

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model *Cooperative Learning*

2.1.1 Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative learning dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* dan *learning* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007: 15). Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2012: 204) yang mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Slavin (2005: 4) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Hamdani (2011: 30) dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya,

setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa yang terdiri dari dua orang atau lebih dengan kemampuan berbeda, dimana masing-masing anggotanya memiliki kesempatan dan tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam menyelesaikan tugas kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri.

2.1.2 Tujuan Cooperative Learning

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*. Menurut Isjoni (2007: 6) tujuan utama dalam penerapan model *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Trianto (2010: 60) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama

lain. Sementara itu, Johnson & Johnson (Trianto, 2010: 56) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan *cooperative learning* adalah setiap peserta didik dapat mengerjakan sesuatu bersama-sama dengan saling membantu satu sama lain, sehingga terjadi kesamaan pemikiran dan pemahaman antara anggota satu dengan anggota yang lain di dalam satu kelompok.

2.1.3 Jenis-jenis *Cooperative Learning*

Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak tipe atau jenis dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2012: 213-224) jenis-jenis model *cooperative learning* adalah sebagai berikut: (1) *student teams achievement* (STAD), (2) *jigsaw*, (3) *group investigation* (GI), (4) *make a match* (membuat pasangan), dan (5) *teams games tournaments* (TGT).

Menurut Isjoni (2007: 51) pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, diantaranya: *Student Team Achivement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Rotating Trio Exchange*, dan *Group Resume*.. Sedangkan Slavin (2005: 11) dalam kooperatif terdapat lima variasi model yang telah dikembangkan dan diteliti secara ekstensif. Tiga model yang dapat diterapkan pada sebagian besar mata pelajaran yaitu: *Student Team*

Achivement Division (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), dan *Jigsaw*.

Berdasarkan jenis-jenis model *cooperative learning* yang telah disebutkan di atas maka penulis memilih model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang bertujuan mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda melalui *game* dan *tournament*.

2.1.4 Cooperative Learning Tipe Team Games Tournamen

a. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud disini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Slavin (2005: 163) mengemukakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Menurut Huda (2013: 197) dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu

bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka.

Menurut Saco (Rusman, 2012: 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Trianto (2010: 83) menambahkan bahwa pada model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok terdiri dari 3-5 orang untuk memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Hamdani (2011: 92) TGT terdiri atas 5 komponen utama sebagai berikut :

a) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya, dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi yang dilakukan guru.

b) Tim

Tim terdiri dari empat sampai lima siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c) *Game*

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

d) Turnamen

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam nenerapa meja turnamen. Siswa yang tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, sisa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya

e) *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah.

Penulis menyimpulkan TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim dengan menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa.

b. Langkah – langkah Penggunaan Model Pembelajaran TGT

Menurut Slavin (2005: 149-179) langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

a) Persiapan

1) Menyiapkan materi

Materi berupa materi pembelajaran, kartu soal, lembar jawaban, dan lembar rangkuman tim.

2) Menempatkan siswa ke dalam tim

Langkah-langkah membagi siswa ke dalam tim:

- a) Guru menentukan jumlah tim, tiap tim terdiri dari 3-6 siswa.
- b) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok secara heterogen.
- c) Siswa dikelompokkan ke dalam tim, seimbangkan tim dengan akademik kinerjanya (anggota dalam setiap tim memiliki kemampuan akademik yang berbeda).

