

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Prestasi Belajar IPA

Ukuran keberhasilan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar. Prestasi belajar dapat diketahui berdasarkan tes atau evaluasi yang telah ditempuh oleh siswa. Siswa dapat dikatakan berhasil dalam belajar apabila prestasi yang diraih tinggi atau sesuai dengan target yang telah ada dalam tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2001:22) “prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah termasuk siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya prestasi belajar dinyatakan dalam angka, huruf, atau kalimat yang dicapai pada periode-periode tertentu.

Hasil yang dicapai itu digambarkan dengan lambang angka (nilai) yang diperoleh dari tes hasil belajar. Tes hasil belajar ini dibuat untuk menentukan tingkat pengetahuan dan keterampilan dalam penguasaan materi yang telah diajarkan.

Menurut Anderson dalam Syaifuddin Azwar (2000: 8) membagi kawasan belajar yang disebut tujuan pendidikan menjadi tiga bagian yaitu kawasan kognitif, kawasan afektif, dan kawasan psikomotorik. Dalam proses belajar, ketiga ranah ini berlangsung secara simultan, namun dapat diidentifikasi dan memiliki

bobot yang berbeda-beda berdasarkan tujuan yang ditetapkan. Pada umumnya penilaian prestasi belajar yang dilakukan oleh guru, lebih ditujukan pada ranah kognitif, karena setelah siswa melakukan aktivitas belajar akan diketahui kemampuan penguasaan materi yang dipelajarinya. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penilaian prestasi belajar siswa hanya pada ranah kognitif saja.

Menurut Sudjana (2002:122) “untuk mengetahui dan memperoleh ukuran dan hasil belajar siswa adalah dengan mengetahui garis-garis indikator sebagai petunjuk adanya prestasi tertentu dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur”. Oleh karena luasnya indikator yang menjadi acuan, maka diperlukan batasan minimal prestasi belajar agar mudah diukur. Batasan minimal prestasi belajar dikenal dengan nama Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

KKM adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan batas ambang kompetensi (Permendiknas Nomor: 20/200700). KKM ini penting bagi guru karena digunakan untuk mempertimbangkan batas terendah prestasi siswa yang dianggap berhasil dalam arti luas bukanlah perkara mudah, karena keberhasilan dalam arti luas berarti keberhasilan yang meliputi ranah cipta, rasa, karsa siswa.

Nilai ketuntasan belajar untuk aspek kompetensi pengetahuan dan praktik dinyatakan dalam bentuk bilangan bulat, dengan rentang 0 - 100. Penetapan KKM dilakukan oleh dewan pendidik pada awal tahun pelajaran melalui proses

penetapan KKM setiap Indikator, KD, SK menjadi KKM pada mata pelajaran, dengan mempertimbangkan, hal-hal sebagai berikut :

1. Tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) setiap KD yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Tingkat kemampuan (intake) rata-rata siswa pada sekolah yang bersangkutan.
3. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.
4. Ketuntasan belajar setiap indikator, KD, SK dan mata pelajaran yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0 - 100%.
5. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75 %.

Batas KKM pada penelitian ini adalah 60 untuk mata pelajaran IPA. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila memperoleh nilai minimal 60 atau siswa tersebut dikatakan tuntas belajar. Untuk kriteria ideal ketuntasan belajar pada mata pelajaran IPA adalah 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai 60. Artinya derajat ketuntasan belajar siswa merupakan tolok ukur keberhasilan prestasi belajar siswa dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, apabila jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat artinya telah terjadi peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada kawasan kognitif (pengetahuan).

Menurut Anderson (2001:27) dalam bukunya yang berjudul *A Taxonomy of Learning, Teaching and Assesing: a Revisision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective*, mengemukakan empat bentuk dimensi pengetahuan yaitu:

- (1) pengetahuan faktual, meliputi pengetahuan terminologi dan pengetahuan yang bersifat khusus; (2) pengetahuan konseptual, meliputi pengetahuan mengenai klasifikasi, kategori, prinsip, generalisasi, teori, model dan struktur; (3) pengetahuan prosedural, meliputi pengetahuan mengenai keterampilan, algoritma, teknik, metode dan pengetahuan tentang kriteria yang digunakan untuk menentukan dan atau membenarkan “kapan dan apa yang harus dilakukan” dalam domain khusus dan disiplin; (4) pengetahuan metakognitif, meliputi *strategic knowledge*, *contextual*, *conditional knowledge*, dan *self knowledge*.

