BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang ditandai dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Sardiman (2011:20) menyatakan bahwa belajar adalah berbuat dan sekaligus proses yang membuat anak didik harus aktif. Aktivitas belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar.

Sependapat dengan pernyataan tersebut Soetomo (1993:68) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain (Soetomo, 1993:120). Perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain (Soetomo, 1993:120). Pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dengan demikian pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

B. Teori-teori Belajar

Proses belajar mengajar, merupakan aktivitas sehari-hari yang dilakukan oleh guru. Bagi orang awam, materi yang disajikan oleh guru kepada siswa akan langsung diserap oleh siswa sehingga siswa memahami isi materi tersebut serumit apapun materi itu. Kenyataanya tidak seperti itu. Sebagai seorang guru IPA di Sekolah Dasar, tentunya kita tahu bahwa banyak konsep-konsep IPA yang tidak hanya sekedar cukup disampaikan oleh guru, karena konsep tersebut cukup rumit bagi anak usia Sekolah Dasar. Sehingga selain memerlukan pendekatan tertentu, juga perlu memahami psikologi pendidikan untuk menjawab bagaimana konsep tersebut sampai ke otak siswa dan dipahami oleh siswa, proses dan jenis- jenis belajar apa yang dilakukan oleh siswa, dan sebagainya. Ada beberapa pendapat yang dikemukakan tentang teori-teori belajar antara lain:

1. Teori Belajar Menurut Gagne

   Proses belajar tidak bersifat tunggal tetapi terdapat beberapa jenis belajar yang masing – masing mempunyai ciri-cirinya sendiri biarpun semuanya merupakan suatu proses belajar. Sekedar istilah ada pakar yang menggunakan istilah ”bentuk belajar” ada yang menggunakan istilah ”jenis belajar”. Robert M. Gagne menyusun sistematika bentuk atau jenis belajar yang diberi nama ”Lima jenis belajar” Dasar pemikirannya dipusatkan pada hasil belajar yang diperoleh, tetapi hasil

itu dipandang sebagaimana kemampuan internal (*Capability*) yang menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu untuk melakukan sesuatu. Selain hasil belajar, Gagne juga meninjau proses belajar yang dilalui orang untuk sampai pada hasil itu. Misalnya seorang yang telah mempunyai kemampuan main volley dengan baik, mestinya telah menjalani suatu proses belajar sebelumnya selama beberapa waktu. Dalam meninjau aspek proses belajar, perhatian khusus diberikan pada syarat–syarat yang harus dipenuhi pelajar, supaya suatu proses belajar dapat berhasil (*internal condition*), dan pada syarat–syarat yang harus dipenuhi dalam lingkungan dimana proses belajar berlangsung agar efisien (*external condition*). Menurut Gagne dalam pembelajaran harus terdapat lima komponen yaitu informasi verbal, kemahiran intlektual, kegiatan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

2. Teori Belajar Menurut Bruner.

Bruner adalah seorang ahli psikologi perkembangan, sebagaimana nampak dalam pandangannya tentang perkembangan kognitif anak dan ahli psikologi belajar kognitif. Namun Bruner tidak mengembangkan suatu teori bulat tentang belajar sebagaimana dilakukan oleh Gagne. Yang penting baginya ialah cara–cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasi informasi secara aktif dan inilah menurut Bruner inti dari belajar. Bruner memusatkan perhatiannya pada masalah apa yang dilakukan oleh manusia dengan informasi yang diterimanya dan apa yang dilakukannya sesudah memperoleh informasi untuk mencapai pemahaman. Bruner berpendapat bahwa dalam

pembelajaran harus terdapat tentang empat tema pendidikan yaitu struktur pengetahuan, kesiapan, intuisi dalam proses pendidikan dan motivasi atau keinginan untuk belajar

C. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang. Pengertian belajar menurut Trianto (2010 :17) adalah sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Marno dan M. Idris (2008:150) menjelaskan bahwa cara mengaktifkan belajar siswa adalah dengan memberikan berbagai pengalaman bermakna yang bermanfaat bagi kehidupan siswa dengan memberikan rangsangan tugas, tantangan, memecahkan masalah, atau mengembangkan pembiasaan agar dalam dirinya tumbuh kesadaran bahwa belajar menjadi kebutuhan hidupnya dan oleh karena itu perlu dilakukan sepanjang hayat.