3) Menetapkan siswa ke dalam meja turnamen

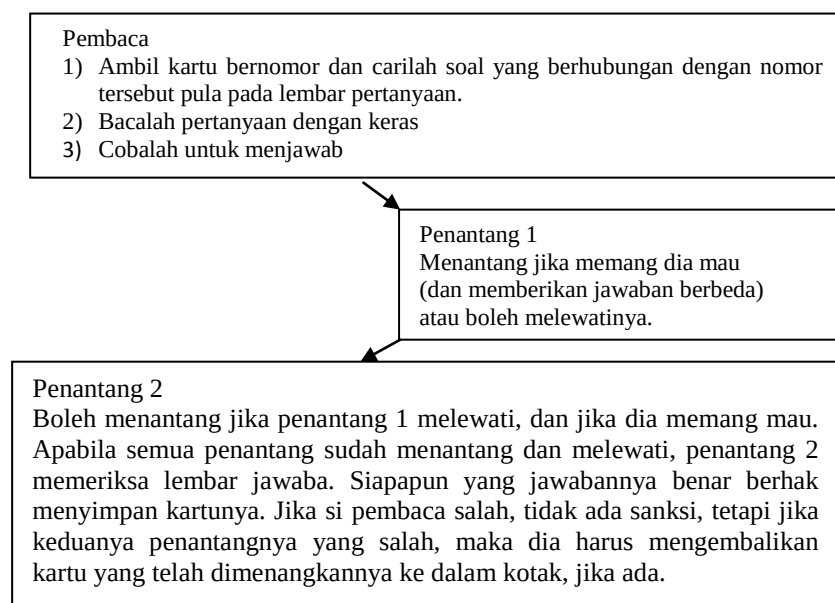
Buatlah lembar penempatan meja turnamen. Kemudian tuliskan nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya atau peringkat siswa. Tempatkan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkatnya. Jika jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi 4 maka semua meja turnamen akan memiliki empat peserta, tunjukkan empat siswa pertama dari

daftar yang telah dibuat untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya.

- 4) Menyusun jadwal kegiatan TGT yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen, dan penghargaan tim.

b) Turnamen

- 1) Tempatkan siswa pada meja turnamen. masing-masing meja turnamen terdiri dari siswa dengan kemampuan homogen.
- 2) Bagikan lembar pertanyaan dan lembar jawaban, satu lembar skor permainan, satu boks kartu bernomor pada setiap meja turnamen.
- 3) Setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca, penantang 1, penantang 2 dan seterusnya dengan cara menarik kartu. Siswa yang menarik nomor tertinggi menjadi pembaca pertama siswa yang ada disebelah kirinya sebagai penantang 1 dan seterusnya. Mekanisme permainan terlihat pada alur berikut ini:



- 4) Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak sesuai arah jarum jam : penantang 1 menjadi pembaca, penantang 2 menjadi penantang 1, dan pembaca menjadi penantang 2. Permainan berlanjut seperti demikian sampai waktu habis atau kartu soal telah habis.
- 5) Setelah permainan selesai, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.
- 6) Siswa mengumpulkan lembar skor permainan yang telah dihitung poin turnamennya kepada guru.

c) Rekognisi Tim

Guru telah mempersiapkan bentuk penghargaan lainnya untuk diberikan kepada setiap tim yang mencapai skor dengan kriteria tertentu. Untuk menentukan penghargaan langkah-langkahnya yaitu:

a) Menentukan skor tim

Setelah turnamen selesai, tentukan skor tim dengan memindahkan poin turnamen dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh skor anggota lain, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

b) Merekognisi tim berprestasi

Penghargaan diberikan berdasarkan tiga tingkatan penghargaan yang didasarkan pada skor rata-rata tim.

c) Bergeser Tempat

Bergeser tempat adalah menempatkan siswa pada meja turnamen baru. Penempatan disesuaikan dengan perolehan skor pada turnamen sebelumnya. Siswa yang memperoleh skor tertinggi atau pemenang dalam setiap meja turnamen akan meningkat ke meja turnamen yang lebih tinggi satu tingkat, kecuali pemenang pada meja turnamen 1 akan tetap pada meja turnamen 1. Sebaliknya siswa yang memperoleh skor terendah dalam setiap meja turnamen akan turun satu tingkat ke meja turnamen yang lebih rendah, kecuali siswa yang memperoleh skor terendah pada meja turnamen terendah.

d) Penilaian

TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Nilai para siswa haruslah didasarkan pada skor kuis atau penilaian individual lainnya, bukan pada poin turnamen atau skor tim. Maka penilaian individual dalam TGT dapat berupa kuis, ujian tengah semester, atau ujian akhir semester. Akan tetapi, poin-poin turnamen para siswa dan/atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jika memberikan kuis, sebaiknya dilaksanakan setelah turnamen.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

Beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72-73):

1) Kelebihan:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2) Kekurangan:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Penulis menyimpulkan kelebihan model TGT adalah meningkatkan aktivitas belajar siswa dan interaksi siswa secara aktif, serta mengembangkan karakter tanggung jawab dan toleransi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Sedangkan kelemahan TGT adalah membutuhkan waktu yang lama, dapat menimbulkan kegaduhan, dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi efektif dan efisien, manajemen kelas dikelola dengan benar, dan guru mengaktifkan siswa agar semua terlibat dalam pembelajaran ini.