Pengetahuan yang diperoleh siswa pada umumnya melalui proses kognisi yaitu suatu tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan. Proses kognitif yang kita kenal selama ini adalah proses kognitif yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom. Pada tahun 2000, proses kognitif Bloom mengalami revisi yang dilakukan oleh Anderson & Krathwolf. Proses kognitif tersebut dikenal dengan istilah dimensi proses kognitif (*cognitive process dimension*). Menurut Anderson (2001:63-89), dimensi proses kognitif merupakan proses berpikir dalam mengkonstruksi pengetahuan yang meliputi:

- 1) mengingat (C1)**, merupakan proses perolehan pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang; **2) mengerti (C2)**, merupakan proses membangun makna dari informasi yang diberikan melalui komunikasi lisan, tertulis dan gambar grafik; **3) menerapkan (C3)**, merupakan kemampuan menggunakan konsep atau prosedur yang dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari atau pemecahan masalah. Kemampuan menerapkan berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang telah dijabarkan pada sub-unit sebelumnya; **4) menganalisis (C4)**, merupakan kemampuan menguraikan suatu materi atau konsep ke dalam bagian-bagian yang lebih rinci; **5) mengevaluasi (C5)**, didefinisikan sebagai pembuatan keputusan berdasarkan kriteria dan standar yang telah ditetapkan. Kriteria yang sering digunakan adalah kriteria berdasarkan kualitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria tersebut berlaku untuk guru dan siswa. Proses kognitif pada mengevaluasi terdiri dari pengecekan (*checking*) dan peninjauan; dan **6) mengkreasi (C6)**, merupakan proses kognitif yang melibatkan kemampuan mewujudkan suatu konsep ke dalam suatu produk. Siswa dikatakan memiliki kemampuan proses kognitif mengkreasi jika siswa tersebut membuat suatu produk baru yang merupakan re-organisasi dari beberapa konsep.

Proses kognisi siswa terbagi dalam enam kawasan yaitu C1 sampai C6 atau dikenal dengan kawasan kognitif. Pada penelitian ini, penilaian prestasi belajar siswa dibatasi pada kawasan C1 sampai C3 dengan bentuk tes pilihan jamak.

Berdasarkan konsep yang dijabarkan diatas, maka diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar IPA adalah derajat kemampuan siswa dalam bentuk nilai yang ditunjukkan oleh siswa setelah dilakukan pre test dan pelaksanaan proses pembelajaran, setelah itu dilakukan post test, kemudian dibandingkan dengan nilai KKM mata pelajaran IPA, apabila siswa memperoleh nilai minimal 60 maka siswa tersebut dikatakan berhasil atau tuntas belajar IPA, lalu disimpulkan apabila terdapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar IPA minimal 75% dari jumlah siswa maka terjadi peningkatan prestasi belajar dan dikatakan berhasil, apabila terdapat penurunan atau tidak dapat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar sampai 75% maka dikatakan tidak berhasil dalam mengikuti pembelajaran dan guru dapat mengambil langkah-langkah penyempurnaan pembelajaran berikutnya.

2.1.1 Konsep Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.1.1 Pengertian Mata Pelajaran IPA

IPA atau ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari alam yang mencakup proses perolehan pengetahuan melalui pengamatan, penggalan, penelitian dan penyampaian informasi dan produk (pengetahuan ilmiah dan terapannya) yang diperoleh melalui berpikir dan bekerja ilmiah. Conan (Sumaji, 2003: 31) mendefinisikan IPA sebagai suatu deretan konsep dan skema

konseptual yang berhubungan satu sama yang lain dan yang tumbuh sebagai hasil dari eksperimentasi dan observasi serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasi lebih lanjut. Menurut Depdiknas (2003: 3) IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai-menguasai pengetahuan, fakta-fakta dan konsep-konsep, prinsip-prinsip proses penemuan dan memiliki sikap ilmi

