 83-84) menyatakan bahwa *TGT* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Menurut Slavin (2005: 14) *TGT* memiliki banyak kesamaan dinamika dengan *STAD*, yang membedakan adalah *TGT* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Saco dalam Rusman (2012: 224) menyatakan bahwa permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Permainan harus memungkinkan semua

siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan nilai bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *TGT* merupakan salah satu tipe model *cooperative learning* yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem perhitungan skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil timnya untuk bersaing dengan anggota tim lain, turnamen yang ada dalam model *cooperative learning* tipe *TGT* memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan nilai bagi timnya.

2. Tujuan Model Cooperative Learning Tipe TGT

Model *cooperative learning* tipe *TGT* memiliki tujuan seperti model pembelajaran yang lain. Tujuan model *cooperative learning* tipe *TGT* bisa diperoleh apabila guru melaksanakannya sesuai dengan langkah-langkah yang tepat. Menurut Rusman (2012: 224) tujuan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah mengajak siswa belajar secara lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Slavin (2005: 14) menyatakan bahwa *TGT* memiliki banyak kesamaan dinamika dengan *STAD*, yang membedakan adalah *TGT* menambahkan dinamika kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Selain itu menurut Isjoni (2011: 84) model *cooperative learning* tipe *TGT* dapat mengubah perilaku belajar siswa dari individualistik menjadi kerja sama tim yang mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah merubah perilaku belajar siswa dari individualistik menjadi berkelompok sehingga bisa meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan berkomunikasi siswa di samping menumbuhkan kegembiraan bagi siswa.

3. Komponen Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Untuk memudahkan guru dalam memahami model *cooperative learning* tipe *TGT* guru harus memahami bagian atau komponen dari model *cooperative learning* tipe *TGT*. Menurut Slavin (2005: 166-167) komponen model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah sebagai berikut.

a. Presentasi di kelas

Materi yang dipelajari diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi biasanya juga memasukkan presentasi media. Dalam kegiatan ini siswa tidak mendapatkan pengetahuan langsung dari guru melainkan siswa mendapatkan pengetahuan melalui kegiatan pengamatan dan diskusi. Kegiatan ini diharapkan dapat menyadarkan siswa bahwa pengetahuan bisa berasal dari mana saja, kapan saja, dan tidak hanya bergantung pada pengetahuan yang diberikan oleh guru.

b. Tim

Terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnik. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa menjawab soal dengan baik. Setelah presentasi di kelas, tim berkumpul untuk mempelajari materi lainnya dengan berdiskusi mengerjakan lembar kerja yang dibagikan. Sangat sering terjadi, dalam pembelajaran melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Tim adalah bagian yang paling penting dalam *TGT*, yang ditekankan pada tim adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

- c. *Game*
Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari. Pertanyaan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- d. Turnamen
 Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung.
- e. Rekognisi tim
 Tim akan mendapatkan penghargaan apabila perolehan skor kelompok sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa komponen model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.

4. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Dalam mengajar seorang guru pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Oleh karenanya untuk mencapai tujuan tersebut guru harus memahami langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *TGT*.

Menurut Slavin (2005: 169-176) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah sebagai berikut.

1. Persiapan
 - a. Materi
 Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* terlebih dahulu guru menyiapkan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Selain itu guru juga menyiapkan peralatan permainan berupa lembar soal dan jawaban lengkap dengan penskorannya serta lembar penilaian skor turnamen.
 - b. Menempatkan siswa ke dalam tim
 Untuk membagi siswa ke dalam tim, seimbangkan timnya agar setiap tim terdiri dari siswa yang berjumlah sama dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda.
2. Memulai *TGT*
TGT dimulai dengan melakukan diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, setelah diskusi selesai siswa melanjutkan belajar di dalam tim mengerjakan lembar kerja agar semakin menguasai materi, kemudian siswa melakukan turnamen dengan memainkan

game akademik, setelah itu guru melakukan rekognisi tim dengan cara menghitung perolehan skor tim.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *TGT* dimulai dari langkah persiapan mencakup persiapan materi dan penempatan siswa ke dalam tim setelah tim terbentuk dilakukan diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, siswa belajar di dalam tim mengerjakan lembar kerja agar semakin menguasai materi, kemudian siswa melakukan turnamen dengan memainkan *game* akademik, setelah itu guru melakukan rekognisi tim dengan cara menghitung perolehan skor tim.

5. Aturan Permainan dalam Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Agar proses pembelajaran berlangsung efektif tentunya guru dan siswa harus mengetahui aturan yang ada. Model *cooperative learning* tipe *TGT* memiliki aturan permainan yang harus diketahui oleh guru dan siswa. Menurut Isjoni (2011: 85-86) permainan dalam setiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

- a. Setiap pemain dalam tiap meja menentukan terlebih dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian.
- b. Pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal.
- c. Soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.
- d. Setelah waktu pengerjaan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.
- e. Kemudian, pembaca soal membuka kunci jawaban dan nilai hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar dan penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.
- f. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap siswa mendapat giliran peran yang berbeda.

Saco dalam Rusman (2012: 224) menyatakan bahwa permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan pendapat ahli tersebut untuk memudahkan jalannya permainan yang dilakukan maka guru dapat merancang sendiri permainan yang akan dimainkan oleh siswa dengan syarat siswa harus bekerja sama dan terlibat di dalam kelompok belajar.