Marno dan M. Idris (2008:151) juga mengungkapkan ada tiga tipe belajar siswa, yaitu: (1) visual, dimana dalam belajar siswa tipe ini lebih mudah belajar dengan cara melihat atau mengamati; (2) auditori, dimana siswa lebih mudah belajar dengan mendengarkan; dan (3) kinestetik, dimana dalam pembelajaran siswa lebih mudah belajar dengan melakukan.

Mudjiono dan Dimyati (2009:248) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor intern dan faktor ekstern yang berpengaruh kepada aktivitas belajar

siswa. Faktor intern yaitu seperti: (1) sikap terhadap belajar; (2) motivasi belajar; (3) konsentrasi belajar; (4) mengolah bahan belajar; (5) menyimpan perolehan hasil belajar; (6) menggali hasil belajar yang tersimpan; (7) kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar; (8) rasa percaya diri siswa; (9) intelegensi dan keberhasilan belajar; (10) kebiasaan belajar; (11) cita-cita siswa. Faktor ekstern yaitu seperti (1) guru sebagai pembina siswa belajar; (2) prasarana dan sarana pembelajaran; (3) kebijakan penilaian; (4) lingkungan sosial siswa di sekolah; (5) kurikulum sekolah.

Suprayekti (2009:1.23) mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak hanya sebagai satu-satunya narasumber dan tidak hanya sebagai pengajar namun juga sebagai fasilitator yang membantu siswa belajar sehingga terjadi komunikasi antara guru dengan siswa. Tugas guru sebagai komunikator adalah mengolah pesan dan menentukan penyampaian pesan agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media berperan sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, dan siswa sebagai subjek yang menemukan suatu konsep belajar dan juga alternatif pemecahan masalah dari pengalaman yang mereka dapat dan tentunya dengan bimbingan dari guru.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar siswa yang menimbulkan perubahan-perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan diantaranya meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, interaksi siswa dalam kelompok, keberanian siswa bertanya dan berpendapat, motivasi dalam pembelajaran, interaksi dalam kelas, dan meningkatnya hubungan siswa dengan guru.

D. Hasil Belajar

Fajri dan Senja (2008) mengungkapkan belajar adalah berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan, berlatih. Sedangkan hasil adalah sesuatu yang didapat dari jerih payah. Menurut Ali Lukman (1999:343) hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb.) oleh usaha.

Belajar menurut Gagne dalam Mudjiono dan Dimyati (2009:10) adalah merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat evaluasi hasil belajar yang merupakan proses untuk menentukan nilai hasil belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Apabila tujuan utama kegiatan evaluasi hasil belajar ini sudah terealisasikan, maka hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan Mudjiono dan Dimyati (2009:200).

Mudjiono dan Dimyati juga berpendapat bahwa hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan seperti: (1) untuk diagnostik dan pengembangan; (2) untuk seleksi; (3) untuk kenaikan kelas; (4) untuk penempatan.

Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa terhadap penyerapan materi yang diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka yang diperoleh melalui suatu tes.

E. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan yang merupakan bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivisme. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Dari definisi tersebut, pembelajaran kooperatif diharapkan dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk berkolaborasi menggali kemampuan masing-masing untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif

memungkinkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, berbagi informasi dalam memecahkan masalah, membina kerja sama yang sehat, bertanya kepada teman yang sudah lebih dulu paham, dan berkemungkinan lebih terbuka mengemukakan kesulitannya. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dapat saling membantu dengan membentuk kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai dengan enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2011:202).