IPA di SMK hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara ilmiah. Oleh sebab itu, perlu upaya penguatan pembelajaran IPA, yang diharapkan akan meningkatkan kemampuan penalaran pada siswa SMK guna menyesuaikan diri dengan dunia kerja dengan lebih fleksibel kelak setelah lulus. Dengan demikian mereka akan mengembangkan kemampuan untuk bertanya, cara berpikir bebas serta mencari jawaban berdasarkan bukti.. Selanjutnya Depdiknas (2003: 6) menyebutkan bahwa:

Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk “mencari tahu” dan “berbuat” sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

2.1.2 Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran IPA

Menurut Depdiknas (2003: 6) mata pelajaran IPA di SMK berfungsi untuk memahami konsep dan manfaat IPA dalam kehidupan sehari-hari serta bertujuan:

1. memahami pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
2. menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains dan teknologi.

3. mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
4. ikut serta dalam memelihara dan menjaga lingkungan alam.
5. mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan teknologi dan masyarakat.
6. menghargai alam dan keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

2.1.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPA

Ruang lingkup mata pelajaran IPA meliputi dua aspek yaitu:

1. kerja ilmiah yang mencakup: penyelidikan atau penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah.
2. pemahaman konsep dan penerapannya, yang mencakup:
 - a. makhluk hidup dan proses kehidupan yakni manusia, hewan, tumbuhan dan interaksi dengan lingkungan dan kesehatan;
 - b. benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas;
 - c. energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik cahaya dan pesawat sederhana;
 - d. bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya;
 - e. ilmu pengetahuan alam, lingkungan, teknologi dan masyarakat (salingtemas) merupakan penerapan konsep IPA dan saling keterkaitan

dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.

Secara garis besar materi mata pelajaran IPA kelas X SMK meliputi:

1. Semester I

- a. metode ilmiah,
- b. perumusan masalah dan hipotesis,
- c. perancangan penelitian,
- d. pelaksanaan penelitian, dan
- e. pelaporan penelitian.

2. Semester II

- a. gejala bumi dan keadaanya,
- b. rotasi bumi dan peristiwa siang dan malam,
- c. gempa bumi sebagai bentuk gejala alam, dan
- d. tsunami sebagai bentuk gejala alam.

Dalam penelitian ini, materi pokok yang dibahas meliputi gempa bumi dan tsunami sebagai bentuk gejala alam.

2.1.4 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Karakteristik mata pelajaran IPA SMK meliputi empat unsur, yaitu:

(1) **produk**: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; (2) **proses**: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi pengamatan, penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen, percobaan atau penyelidikan, pengujian hipotesis melalui eksperimentasi; evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (3) **aplikasi**: penerapan metode atau kerja ilmiah dan konsep IPA

dalam kehidupan sehari-hari; (4) **sikap**: rasa ingin tahu tentang obyek, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; sains bersifat *open ended* (Puskur, 2010).

Ditinjau dari kurikulum 2006, karakteristik mata pelajaran IPA memiliki beberapa komponen yaitu:

1. ruang lingkup bahan ajar,
2. proses pembelajaran,
3. penilaian atau assesment.

2.2 Sistem Evaluasi Pembelajaran

Kegiatan evaluasi merupakan salah satu kegiatan utama yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran Tahap evaluasi adalah upaya yang dilakukan guru untuk mengetahui tingkat penguasaan materi pokok yang telah dipelajari oleh siswa, dengan evaluasi yang dilakukan guru akan dapat mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi pokok, sehingga akan mempermudah guru untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya.

“Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu program pembelajaran” (Syarifudin Azwar, 2007;14). Salah satu tujuan diadakannya evaluasi di antaranya dapat dijadikan sebagai alat penentu apabila siswa termasuk kategori cepat, sedang, ataupun lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya. Untuk mengetahui kemampuan

belajar siswa, maka dilakukan tes prestasi belajar dimana berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subjek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan. Dalam kegiatan pendidikan formal dikelas. Dalam pembahasan mengenai tes prestasi dipusatkan perhatian hanya pada kawasan kognitif (pengetahuan).