2.2 Belajar

2.2.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat Komalasari (2010: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Perubahan ini tidak terjadi dengan sendirinya melainkan melalui sebuah proses. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 27) bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengertian belajar telah mengalami perkembangan secara evolusi, sejalan dengan perkembangan cara pandang dan pengalaman para ilmuwan. Pengertian belajar dapat didefinisikan sesuai dengan nilai filosofis yang dianut dan pengalaman para ilmuwan atau pakar itu sendiri dalam membelajarkan para peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan pada dirinya. Perubahan yang akan dicapai itu meliputi perubahan pengetahuan, sikap, tingkah laku, dan keterampilan.

2.2.2 Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar sangat memerlukan aktivitas, tanpa aktivitas belajar tidak akan mungkin berjalan dengan baik. Seperti yang dinyatakan Sardiman (2011: 100) bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Menurut Hamalik (2001: 28) aktivitas adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Menurut Kunandar (2010: 277) aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat. Aktivitas belajar di klarifikasikan ke beberapa macam kegiatan diantaranya:

Menurut Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2013: 172-173) membagi kegiatan aktivitas belajar menjadi 8 kelompok ialah:

- a) Kegiatan-kegiatan visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat dalam diskusi, dan interupsi.

- c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- d) Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- e) Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- f) Kegiatan-kegiatan matrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, dan menari.
- g) Kegiatan-kegiatan mental
Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, dan membuat keputusan.
- h) Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Menurut Kunandar (2010: 233), aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa yakni; (1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) tertib terhadap instruksi yang diberikan oleh guru, (3) antusias/semangat mengikuti pembelajaran, (4) menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar, (5) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (6) menunjukkan sikap jujur, (7) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (8) mengajukan pertanyaan, (9) mengerjakan tugas, dan (10) mengikuti semua tahapan pembelajaran dengan baik

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik yang dilakukan oleh individu, sehingga terjadi perubahan perilaku. Kegiatan-kegiatan tersebut meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, matrik, mental, dan emosional. Selain itu aktivitas belajar suatu rangkaian kegiatan serta keterlibatan dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas yang harus dilaksanakan siswa dalam belajar. Adapun indikator dari aktivitas yang

diambil peneliti dalam penelitian ini adalah kombinasi dari pendapat Paul D. Dierich dan Kunandar, yaitu sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan, (2) mengemukakan pendapat dalam diskusi, (3) mengerjakan tes, (4) memecahkan masalah, (5) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (6) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok, (7) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, dan (8) mengikuti semua tahapan secara seksama.

2.2.3 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan atau hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dapat diukur apakah telah tercapai ataukah belum tercapai. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Menurut Sudjana (2010: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sejalan dengan pendapat Sudjana, S. Nasution (Kunandar, 2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar.

Ranah kognitif adalah pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Kunandar, 2013: 159). Ranah Afektif mencakup watak perilaku seperti

perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berbentuk tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mengendalikan diri (Kunandar, 2013: 100). Ranah psikomotor berkenaan dengan ketrampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu (Kunandar, 2013: 249).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar sehingga terjadi perubahan-perubahan pada diri siswa baik di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun indikator hasil belajar pada ranah kognitif diperoleh dari hasil belajar siswa dalam menjawab soal tes yang diberikan oleh guru. Indikator hasil belajar ranah afektif pada sikap percaya diri adalah berani menyatakan pendapat dalam diskusi kelompok, berani bertanya kepada guru, mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan teman dalam mengerjakan tugas individu, dan pantang menyerah dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Indikator hasil belajar ranah afektif pada sikap bertanggung jawab adalah melaksanakan tugas yang diberikan guru, menaati tata tertib, memelihara fasilitas kelas, menjaga kebersihan lingkungan kelas. Indikator hasil belajar pada ranah psikomotor adalah, aktif berkomunikasi saat kegiatan diskusi, dan terampil dalam menyajikan data hasil diskusi.

2.3 Pembelajaran Tematik

2.3.1 Pengertian Tematik

Dalam kurikulum 2013 yang sekarang ini mulai digunakan, pembelajaran tematik, tidak hanya di kelas rendah saja yang menggunakan model pembelajaran tematik tetapi semua kelas diharapkan telah memakai tematik. Menurut Rusman (2012: 254) model pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Menurut Trianto (2011: 139) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema.

