

BAB II
MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT
DAN HASIL BELAJAR

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar ditafsirkan bermacam-macam oleh para pakar pendidikan. Selain Gagne dan Morgan ada pula seorang pakar pendidikan yang menyebutkan arti yaitu *learning is shown by a change in behavior as a result of experience* (Cronbach : Suprijono, 2009). Menurut Travers (Suprijono, 2009) belajar merupakan proses menghasilkan perilaku. Sedangkan menurut Geoch (Suprijono, 2009) *learning is change in performance as a result of practice*. Lebih kurang mempunyai makna belajar adalah suatu perubahan sikap sebagai hasil latihan. Dari berbagai pengertian para pakar pendidikan dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang perubahannya tidak diperoleh langsung bawaan dari lahir melainkan hasil latihan dan pengalaman suatu individu. Dengan kata lain belajar merupakan salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi bagi seorang individu untuk mencapai perubahan.

2. Prinsip Belajar

Setelah memahami arti belajar maka selanjutnya harus mengetahui tentang prinsip belajar. Prinsip tentang belajar dapat kita temukan dari pengertian belajar. Berikut ini beberapa prinsip belajar yaitu:

a. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku ini mempunyai beberapa ciri diantaranya:

1. Bermanfaat sebagai bekal hidup
2. Bertujuan dan terarah
3. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
4. Permanen atau berakumulasi
5. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan

b. Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar merupakan suatu proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan suatu kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

c. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya merupakan suatu interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

3. Tujuan Belajar

Tujuan belajar sebenarnya banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan dicapai dengan tindakan pembelajaran lazim disebut *instructional effect* biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan sedangkan tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Biasanya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Gagne (Suprijono, 2009) hasil belajar berupa :

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Terdiri dari kemampuan mengatagorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motorik yaitu keterampilan melakukan gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Benjamin S. Bloom (Sagala, 2008 : 33) mengklasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*).

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan pengembangan keterampilan intelektual (*knowledge*) dengan tingkatan-tingkatan yaitu:

a) *Recall of data* (Hapalan/C1)

Merupakan kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari. Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah namun menjadi prasarat bagi tingkatan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tersebut tanpa harus memahaminya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyebutkan, mendefinisikan, menggambarkan.

b) *Comprehension* (Pemahaman/C2)

Pada tingkatan ini, selain hapal siswa juga harus memahami makna yang terkandung misalnya dapat menjelaskan suatu gejala, dapat menginterpretasikan grafik, bagan atau diagram serta dapat menjelaskan konsep atau prinsip dengan kata-kata sendiri. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyajikan, menginterpretasikan, menjelaskan.

c) *Application* (Penerapan/C3)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan konsep dalam situasi baru atau pada situasi konkret. Tingkatan ini merupakan jenjang yang lebih tinggi dari

pemahaman. Kemampuan yang diperoleh berupa kemampuan untuk menerapkan prinsip, konsep, teori, hukum maupun metode yang dipelajarinya dalam situasi baru. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengaplikasikan, menghitung, menunjukkan.

d) *Analysis* (Analisis/C4)

Merupakan kemampuan untuk memilah materi atau konsep ke dalam bagian-bagian sehingga struktur susunannya dapat dipahami. Dengan analisis diharapkan seseorang dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang lebih rinci atau lebih terurai dan memahami hubungan bagian-bagian tersebut satu sama lain. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganalisa, membandingkan, mengklasifikasikan.

e) *Synthesis* (Sintesis/C5)

Kemampuan ini misalnya dalam merencanakan eksperimen, menyusun karangan, menggabungkan objek-objek yang memiliki sifat sama ke dalam satu klasifikasi. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menghasilkan, merumuskan, mengorganisasikan.

f) *Evaluation* (Evaluasi/C6)

Merupakan kemampuan untuk membuat penilaian terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Kemampuan ini merupakan kemampuan tertinggi dari kemampuan lainnya. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, materi dan kriteria tertentu. Untuk dapat membuat suatu penilaian, seseorang harus memahami, dapat menerapkan,

menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menilai, menafsirkan, menaksir, memutuskan.