Selanjutnya dalam tes prestasi belajar dilakukan evaluasi terhadap alat ukur yang telah digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. “Penganalisisan terhadap butir-butir aitem tes prestasi belajar dapat dilakukan dari dua segi, yaitu dari segi derajat kesukaran aitemnya dan dari segi daya pembeda itemnya” (Sudijono, Anas. 2007: 367). Oleh karena itu, dalam proses penilaian diperlukan alat ukur yang standar, baik dalam tes maupun nontes. Dalam penelitian ini, alat ukur penilaian yang digunakan adalah tes dalam bentuk pilihan jamak.

Tes adalah alat atau cara yang sistematis untuk mengukur suatu sampel perilaku. Sebagai suatu alat ukur, maka di dalam tes terdapat berbagai item atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa. Tes yang baik adalah tes yang memenuhi persyaratan validitas (ketepatan/kesahihan) dan reliabilitas(ketetapan/keajegan). Tes yang baik akan dapat dijadikan alat ukur guru dalam menilai kemampuan siswanya dan penilaian yang baik akan menuntut siswa untuk berpikir objektif dan dapat mengembangkan kemampuannya dalam bidang konsep.

Berdasarkan kajian teori di atas, sistem evaluasi pembelajaran pada penelitian ini ditekankan pada penilaian alat ukur tes prestasi belajar dalam bentuk pilihan jamak dengan persyaratan terjadi peningkatan nilai validitas dan reliabilitas tes

dengan nilai daya beda soal “baik” dan tingkat kesukaran soal sedang. Analisis butir soal pada tes prestasi belajar menggunakan program ANATES.

2.3 Tinjauan tentang Pembelajaran Kooperatif

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah satu pendekatan pembelajaran. Siswa bekerja sama dalam kumpulan belajar yang kecil, membantu satu sama lain untuk memenuhi kehendak tugas individu atau kumpulan. Pembelajaran kooperatif adalah metode belajar yang didesain untuk mengembangkan kerjasama dan tanggung jawab siswa. Metode ini dirancang untuk mengurangi persaingan yang banyak ditemui dikelas dan cenderung mengarah pada pola “kalah menang”.

Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur yang disebut dengan sistem (Lie, 2002:12). Slavin dalam Syaifullah (2003:20) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan prosedur pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama, yakni kerjasama antarsiswa yang tergabung dalam suatu tim belajar untuk mencapai tujuan belajar bersama. Hernowo (2004: 12) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu konsep belajar yang menekankan sekali aspek kerjasama, bukan persaingan.

Inti dari pembelajaran kooperatif adalah adanya kerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Dari beberapa definisi pembelajaran kooperatif di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif memuat pengertian bekerja bersama-

sama dalam satu kelompok dengan tugas terstruktur dan keberhasilan yang akan diraih ditentukan oleh semua usaha anggota kelompok untuk kepentingan bersama. Dengan demikian tiap-tiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling memotivasi untuk mencapai tujuan bersama.

2.3.2 Strategi Pendekatan Kooperatif

Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur dalam strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok; dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai.

Peserta adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran dalam setiap kelompok belajar. Pengelompokan siswa bisa ditetapkan berdasarkan beberapa pendekatan, di antaranya pengelompokan yang didasarkan atas minat dan bakat siswa, pengelompokan yang didasarkan atas latar belakang kemampuan, pengelompokan yang didasarkan atas campuran baik campuran ditinjau dari minat maupun campuran ditinjau dari kemampuan. Pendekatan apapun yang digunakan, tujuan pembelajaran haruslah menjadi pertimbangan utama. Aturan kelompok adalah segala sesuatu yang menjadi kesepakatan semua pihak yang terlibat, baik siswa sebagai siswa maupun sebagai anggota kelompok. Misalnya, aturan tentang pembagian tugas setiap anggota kelompok, waktu dan tempat pelaksanaan, dan lain sebagainya.

Upaya belajar adalah segala aktivitas siswa untuk meningkatkan kemampuannya yang telah dimiliki maupun meningkatkan kemampuan baru, baik kemampuan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Aktivitas pembelajaran tersebut dilakukan dalam kegiatan kelompok, sehingga antar peserta dapat saling membelajarkan melalui tukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arah perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Melalui tujuan yang jelas, setiap anggota kelompok dapat memahami sasaran setiap kegiatan belajar.