2.3.2 Keunggulan Pembelajaran Tematik

Ada beberapa keunggulan pembelajaran tematik menurut Rusman (2012: 257) diantaranya yaitu:

1. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
2. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
3. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
4. Membantu mengembangkan ketrampilan berpikir siswa.

5. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya, dan
6. Mengembangkan ketrampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Dilihat dari keunggulan pembelajaran tematik di atas itulah sebabnya pembelajaran tematik cocok diterapkan pada pembelajaran sekolah dasar.

2.3.3 Pembelajaran Tematik Integratif

Kurikulum 2013 mulai di implementasikan mulai tahun pelajaran 2013/2014 secara bertahap di sekolah. Menurut Mulyasa (2013: 167) tema kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan manusia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang terintegrasi.

Di sekolah saat ini menggunakan pembelajaran tematik integratif. Mulyasa (2013: 170) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif yang diterapkan pada tingkatan pendidikan dasar ini menyuguhkan proses belajar berdasarkan tema untuk kemudian di kombinasikan dengan mata pelajaran lainnya.

Dari pendapat ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik integratif adalah suatu pembelajaran yang memadukan mata pelajaran di SD secara keseluruhan kedalam tema-tema yang telah disempurnakan pada kurikulum sebelumnya.

2.3.4 Pendekatan Saintifik

Penerapan pendekatan saintifik/ilmiah dalam proses pembelajaran ini sering disebut sebagai ciri khas dari keberadaan kurikulum 2013, yang tentunya menarik untuk dipelajari. Kemendikbud (2013: 221), mengemukakan pendekatan saintifik merupakan pendekatan berbasis ilmiah yang bertujuan agar siswa dapat mencari sendiri pengalaman belajarnya dengan cara mengamati, menanya, menalar, mencoba, hingga akhirnya siswa menemukan sendiri jawaban atas permasalahannya.

Langkah-langkah pendekatan scientific menurut Kemendikbud (2013:9-11) adalah sebagai berikut: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, mengasosiasikan/ menalar, mengkomunikasikan.

- a. Mengamati, mengamati atau observasi dapat dilakukan siswa melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca.
- b. Menanya, siswa mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati.
- c. Mengumpulkan informasi/ mencoba, setelah bertanya, kegiatan yang dilakukan siswa adalah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara, seperti membaca, mengamati fenomena yang terjadi bahkan melakukan percobaan. Metode eksperimen dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor.

- d. Mengasosiasikan/ menalar, merupakan proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
- e. Mengkomunikasikan, pada kegiatan akhir diharapkan peserta didik dapat mengkomunikasikan hasil pekerjaan yang telah disusun baik secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu dari hasil kesimpulan yang telah dibuat bersama.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan *scientific* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui kegiatan ilmiah dengan langkah-langkah yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, mengasosiasikan/ menalar, mengkomunikasikan

2.4 Penelitian yang Relevan

1. Siti Fatimah 2013. Skripsi Universitas Lampung 2013. Penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik. Pada siklus I rata-rata nilai motivasi belajar klasikal adalah 44,64, pada siklus II menjadi 57,14, selanjutnya pada siklus III menjadi 81,03 sehingga telah mencapai nilai ≥ 61 sesuai dengan indikator keberhasilan. Penerapan model *cooperative learning* tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan siswa pada pembelajaran tematik. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar klasikal adalah 60,71%, kemudian pada siklus II menjadi 71,43%, selanjutnya pada siklus III menjadi 82,75%. Dari data tersebut

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Team Game Tournament*.

2. Ziyad Fathur Rohman. 2013. Skripsi Universitas Negeri Malang. 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 21 (kategori baik), siklus II memperoleh skor 26 (kategori baik), dan siklus III memperoleh skor 29 (kategori sangat baik). Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa siklus I mendapatkan 13,59 (kategori baik), siklus II mendapatkan 15,26 (kategori baik), dan siklus III mendapatkan 17,43 (kategori sangat baik). Ketuntasan klasikal siswa siklus I sebesar 69,23%, Siklus II sebesar 76,92%, dan siklus III sebesar 82,05%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan *Team Game Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

2.5 Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini berupa input (kondisi awal), tindakan, dan output (kondisi akhir). Kondisi awal yang menjadi sebab dilakukannya penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dengan *team game tournament* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

2.6 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu “Apabila dalam pembelajaran tematik menerapkan model pembelajaran *team game tournament* serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SDN 1 Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014”.