Dalam penelitian ini aspek kognitif yang diamati meliputi pengetahuan (C₁), pemahaman (C₂), penerapan (C₃) dan analisis (C₄).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perkembangan emosional individu misalnya sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*) dan motivasi (*motivation*). David Kartwohl (Clark, 2000) membagi aspek afektif dalam lima kategori yaitu:

a) *Receiving* (Penerimaan)

Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan terhadap stimulus yang tepat. Sebagai contoh, siswa mampu mendengarkan penjelasan dari guru secara seksama tanpa memberikan respon yang lebih dari itu.

b) *Responding* (Pemberian Respon)

Mengacu pada partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi suatu stimulus. Sebagai contoh, siswa menjawab pertanyaan guru dan memperdebatkan masalah yang dilontarkan guru serta mau bekerjasama dalam penyelidikan.

c) *Valuing* (Penilaian)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Sebagai contoh, siswa bertanggung jawab terhadap alat-alat penyelidikan dan bersikap jujur dalam kegiatan pembelajaran.

d) *Organization* (Pengorganisasian)

Pengorganisasian dapat diartikan sebagai proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antara nilai-nilai tersebut, kemudian nilai-nilai terbaik untuk diterapkan. Sebagai contoh, kemampuan dalam menimbang dampak positif dan negatif dari suatu perlakuan.

e) *Characterization* (Karakteristik)

Karakteristik adalah sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatannya itu seolah-olah menjadi ciri-ciri pelakunya. Sebagai contoh, mau mengubah pendapatnya jika pendapat tersebut tidak sesuai dengan bukti-bukti yang ditunjukkan.

Dalam penelitian ini aspek afektif yang diamati meliputi keseriusan dalam pembelajaran (*receiving*), keikutsertaan dalam kelompok (*responding*) dan kejujuran (*valuing*).

B. Cooperative Learning

Ada beberapa istilah yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis sosial adalah pembelajaran kooperatif dan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran kooperatif memang berkaitan.

Pembelajaran kolaboratif dapat diartikan sebagai falsafah tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan mereka diharuskan mencari informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru menjadi fasilitator,

memberikan dukungan namun tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya.

Pembelajaran kooperatif memiliki konsep yang lebih luas lagi meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau yang diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dipandang lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas-tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Biasanya bentuk ujian pada akhir tugas sudah ditetapkan oleh guru. Salah satu teknik pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok siswa (PTS), teknik ini dikembangkan oleh John Hopkins University. Lebih dari separuh pembelajaran kooperatif menggunakan teknik pembelajaran kelompok siswa. Tiga konsep penting bagi semua metode PTS adalah penghargaan bagi kelompok, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama.

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2007:15) mengemukakan, *'In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher'*. dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa dalam metode pembelajaran *cooperative*, para siswa bekerjasama dalam suatu kelompok yang terdiri dari empat orang untuk menguasai materi yang telah diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Johnson (dalam Isjoni, 2007:15) mengemukakan bahwa:

Cooperanon means working together to accomplish shared goals. Within cooperative activities individuals seek outcomes that are beneficial to all other groups members. Cooperative learning is the instructional use of small groups that allows students to work together to maximize their own and each other as learning.

Berdasarkan uraian tersebut, *cooperanon* mengandung arti bekerja bersama-sama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Lie (2008:12) menyebutkan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong-royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Dari beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan kepada siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang siswa yang heterogen. Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapainya diperlukan kerja sama dan iterdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan dan struktur *reward*-nya.

Tidak semua belajar kelompok dapat dikatakan pembelajaran kooperatif. Menurut Roger dan David Johnson (Suprijono, 2009) untuk mencapai hasil yang maksimal, dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan lima unsur penting, yaitu:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Dalam hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dua tanggung jawab kelompok, pertama mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut.

2. *Personal responsibility* (tanggung jawab personal)

Tanggung jawab perorangan adalah kata kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Dengan kata lain setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran kooperatif yang ingin membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat.

3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur ini penting karena unsur ini dapat menumbuhkan saling ketergantungan positif. Ciri-ciri unsur ini adalah sebagai berikut:

- a. Saling membantu secara efektif dan efisien.
- b. Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan.
- c. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
- d. Saling mengingatkan.
- e. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi.
- f. Saling percaya.
- g. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

4. *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota)

Unsur ini melatih siswa dalam hal keterampilan sosial, khususnya komunikasi antar anggota kelompok. Untuk mengkoordinasikan peserta didik dalam pencapaian tujuan peserta didik harus:

- a. Saling mengenal dan mempercayai
- b. Mampu mengkomunikasikan secara akurat dan tidak ambisius.
- c. Saling menerima dan saling mendukung.
- d. Mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif.