Menurut Slavin (2008; 26) salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif (*Cooperative Learning*). Strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Menurut Slavin (2008: 28) berpendapat ada dua alasan, yaitu: (1) beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga Diri; (2) pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut, maka pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan.

Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif mempunyai dua komponen, yaitu: komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur intensif kooperatif (*cooperative incentive structure*).

Tugas kooperatif berkaitan dengan hal yang menyebabkan anggota bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok; sedangkan struktur intensif kooperatif merupakan sesuatu yang membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok. Struktur intensif dianggap sebagai keunikan dari pembelajaran kooperatif, karena melalui struktur intensif setiap anggota kelompok bekerja keras untuk belajar, mendorong dan memotivasi anggota lain menguasai materi pelajaran sehingga mencapai tujuan kelompok.

Jadi hal yang menarik dari strategi pembelajaran dengan pendekatan kooperatif adanya harapan selain memiliki dampak pembelajaran, yaitu berupa peningkatan prestasi belajar siswa (*student achievement*) juga mempunyai dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap siswa yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan pada yang lain. Strategi pembelajaran ini bisa digunakan jika:

- a. guru menekankan pentingnya usaha kolektif disamping usaha individual dalam belajar.
- b. guru menghendaki seluruh siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar.
- c. guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya
- d. guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum.
- e. guru menghendaki meningkatnya motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka.
- f. guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan. (www. Massofa. Wordpress. Com, diakses 3 Mei 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat dalam strategi pembelajaran kooperatif sangat berperan penting khususnya bagi siswa yang berprestasi rendah karena dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tersebut, siswa yang prestasinya rendah akan lebih termotivasi dan sikap positif pada diri siswa akan cenderung meningkat dengan adanya belajar kelompok. Adanya sikap positif tersebut akan mempengaruhi prestasi siswa menjadi lebih baik.

2.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok – kelompok dengan beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Lie, 2002:14). Menurut Slavin (2005:169) guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian

dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

Menurut Slavin dalam Ningrum (2006:12), turnamen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan permainan akademik dalam bentuk pertandingan antar kelompok. Setiap siswa akan bersaing dan merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 4 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada

pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar. Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja.

Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Kemudian posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Di sini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, pembaca soal. Pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

Apabila semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh , yaitu:

1. Presentasi kelas (*teach*)

Mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*game tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing -masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Pertanyaan- pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4. Penghargaan kelompok (*Team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS. Penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik (<i>Good Team</i>)
45 sampai 49	Tik Baik Sekali (<i>Great Team</i>)
50 ke atas	Tim Istimewa (<i>Super Team</i>)

(Sumber Slavin, 1995:90)

Dalam penelitian ini digunakan teknik TGT (Team Games Tournamen), siswa akan saling bekerja sama dalam belajar serta saling berlomba dalam turnamen. Dengan demikian teknik ini akan lebih menarik bagi siswa karena dikemas dalam bentuk permainan turnamen sehingga siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Selain itu, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT apabila diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian ini. Kelebihan dan kelemahan tersebut diantaranya sebagai berikut.

a. Kelebihan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Melalui interaksi dengan anggota kelompok, semua memiliki kesempatan untuk belajar mengemukakan pendapatnya atau memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya
2. Pengelompokan siswa secara heterogen dalam hal tingkat kemampuan, jenis kelamin, maupun ras diharapkan dapat membentuk rasa hormat dan saling menghargai di antara siswa.
3. Dengan belajar kooperatif siswa mendapat keterampilan kooperatif yang tidak dimiliki pada pembelajaran lain.
4. Dengan diadakannya turnamen diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya.
5. Dengan turnamen dapat membentuk siswa mempunyai kebiasaan bersaing sportif dan selanjutnya menumbuhkan keberanian dalam berkompetisi, akibatnya siswa selalu dalam posisi unggul.

6. Dapat menanamkan betapa pentingnya kerjasama dalam pencapaian tujuan belajar baik untuk dirinya maupun seluruh anggota kelompok
7. Kegiatan belajar mengajar berpusat pada siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan siswa

b. Kekurangan Strategi Pembelajaran Koopertaif Tipe TGT

1. Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.
2. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka pembelajaran kooperatif tipe TGT sulit dilaksanakan
3. Apabila sportifitas siswa kurang, maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.