Menurut Triyani (2009, <http://luluvikar.files.Wordpress.com>) contoh permainan dalam model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah permainan cepat tepat. Peraturan dalam permainan cepat tepat adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan peralatan permainan (lembar soal dan lembar jawaban).
- b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen, kemudian siswa duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompoknya.
- c. Guru menjelaskan peraturan permainan kepada siswa, yaitu setelah guru selesai membacakan soal, setiap kelompok berdiskusi untuk adu cepat menjawab pertanyaan yang diajukan jika kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok lain dapat berebut menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan nilai sesuai dengan bobot dari pertanyaan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan abjad kepala untuk memudahkan pelaksanaan *game* dan turnamen. Abjad kepala yang digunakan siswa adalah abjad kepala A, B, C, D, dan E. Abjad kepala digunakan untuk menandai siswa berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang dimiliki. Abjad kepala A dipakai oleh siswa dengan tingkat kemampuan akademik sangat rendah, B tingkat kemampuan akademik rendah, C tingkat kemampuan akademik sedang, D tingkat kemampuan akademik tinggi, dan E tingkat kemampuan akademik sangat tinggi. Siswa

yang memakai abjad kepala sama akan adu cepat dalam menjawab soal yang telah disiapkan oleh guru. Penggunaan abjad kepala dimaksudkan untuk memberi kesempatan kepada semua siswa berdasarkan tingkat kemampuan untuk menyumbangkan nilai bagi kelompoknya. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, di akhir pembelajaran guru memberikan tes tertulis untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari, pada saat mengerjakan soal tes tertulis siswa dilarang untuk bekerja sama.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa guru dapat merancang sendiri permainan yang akan dimainkan oleh siswa dengan syarat siswa harus bekerja sama dan terlibat di dalam kelompok belajar. Aturan permainan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas menggunakan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah setelah guru selesai membacakan soal, setiap kelompok berdiskusi untuk adu cepat menjawab pertanyaan yang diajukan jika kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok lain dapat berebut menjawab pertanyaan tersebut, kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan nilai sesuai dengan bobot dari pertanyaan.

6. Sistem Perhitungan Skor Model *Cooperative Learning* Tipe *TGT*

Sebelum permainan dilakukan sebaiknya tentukan terlebih dahulu bobot penilaian untuk setiap soal turnamen. Penentuan bobot penilaian didasarkan pada tingkat kesukaran soal.

Tabel 2.1 Bobot penilaian soal turnamen

Nomor Soal	Nilai
1.	5
2.	10
3.	15
4.	20
5.	25
6.	30
7.	35
8.	40
9.	45
10.	50

Sumber: Trianto (2010: 87)

Sistem penghitungan skor dalam model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah dengan menjumlahkan nilai dari setiap nomor soal yang terjawab. Untuk mempermudah guru dalam menentukan penilaian kelompok maka dapat dibuat lembar penilaian. Lembar penilaian turnamen diisi dengan menuliskan tanda *checklist* (√) pada kolom sesuai dengan kelompok penjawab dan nomor soal yang terjawab. Lembar penilaian turnamen adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2 Lembar penilaian turnamen

Nama kelompok	No. Soal yang Terjawab (Bobot Penilaian)										Total nilai
	1. (5)	2. (10)	3. (15)	4. (20)	5. (25)	6. (30)	7. (35)	8. (40)	9. (45)	10. (50)	
NEKARA											
CANDRASA											
KAPAK											
MOKO											
BEJANA											
MANIK-MANIK											

Sumber: Trianto (2010: 87)

Setelah penilaian dilakukan guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Penghargaan tersebut dapat berupa pemberian pujian atau hadiah dengan harapan memotivasi

kelompok untuk berprestasi lebih baik lagi. Guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh kelompok, kriteria pemberian penghargaan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Kriteria penghargaan kelompok

Skor Kelompok	Kriteria Penghargaan
30–40	Tim Baik (<i>Good team</i>)
41–50	Tim Sangat Baik (<i>Great team</i>)
50 keatas	Tim Super (<i>Super team</i>)

Sumber: Slavin (2005: 175)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa sebelum permainan dilakukan sebaiknya guru menentukan bobot penilaian dari setiap soal. Sistem penghitungan skor kelompok dilakukan dengan menjumlahkan nilai dari setiap nomor soal yang terjawab sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh guru. Setelah nilai dijumlahkan guru dapat memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sesuai dengan kriteria penghargaan yang telah ditentukan.

7. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* tipe *TGT*

Agar dapat melaksanakan model *cooperative learning* tipe *TGT* dengan efektif, guru harus mengetahui kelebihan dan kelemahan yang dimiliki model *cooperative learning* tipe *TGT*. Slavin (2005: 13) menyatakan bahwa kelebihan model *cooperative learning* tipe *TGT* adalah mampu menumbuhkan kerja sama tim yang baik dan menumbuhkan kegembiraan bagi siswa karena adanya permainan akademik. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *TGT*, yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya.

Menurut Slavin (2005, <http://repository.upi.edu.com>) model *cooperative learning* tipe *TGT* memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut.

1. Kelebihan
 - a. Memudahkan siswa dalam memperoleh teman.
 - b. Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.
 - c. Meningkatkan kerja sama verbal dan nonverbal.
2. Kelemahan
 - a. Meningkatkan harga diri sosial tetapi tidak meningkatkan harga diri akademis.
 - b. Membutuhkan waktu yang lebih banyak apabila peran guru sebagai fasilitator dan motivator kurang baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *cooperative learning* tipe *TGT* bisa dirasakan apabila guru bersama siswa melaksanakan model *cooperative learning* tipe *TGT* sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Sedangkan kelemahannya bisa diantisipasi jika guru bisa manajemen waktu dengan baik mulai dari perencanaan hingga evaluasi serta menjadi fasilitator serta motivator yang baik.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan sebagai berikut, “Apabila dalam pembelajaran tematik menerapkan model *cooperative learning* tipe *TGT* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik siswa kelas IV C SD Negeri 01 Metro Utara.”