5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Pemrosesan kelompok mengandung arti menilai. Tujuannya adalah meningkatkan efektifitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Ada beberapa tipe dari metode kooperatif diantaranya, *Student Team-Achievement Division (STAD)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *jigsaw*, *Cooperative Integratd Reading and Composition (CIRC)*, *Team-Assisted Individualization (TAI)*, *group investigation*. Dalam hal ini yang akan di bahas adalah *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tabel 2.1. Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah laku Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2: Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 : Menganalisis proses	Guru menganalisis proses yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar
Fase 6: Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 7: Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

C. Team Games Tournament (TGT)

Tipe *Teams Games Tournaments* mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edward, tipe ini merupakan metode pertama dari John Hopkins. Pembelajarannya sama dengan pembelajaran dengan menggunakan tipe STAD yang membedakannya disini adalah pada TGT kuis diganti dengan turnamen akademik.

Menurut Slavin (1994:84), ada 5 komponen utama dalam TGT, yaitu:

a. Presentasi kelas

Pada tahapan ini, guru memberikan materi secara garis besar, menjelaskan rambu-rambu permainan dan turnamen, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran termasuk kompetensi apa saja yang ingin dicapai dalam pembelajaran serta

memotivasi siswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam game dan turnamen.

b. Kerja kelompok

Pada tahapan ini, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, agama dan ras atau etnik. Dalam kerja kelompok, siswa mendiskusikan materi yang diberikan bersama-sama untuk mempersiapkan game dan turnamen. Setiap kelompok mempunyai tugas untuk memahamkan anggotanya. Disini, siswa saling berbagi tugas satu sama lain.

c. Permainan (Game).

Game biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa yang menjawab benar pertanyaan tersebut akan mendapatkan skor yang nantinya digunakan pada saat turnamen.

d. Turnamen

Turnamen biasanya diadakan pada akhir minggu atau pada setiap selesai bab yang dibahas. Turnamen ini dibagi menjadi 3 meja turnamen. Meja 1 untuk siswa berkemampuan tinggi, meja 2 untuk siswa berkemampuan sedang dan meja 3 untuk siswa berkemampuan rendah. Dalam turnamen siswa pada kelompok belajar heterogen dibagi dalam kelompok turnamen dengan kemampuan akademik yang homogen berisi 3-4 siswa. Dalam turnamen ini siswa melakukan pertandingan untuk mendapatkan point. Guru menyediakan beberapa pertanyaan untuk dipertandingan. Pertandingan dilakukan dengan cara siswa mengambil kartu secara acak. Nomor yang

ada pada kartu merupakan nomor pertanyaan yang harus dijawab. Apabila siswa yang mengambil kartu dapat menjawab, maka dia harus menyimpan kartunya untuk dihitung pada akhir turnamen. Apabila siswa yang mengambil kartu tidak dapat menjawab, maka siswa yang lain dalam satu kelompok turnamen boleh menantang untuk menjawabnya. Penantang yang menjawab dengan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya, sedang yang menjawab dengan jawaban yang salah akan diambil 1 kartu yang telah dimiliki sebelumnya.

e. Penghargaan kelompok

Setelah mengikuti turnamen, siswa-siswa kembali ke kelompok belajarnya masing-masing dengan membawa nilai dari turnamen. Nilai kemudian dijumlahkan dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota kelompok belajar. Nilai ini merupakan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar yang nilainya tinggi akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan bisa berupa pemberian ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis, maupun yang lainnya. Pemberian penghargaan bertujuan untuk memotivasi siswa agar dapat lebih sungguh-sungguh dalam belajar kelompok.

Untuk melakukan TGT diperlukan beberapa tahap persiapan yang harus diperhatikan yaitu:

a. Materi

Sumber materi bisa dari manapun. Selain itu perlu disiapkan pula kartu-kartu, kartu jawaban dan kartu bernomor yang mewakili kartu yang berisi soal.

b. Menempatkan siswa kedalam kelompok

Pemilihan anggota kelompok harus mewakili seluruh bagian didalam kelas. Boleh berdasarkan jenis kelamin ataupun berdasarkan kemampuan siswa didalam kelas tersebut. Tentu saja dengan catatan dalam satu kelompok terdapat siswa dengan prestasi tinggi, sedang, hingga yang berprestasi rendah. Kita boleh membagi kelompok terserah kita namun jangan biarkan siswa memilih kelompoknya sendiri.