Tabel 2.2 Perbandingan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Pembelajaran Umum

Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	Pembelajaran Umum
Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan anggota kelompok, memperoleh pengetahuan dari hasil diskusi dengan anggota kelompoknya	Siswa berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Kurang sekali melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam kerja sama kelompok
Adanya turnamen dapat membangkitkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik bagi diri maupun kelompoknya	Tidak adanya turnamen yang diharapkan dapat membangkitkan motivasi
adanya unsur permainan, menyebabkan suasana kelas tidak membosankan	Terkadang suasana kelas membosankan
Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar	Penggunaan waktu yang relatif lebih singkat dan biaya yang tidak terlalu besar

2.5 Aktivitas Belajar

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

Menurut Sardiman (2003:93), pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

“Kegiatan belajar / aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, siswa yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, siswa yang memahami situasi, dan pola respons siswa (Sudjana, 2005:105).

Ada macam-macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Diedrich dalam Sardiman (2003: 16), menggolongkan aktivitas dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
2. *Oral activities* seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.
5. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.
6. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7. *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8. *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa.

2.6 Teori Belajar dan Pembelajaran

Aktivitas belajar disekolah merupakan inti dari proses pendidikan disekolah. Belajar merupakan alat utama bagi siswa dalam mencapai tujuan -tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan disekolah. Sedangkan mengajar merupakan alat utama bagi guru sebagai pendidik dan pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai proses pendidikan dikelas.

Tujuan pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran hanya dapat dicapai jika ada interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Interaksi tersebut harus dalam proses komunikasi yang aktif dan edukatif antara guru dengan peserta yang saling menguntungkan kedua belah pihak agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif. Hanya dengan proses pembelajaran yang baik, tujuan pembelajaran dapat dicapai sehingga siswa mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan belajar. Perubahan perilaku yang diperoleh peserta melalui aktivitas belajar sebagai hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan pendidikan dan dengan guru disebut *belajar*.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap. Gagne memberikan beberapa definisi tentang belajar yaitu (1) Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. (2) Belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi (Gagne, 1988:66).

Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower dalam Gredler (1997:13), belajar (to learn) memiliki arti: “1) *to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough*

experience or study, 2) to fix in the mind or memory; memorize, 3) to acquire through experience; 4) to become in form of to find out. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ciri-ciri pembelajaran adalah kegiatannya mendukung proses belajar siswa, adanya interaksi antara individu dengan sumber belajar, serta memiliki komponen-komponen tujuan, materi, proses dan evaluasi yang saling berkaitan.

2.6.1 Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget adalah salah satu pioner yang menggunakan filsafat konstruktivis dalam proses belajar. Piaget menyatakan bahwa anak membangun sendiri skemanya serta membangun konsep-konsep melalui pengalaman-pengalamannya. Piaget membedakan perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat taraf, yaitu

- * Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
- * Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
- * Periode operasional konkrit (usia 7–11 tahun)
- * Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Siswa SMK yang berada pada periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa) masih memerlukan benda-benda nyata pada saat pembelajaran terutama situasi yang masih baru bagi siswa sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata dalam pembelajaran tersebut. Prinsip-prinsip Piaget dalam pembelajaran diterapkan dalam program-program yang menekankan pembelajaran melalui penemuan dan pengalaman-pengalaman nyata dengan pemanipulasian alat, bahan, atau media belajar yang lain serta adanya peranan guru sebagai fasilitator yang mempersiapkan lingkungan dan memungkinkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman belajar secara nyata. Melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dapat memperoleh pengalaman nyata melalui kegiatan turnamen antar kelompok dengan menjawab kartu-kartu soal sebagai media belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, adanya peran guru sebagai fasilitator pada saat pembelajaran dengan dipersiapkannya lingkungan belajar yang terencana, menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui pemanipulasian media belajar dengan presentasi kelas oleh guru. Adanya media belajar tersebut secara tidak langsung dapat membantu perkembangan kognitif siswa menjadi lebih cepat.