Dari definisi tersebut, siswa lebih aktif berperan dalam pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Guru sebagai fasilitator dimaksudkan mampu mengusahakan sumber belajar yang berguna untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif menekankan siswa belajar dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa dalam kelompok saling membantu dengan semangat kebersamaan yang diharapkan dapat meningkatkan kerjasama positif antar siswa dan lebih aktif mendiskusikan konsep dan prinsip tentang pelajaran mereka serta menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan kemampuan dalam menyerap materi pelajaran. Siswa lebih mudah menemukan dan

memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam kelompok kecil dalam tugas-tugas yang terstruktur, sehingga dengan menerapkan pembelajaran kooperatif terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dimana guru bertindak sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dalam kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Keberhasilan kelompok dalam pembelajaran kooperatif ditentukan oleh usaha tiap anggota untuk melakukan yang terbaik. Setiap siswa dalam kelompok saling menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan menghargai kekurangan masing-masing.

Menurut Roger dan David Johsen dalam Rusman (2011:212) ada beberapa karakteristik model *cooperative learning* antara lain:

a) *Individual Accountability*, yaitu bahwa setiap individu di dalam kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok sangat ditentukan oleh tanggung jawab setiap anggota.
b) *Sosial Skill*, meliputi seluruh aspek sosial, kepekaan sosial dan mendidik siswa untuk menumbuhkan pengarahan diri demi kepentingan kelompok. Keterampilan ini mengajarkan siswa untuk belajar memberi dan

menerima, mengambil dan menerima tanggung jawab, menghormati hak orang lain dan membentuk kesadaran sosial.

c) *Positive Interpendence*, adalah sifat yang menunjukkan saling ketergantungan satu terhadap yang lain di dalam kelompok secara positif. Keberhasilan kelompok sangat ditentukan oleh peran serta setiap anggota kelompok, karena setiap anggota kelompok dianggap memiliki kontribusi. Jadi siswa berkolaborasi bukan berkompetisi

d) *Group Processing*, proses perolehan jawaban permasalahan dikerjakan oleh kelompok secara bersama sama.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembelajaran secara kelompok biasa, karena pada pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya bertanggung terhadap dirinya sendiri tetapi juga bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

Ada lima unsur model pembelajaran gotong royong yang harus diterapkan dalam pembelajaran kooperatif agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal, yaitu:

a) Saling ketergantungan positif
b) Tanggung jawab perseorangan
c) Tatap muka
d) Komunikasi antar anggota
e) Evaluasi proses kelompok (Rusman. 2011:204)

Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan yang lebih baik dengan sesama siswa dan memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa dilatih keterampilan-keterampilan khusus seperti memahami konsep, kemampuan bekerja sama, kemampuan berpikir kritis dan sifat toleran kepada siswa lain. Manfaat pembelajaran kooperatif adalah:

a) Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas
b) Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
c) Memperbaiki sikap terhadap ilmu pengetahuan dan sekolah
d) Memperbaiki kehadiran
e) Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
f) Perselisihan antar pribadi kurang
g) Sikap apatis kurang
h) Pemahaman yang lebih mendalam
i) Motivasi lebih besar
j) Hasil belajar lebih tinggi.
k) Meningkatkan budi pekerti, kepekaan dan toleransi.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa dapat membina kerjasama yang sehat, kelompok yang kohesif, dan bertanggung jawab sehingga dapat meningkatkan interaksi positif siswa baik dengan siswa lainnya guna mencapai prestasi yang lebih tinggi.

1. Keuntungan dalam pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:
   a. Siswa bertanggung jawab terhadap proses belajarnya, terlibat aktif dan memiliki usaha yang lebih besar untuk meningkatkan prestasi belajarnya, baik bagi siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
   b. Siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran kooperatif, memiliki konsentrasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang senang mendengarkan ceramah. Hal ini disebabkan karena waktu mereka lebih banyak digunakan untuk mengintegrasikan berbagai konsep yang terdapat dalam materi.
   c. Menimbulkan motivasi belajar siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas.
   d. Hubungan lebih positif, hal ini mencakup hubungan akademik secara perseorangan atau kelompok, menghormati perbedaan dan pandangan antar siswa. Dengan saling mendengarkan pendapat, maka akan dapat meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi serta kemampuan mengatasi kesulitan.

2. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

   Dalam setiap metode pembelajaran yang digunakan tentunya mempunyai cara dan langkah-langkah pembelajaran tersendiri. Untuk langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat dilihat dalam tabel di bawah ini (Rusman. 2011:215).

Tabel 2: Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase 1	**Fase Kegiatan guru**
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyampaikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peragaan (demonstrasi) atau teks
Fase 3 Mengorganisasikan siswa terhadap kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan perubahan yang efisien
Fase 4 Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru membimbing kelompokkelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5 Mengetes materi	Guru mengetes materi pelajaran atau kelompok menyajikan hasil-hasil pekerjaan mereka
Fase 6 Penghargaan	Guru memberikan cara-cara untuk untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Kooperatif

Beberapa ahli dalam Depdiknas menegaskan dari hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mempunyai kelebihan sebagai berikut:

a) Lebih meningkatkann pencerahan waktu untuk tugas;

b) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa (*Student Center*);

c) Mendidik siswa untuk lebih bersosialisasi dengan orang lain;

d) Memperbaiki kehadiran;

e) Motivasi belajar tinggi;

f) Hasil belajar lebih tinggi.

Sedangkan kelemahan dalam pembelajaran kooperatif adalah:

1. Bagi guru

   a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi prestasi akademik

   b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi siswa cukup banyak sehingga siswa melewati waktu yang sudah ditetapkan bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat terealisasikan sesuai dengan kurikulum apabila ada guru yang belum berpengalaman

2. Bagi Siswa

   Siswa yang mempunyai kemampuan tinggi belum terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada temannya yang membutuhkan bantuan

F. Pengertian Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, pada hakekatnya mempunyai perbedaan. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (*peer teaching*), dan mengandung unsur permainan.

Model ini dikembangkan oleh De Vries dan Slavn pada tahun 1978 di John Hopkins University 49. Aktivitas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih semangat di samping dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu dalam memahami bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai materi pembelajaran. Johnson 1999 (*Teams Games Tournament*) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif dimana setelah siswa belajar secara individu untuk selanjutnya dalam kelompok masing-masing anggota kelompok mengadakan turnamen atau lomba dengan kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Menurut Sasmito pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat mudah diterapkan, karena dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung yang harus tersedia seperti peralatan khusus. Selain mudah

diterapkannya dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Misalnya, kegiatan tutor sebaya terlihat ketika siswa melaksanakan turnamen yaitu setelah masing-masing anggota kelompok menjawab pertanyaan, untuk selanjutnya saling mengajukan pertanyaan dan saling belajar bersama.

Siswa yang mempunyai kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda akan dijadikan dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa. Dari masing-masing anggota kelompok tersebut diperbandingkan dengan anggota kelompok lainnya yang berkemampuan homogen dalam meja turnamen. Materi yang dilombakan adalah masalah yang berkaitan dengan konsep atau prinsip yang dipelajari. (Rusman, 2011:224) Pada awal pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru menjelaskan konsep materi yang diajarkan, kemudian siswa di bagi ke dalam kelompok kecil beranggotakan 3 sampai 4 orang . Setelah itu, guru membagikan lembar kerja dan selanjutnya siswa bersama kelompok berdiskusi untuk menyelesaikannya. Sebelum pertandingan antar kelompok dimulai, setiap anggota kelompok dipisah untuk sementara waktu. Siswa yang mempunyai kemampuan sama dari setiap kelompok ditempatkan dalam satu meja pertandingan. Kemudian setiap siswa yang bertanding mengerjakan soal pada meja turnamen yang berkaitan dengan materi sebelumnya. Apabila siswa berhasil menjawab soal pada meja turnamen, siswa akan memperoleh poin untuk setiap kartu soal yang dijawab dengan benar dan akan disumbangkan untuk poin kelompok awal mereka.

