

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi pembelajaran 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 pembelajaran Dzaqi (2009: 5). Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Hartono (2013: 101) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah bentuk pengajaran yang membagi siswa dalam beberapa kelompok yang bekerja sama antara satu siswa dengan yang lainnya untuk memecahkan masalah.

Karakteristik strategi pembelajaran kooperatif menurut Suyanti (2010: 99) yaitu:

- a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen pembelajaran kooperatif secara umum mempunyai empat fungsi pokok yaitu perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif.

d. Keterampilan bekerjasama

Kemampuan untuk bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok-kelompok yang terdiri atas 4 (empat) atau 6 (enam) orang siswa, dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri atas campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat

untuk melatih siswa menerima perbedaan cara bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya (Hartono, 2013: 100).

Menurut Hamdani (2011: 30) pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu menggambarkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang memiliki latar belakang dan kondisi yang berbeda untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama sehingga mereka belajar untuk menghargai satu sama lain meskipun mereka berbeda ras, budaya, kelas sosial maupun kemampuan (Nurhadi, 2004: 60).

#### **B. Model Pembelajaran *Team Games Tournamen (TGT)***

Pembelajaran kooperatif model *TGT* merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Slavin, 2008: 178).

Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011: 92).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota lain yang bekerja. Menurut Hamdani (2011: 93) terdapat lima komponen dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 7 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

3. Permainan (*Games*)

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk menentukan tim mana yang mendapat skor tertinggi dan akan diberi penghargaan sebagai pemenang dari *games*.

4. Turnamen (*Tournaments*)

*Tournaments* adalah sebuah struktur di mana *games* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Bagi tim yang telah menyelesaikan soal-soal game terdahulu, diminta untuk mempresentasikan hasilnya dengan diwakili oleh masing-masing anggota regunya yang menjawab. Kompetisi yang seimbang ini, memungkinkan para peserta didik dari semua tingkatan kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5. Penghargaan kelompok (*teams recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Nuryannsyah (2010: 38) kelompok mendapat julukan “super

team” jika rata-rata sekor mencapai 45 atau lebih, “great team” apa bila rata-rata mencapai 40-45, dan “good team” apa bila rata-ratanya 30-40.

Menurut Trianto (2009: 84) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain: meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, motivasi belajar lebih tinggi, hasil belajar lebih baik meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Sedangkan kelemahan TGT adalah:

1. Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
2. Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

### C. Media Ular Tangga

Menurut Sadiman (2008: 6) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sedangkan Gagne (dalam Sadiman, 2008: 6) berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Briggs (dalam Sadiman, 2008: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan dari pengertian beberapa ahli mengenai definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Rossi dan Breidle (dalam Sanjaya, 2009: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya. Menurut rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran biologi, guru dituntut untuk memberikan keberartian sebuah pembelajaran. Untuk itu, peranan media pembelajaran harus diperhatikan. Menurut Solihatin (dalam Permatasari, 2011: 12), secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Pendapat yang dikemukakan Sadiman (2008: 17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: a) Menimbulkan kegairahan belajar. b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan. c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Banyaknya media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media ular tangga. Media ular tangga ini pun sudah banyak diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah (Hanifiyah, 2013: 6) berkesimpulan dalam penelitiannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dibantu media ular tangga cocok diterapkan pada proses pembelajaran konsep Klasifikasi Makhluk Hidup di kelas VII B MTs Al-Mashbah Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya.

Suhermin (2009: 1) mengemukakan, ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. UNESCO (1988: 27) dalam serial dokumennya melansir "*Snakes and Ladders is a popular game for children in many countries of the world. It is easy to make from basic materials and can be adapted to suit many learning situations*". Ular Tangga adalah permainan yang populer untuk anak-anak di banyak negara di dunia. Sangat mudah untuk membuatnya dari bahan dasar dan



dapat disesuaikan dengan banyak situasi belajar. Menurut (Sugiarto, 2013) permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Permainan ini, selain menarik perhatian peserta didik agar kegiatan pembelajaran terasa lebih menarik, juga membantu dalam mengembangkan keterampilan proses.

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10x10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan. Menurut Janah (2009) menyatakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan sederhana namun mengasyikkan ini tersebar di seluruh dunia dan umumnya memiliki ciri yang sama dengan nama yang umumnya merupakan terjemahan dari kata ular dan tangga dalam bahasa masing-masing. Ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga menurut pendapat Rahman (2010) diantaranya adalah:

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga yang terletak pada petak tertentu pada papan permainan.
- c. Terdapat 1 buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain. Biasanya bidak menggunakan warna yang

berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk jenis bidak yang harus digunakan.

- d. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- e. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- f. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- g. Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- h. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- i. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak.
- j. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- k. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.

- l. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

Menurut (Sugiarto, 2013) Permainan ini dapat dimainkan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena didalamnya hanya berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa melalui permainan tersebut sesuai dengan jenjang kelas dan mata pelajaran tertentu. Seluruh pertanyaan-pertanyaan tersebut telah dibukukan menjadi satu sekaligus dengan petunjuk permainannya.

Permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan.

Berikut ini pendapat peneliti manfaat yang bisa diperoleh siswa dari permainan ular tangga : a) Melatih siswa belajar matematika sederhana (penjumlahan dan pengurangan), b) Siswa dapat menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga tersebut (berlatih mendeskripsikan gambar), c) Melatih siswa belajar membaca, d) Melatih siswa belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, e) Siswa bermain peran ketika melakukan perintah atau permintaan sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut (Ariesta, 2011: 43).

#### **D. Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (2004: 30) menyatakan bahwa hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat di amati dan di ukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan

tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misal dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Menurut Rusyan (dalam Herlina, 2007: 24) Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang guru pada suatu saat.

Menurut (Dahar, 1996: 134) mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga di antaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik.

Menurut Bloom (dalam Dahar, 1996: 136) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analitis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah psikomotorik meliputi ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular, (menghubungkan, mengamati).

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, biasanya ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai bahan pengajaran. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran, yang diwujudkan dengan tiga aspek kemampuan yaitu berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua golongan yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini terbagi atas tiga faktor (Slameto, 2010: 53) yaitu :

1. Faktor jasmaniah yang berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya, bebas dari penyakit. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.
2. Faktor psikologis, ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.
3. Faktor kelelahan, terbagi atas dua yaitu, kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor ekstern pun dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor (Slameto, 2010: 54) yaitu:

1. Faktor keluarga, faktor ini siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa, cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor sekolah, yang berpengaruh mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor eksteren yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.