Perkembangan kognitif sebagian besar bergantung seberapa jauh anak memanipulasi dan aktif berinteraksi dengan lingkungan. Antara teori Piaget dan konstruktivis terdapat persamaan yaitu terletak pada peran guru sebagai fasilitator, bukan sebagai pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa-siswanya dan membantu siswa menghubungkan antara apa yang sudah diketahui siswa dengan apa yang sedang dan akan dipelajari (Budiningsih, 2005:35).

Implikasi teori kognitif Piaget pada pendidikan adalah sebagai berikut.

- a. Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak, tidak sekedar kepada hasilnya. Selain kebenaran jawaban siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut. Pengalaman-pengalaman belajar yang sesuai dikembangkan dengan memperhatikan tahap fungsi kognitif dan hanya jika guru penuh perhatian terhadap metode yang digunakan siswa untuk sampai pada kesimpulan tertentu, barulah dapat dikatakan guru berada dalam posisi memberikan pengalaman yang dimaksud.
- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam kelas, Piaget menekankan bahwa pengajaran pengetahuan jadi (*ready made knowledge*) tidak mendapat tekanan, melainkan anak didorong menemukan sendiri pengetahuan itu melalui interaksi spontan dengan lingkungan. Oleh karena itu, selain mengajar secara klasik, guru mempersiapkan beranekaragam kegiatan secara langsung dengan dunia fisik.
- c. Memaklumi akan adanya perbedaan individual dalam hal kemajuan perkembangan. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh dan melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu harus melakukan upaya untuk mengatur aktivitas di dalam kelas yang terdiri dari individu-individu ke dalam bentuk kelompok-kelompok kecil siswa daripada aktivitas dalam bentuk klasikal. Hal ini sesuai dengan pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran khas menerapkan pembelajaran kooperatif secara ekstensif.

2. Teori Perkembangan Fungsi Mental Vygotsky

Vygotsky berpendapat seperti Piaget, bahwa siswa membentuk pengetahuan, yaitu apa yang diketahui siswa bukanlah kopi dari apa yang mereka temukan di dalam lingkungan, tetapi sebagai hasil dari pikiran dan kegiatan siswa sendiri, melalui bahasa. Meskipun kedua ahli memperhatikan pertumbuhan pengetahuan dan pemahaman anak tentang dunia sekitar, Piaget lebih memberikan tekanan pada proses mental anak dan Vygotsky lebih menekankan pada peran pengajaran dan interaksi sosial pada perkembangan kognitif seseorang (Budiningsih, 2005:100). Ringkasnya, menurut teori Vygotsky, siswa perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berinteraksi dan diperlukan bantuan guru terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih bersifat kognitivisme, karena pembelajaran tersebut merupakan salah satu cerminan filsafat kognitif yang menekankan pentingnya peranan lingkungan dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan optimal untuk memudahkan keberhasilan tujuan pembelajaran. Aplikasi teori pembelajaran kognitif terhadap pembelajaran sesuai dengan aplikasi pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran. Berdasarkan aplikasi teori kognitif dalam pembelajaran guru perlu mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemauan belajar, penggunaan kemampuan awal dalam pembelajaran, guru harus memberikan kesempatan sebaik-baiknya kepada siswa agar memperoleh pengalaman optimal, dan adanya pemberian *reward*, hal ini sesuai dengan strategi pembelajaran kooperatif.

2.7 Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Wayan Adiyanto dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika siswa dengan Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada materi Gerak Siswa kelas VII C SMPN 28 bandar Lampung Tahun Pelajaran 2007/2008. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Fisika dengan materi gerak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari siklus ke siklus yang diikuti dengan peningkatan hasil belajar fisika siswa.
2. Ari Wulandari dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar IPS Ekonomi Siswa (Studi pada siswa kelas VIII F Semester Ganjil SMPN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008/2009)”. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS Ekonomi siswa dari siklus ke siklus.
3. Wikanengsih (2005) dalam penelitiannya yang berjudul Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di kelas VI SDN Sudirman 4 Kota Cimahi). Hasil penelitian menggambarkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman. Siswa secara langsung dapat terlibat

secara aktif dalam kegiatan diskusi memahami wacana baik dalam diskusi kelompok, diskusi kelas dan kegiatan turnamen. Pembelajaran seperti ini merangsang kesenangan dan kegairahan siswa untuk membaca sehingga meningkatkan kemampuan membaca siswa.