1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Model TGT

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Kahfi disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini (Slavin. 2005:161)

a. Pra Kegiatan Pembelajaran TGT

1) Persiapan

a) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan work sheet yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari work sheet tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

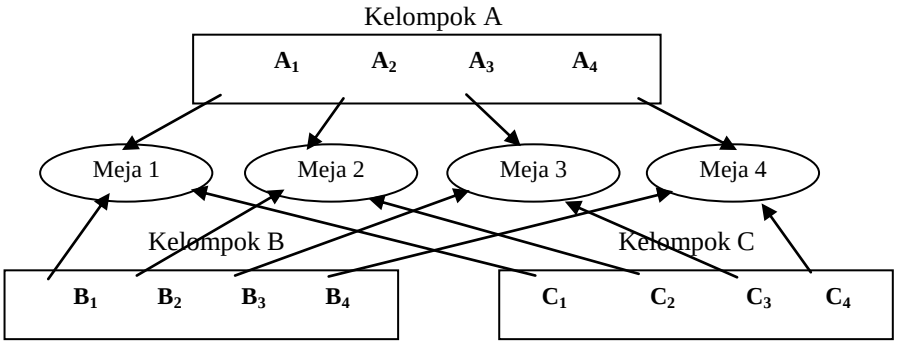
b) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok

Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk

diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal work sheet tersebut.

2) Membagi siswa kedalam meja turnamen.

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Gambaran pembagian siswa dapat dilihat dalam gambar dibawah ini:



Gambar1 : Penempatan anggota Kelompok di meja pertandingan (Slavin, 2005: 168)

b. Detail Pembelajaran kooperatif tipe TGT

1) Penyajian Kelas

a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi

(prasyarat belajar). Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

b) Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar

2) Belajar Kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi. Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengerjakan soal atau memilik pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggung jawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok

selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

3) Validasi Kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

4) Turnamen

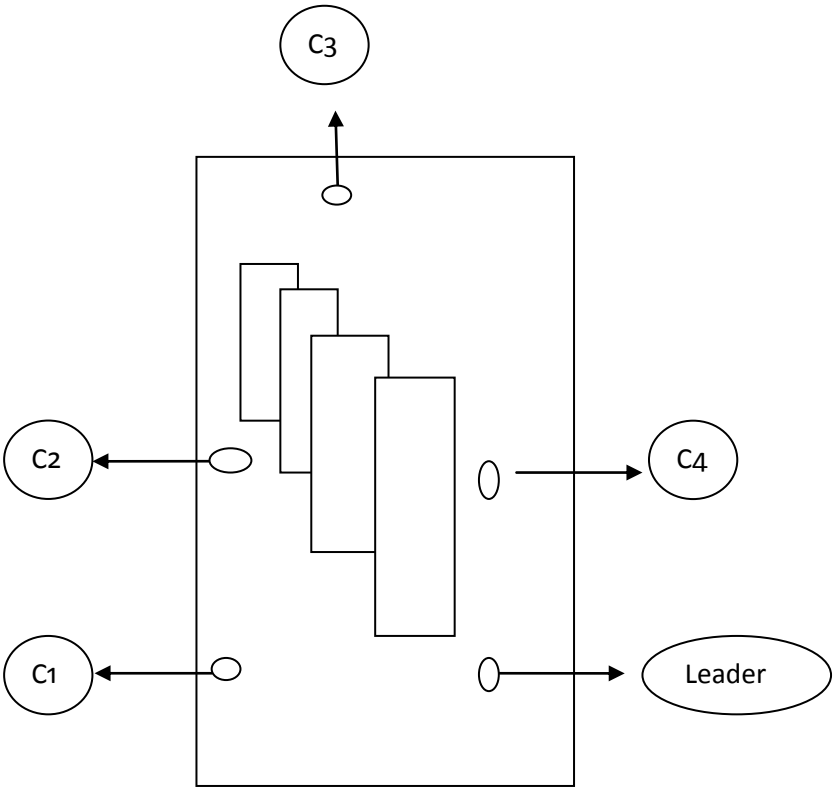
Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama. Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut:

(a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.

(b) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling

tinggi maka dia bertindak sebagai lider, sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.

Gambar 2: Urutan Celling Dalam Meja Turnamen



Misalnya lider mendapatkan kartu dengan angka 12 maka lider membaca soal 12. dari soal 12 tersebut lider menjawab A, celing 1 menjawab C, celing 2 menjawab C, celing 3 menjawab E, dan

celing 4 menjawab E, ternyata setelah celing 4 membuka jawaban maka yang benar adalah C, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke C1, celing 2 dan celing 4 tidak dapat kartu ini karena aturan mainnya berjalan searah dengan putaran jarum jam, dan C1 yang menjawab pertanyaan benar pertama tadi. Sehingga C1 bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu di atas meja, misalnya mendapatkan kartu no. 9 maka C1 membuka soal no. 9 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh celing dan kemudian dikocok kembali. Lider berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 1 poin yang berupa gambar smile. Semua anggota turnamen berhak mengambil sendiri poin yang telah disediakan asalkan soal dijawab dengan benar.

Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan menjumlah poin-poin tersebut. Kelompok

yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.

5) Penghargaan Kelompok

Setelah turnamen selesai, siswa kembali kekelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengumumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.

c. Keunggulan Metode Kooperatif Tipe TGT

Sebagai metode pembelajaran tentunya pembelajaran kooperatif tipe TGT juga mempunyai kelebihan. Rusman (2011:224) menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1) Lebih meningkatkann pencerahan waktu untuk tugas;
2) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan siswa (*Student Center*);
3) Mendidik siswa untuk lebih bersosialisasi dengan orang lain;
4) Memperbaiki kehadiran;
5) Motivasi belajar tinggi;
6) Hasil belajar lebih tinggi.

G. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Secara rinci hakikat IPA menurut Bridgman (dalam Lestari, 2002:7) adalah sebagai berikut:

1. Kualitas; pada dasarnya konsep-konsep IPA selalu dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka.
2. Observasi dan eksperimen; merupakan salah satu cara untuk dapat memahami konsep-konsep IPA secara tepat dan dapat diuji kebenarannya.
3. Ramalan (prediksi); merupakan salah satu asumsi penting dalam IPA bahwa misteri alam raya ini dapat dipahami dan memiliki keteraturan. Dengan asumsi tersebut lewat pengukuran yang teliti maka berbagai peristiwa alam yang akan terjadi dapat diprediksikan secara tepat.
4. Progresif dan komunikatif; artinya IPA itu selalu berkembang ke arah yang lebih sempurna dan penemuan-penemuan yang ada merupakan kelanjutan dari penemuan sebelumnya. Proses; tahapan-tahapan yang dilalui dan itu dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah dalam rangka menemukan suatu kebenaran.
5. Universalitas; kebenaran yang ditemukan senantiasa berlaku secara umum.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan bagian dari IPA, dimana konsep-konsepnya diperoleh melalui suatu proses dengan menggunakan metode ilmiah dan diawali dengan sikap ilmiah kemudian diperoleh hasil (produk).

Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran (Poerwodarminto W.J.S., 2007).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar. Penilaian diadakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Sejalan dengan prestasi belajar, maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar IPA adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melibatkan secara langsung/aktif seluruh potensi yang dimilikinya baik aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) dalam proses belajar mengajar IPA.

H. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Surjani (2010:11) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering disebut dengan singkatan sebagai sains. Sains (Inggris: *Science*) berasal dari kata latin "*scientia*" yang berarti (1) pengetahuan tentang, atau tahu tentang; (2) pengetahuan, pengertian, faham yang benar dan mendalam. Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains adalah sekumpulan pengetahuan yang diperoleh melalui metode tertentu. Proses pencarian ini telah diuji kebenarannya secara bersama-sama oleh beberapa ahli sains dan pemirsanya. Sains menjelaskan apa yang termasuk bidang kajiannya dan untuk itu diperlukan objektivitas dan kejelasan metode. Selain itu sains berusaha menguasai alam dan memanfaatkan alam untuk kesejahteraan manusia, meningkatkan taraf hidup, efisiensi, dan efektifitas kerja. Sejarah sains dari zaman ke zaman membantu manusia menemukan metode dan struktur yang tepat untuk bidang kajiannya.

Menurut pandangan konstruktivis dalam proses pembelajaran IPA seyogianya disediakan serangkaian pengalaman berupa kegiatan nyata yang rasional atau dapat dimengerti siswa dan memungkinkan terjadi interaksi sosial. Dengan kata lain saat proses belajar berlangsung siswa harus terlibat secara langsung dalam kegiatan nyata. Pembentukan pengetahuan mewarnai pembentukan sistem konseptual IPA bagi yang mempelajarinya (Sutarno,2009: 8).

Surjani (2010: 12) juga menjelaskan bahwa secara umum ilmu pengetahuan alam mempunyai ciri khas yang berbeda dengan ilmu pengetahuan lainnya. Kebanyakan pengetahuan mengenai alasan ini didapat secara empiris, yakni

pengamatan langsung atas kejadian di alam. Pengumpulan pengamatan ini merupakan data yang sangat berharga yang nanti setelah diolah akan menghasilkan informasi yang akurat karena manusia dianugerahi akal budi atau rasio yang cukup untuk mengolah informasi-informasi ini.

Surjani (2010:12) mengungkapkan fungsi dari ilmu pengetahuan alam atau sains yaitu: (1) Sains membantu manusia berpikir dalam pola sistematis; (2) Sains dapat menjelaskan gejala alam serta hubungan satu sama lain antar gejala alam; (3) Sains dapat digunakan untuk meramalkan gejala alam yang akan terjadi berdasarkan pola gejala alam yang dipelajari; (4) Sains digunakan untuk menguasai alam dan mengendalikannya demi kepentingan manusia; (5) Sains digunakan untuk melestarikan alam karena sumbangan ilmunya mengenai alam.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pembelajaran ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena atau gejala-gejala alam dan segala sesuatu.

I. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan sesuai dengan subtansi yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan. Ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Esti Komariah (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar matematika melalui metode penerapan

model pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas IV SDN 2 Sinar Harapan kecamatan Kedondong kabupaten Pesawaran. Dari hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian bahwa penelitian yang dilakukan Esti Komariah (2012) dapat mendukung penelitian ini.

2. Margi (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* SDN 5 Cipadang Kabupaten Pesawaran.

Dari hasil penelitian melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian bahwa penelitian yang dilakukan Margi (2012) dapat mendukung penelitian ini.

J. Kerangka Pemikiran Tindakan

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai alternatif model pembelajaran guna meningkatkan kualiatas pembelajaran. Model ini membagi siswa dalam kelompok kecil terdiri dari 3-4 orang siswa yang heterogen untuk saling bekerja sama dan berdiskusi dalam memecahkan masalah proses pembelajaran. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian konsep materi oleh guru, siswa belajar dalam kelompok, pertandingan antar kelompok dan penghargaan kepada kelompok terbaik.

Setelah terbentuk kelompok guru memberikan tugas kelompok (LKK) yang kemudian dipresentasikan oleh perwakilan masing-masing kelompok. Selama presentasi kelas berlangsung, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan siswa lainnya, serta yakin bahwa dirinya telah benar-benar menguasai materi, mempersiapkan diri dalam turnamen karena skor turnamen akan menentukan skor kelompok. Pembelajaran ini lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu.

Dalam model ini, siswa berkemampuan tinggi betul-betul berfungsi sebagai perancah (*scaffolding*) bagi teman-teman yang berkemampuan rendah dan sedang. Mereka memberi bantuan kepada teman-temannya dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari dan mendorong agar dapat memberi sumbangan bagi keberhasilan kelompoknya. Pada kondisi ini, siswa yang berkemampuan rendah dan sedang memperoleh keuntungan dalam kegiatan belajar. Sedangkan yang berkemampuan tinggi akan lebih memahami materi yang ia ajarkan dengan teman satu kelompoknya.

Oleh karena itu, adanya interaksi dalam kelompok secara tidak langsung siswa menjadi aktif ikut serta dalam proses pembelajaran di kelompok tersebut, sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dengan meningkatnya aktivitas siswa secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

K. Hipotesis Tindakan

Dari uraian di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Apabila pembelajaran IPA menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan langkah-langkah yang benar maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N 2 Sukamulya Kecamatan Pugung Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2013/2014