c. Menempatkan siswa kedalam meja turnamen

Urutkan siswa berdasarkan nilai sebelumnya. Hitung jumlah siswa yang ada didalam kelas tersebut. Jika siswa terlalu banyak (40 siswa dalam satu kelas) tunjuk empat siswa yang mempunyai nilai tinggi untuk masuk ke “meja turnamen” nomor satu, lalu tunjuk lagi peserta yang memiliki prestasi tinggi kedua untuk masuk ke “meja turnamen” dua, dan seterusnya hingga siswa masuk kedalam “meja turnamen” sesuai kemampuan mereka. Namai meja tersebut dengan nama yang kita pilih secara acak. Misalnya meja biru, merah, putih, dan sebagainya, sehingga siswa tidak mengetahui bagaimana membaginya.

d. Memulai TGT

Setelah melakukan pembelajaran, bagi siswa kedalam kelompok dan masukan siswa pada “meja turnamen” masing-masing. Katakana kepada mereka, mereka akan melakukan turnamen akademik untuk menambah poin pada skor kelompok mereka. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapatkan *reward*.

Jadwal Kegiatan, TGT terdiri dari siklus regular dari aktifitas pembelajaran, sebagai berikut:

1. Pengajaran, menyampaikan bahan ajar yang diperlukan siswa
2. Kerja kelompok, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam kelompok untuk menguasai materi.
3. Turnamen, siswa memainkan turnamen akademik dengan kemampuan yang homogen dalam satu “meja turnamen”. Pada awal turnamen umumkan penempatan siswa kedalam meja turnamen. Setelah itu bacakan aturan mainnya.

Aturan main TGT sebagai berikut:

- a. Pembaca, tugas dari pembaca adalah:
 1. Mengambil kartu bernomor dan carilah soal yang sesuai dengan kartu nomor tersebut pada lembar permainan.
 2. Membaca pertanyaan dengan keras
 3. Mencoba untuk menjawab
- b. Penantang I, menantang jika memang ia mau (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
- c. Penantang II, dapat menantang jika penantang I melewatinya, dan jika memang ia mau.
- d. Penantang III, dapat menantang jika penantang II melewatinya, dan jika memang ia mau.
- e. Umum, apabila penantang I, penantang II dan penantang III sudah menantang atau melewatinya. Penantang III memeriksa kartu jawaban yang telah tersedia. Siapapun yang benar jawabannya maka berhak menyimpan kartunya. Jika pembaca salah dalam menjawab, maka tidak ada sanksi namun jika penantang

I, penantang II atau penantang III yang menantang salah menjawab maka semua kartu yang dimilikinya harus dikembalikan ke dalam kotak. Setelah satu soal selesai maka yang bertindak sebagai pembaca bergeser ke arah kiri.

4. Rekognisi kelompok atau penghargaan kelompok, skor kelompok dihitung berdasarkan skor turnamen anggota kelompok, dan kelompok tersebut akan diekognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Setelah selesai tentukanlah skor kelompok dan siapkan sertifikat kelompok untuk member reward kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Penskorannya bisa dilakukan seperti pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Daftar skor pada Teams Games Tournaments

pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Skor tengah bawah	30	30	40	30	50	30	40	30
Skor terendah	20	20	20	30	20	30	40	30

Untuk mengetahui jumlah perolehan poin siswa maka perlu dicatat skor dalam setiap game. Pencatatan skor dalam setiap games dimasukan kedalam sebuah tabel seperti yang ditunjukkan oleh tabel 2.3.

Tabel 2.3. Lembar skor pada Teams Games Tournament

Meja :..... **Lembar skor penilaian TGT** **Putaran :.....**

pemain	kelompok	Game 1	Game 2	Game 3	Total hari itu	Poin turnamen

Setelah mengetahui poin siswa maka perlu adanya suatu kriteria yang menggolongkan kelompok kedalam suatu tingkatan. Penggolongan tersebut dapat dibagi tiga yaitu ditunjukkan oleh tabel 2.4.

Tabel 2.4. Penggolongan tim pada TGT

Kriteria (rata-rata kelompok)	Penghargaan
40	Kelompok baik
45	Kelompok sangat baik
50	Kelompok super

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan model ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh :

1. Berdasarkan penelitian skripsi Sianturi (2009), terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa smp setelah digunakan model TGT;
2. Berdasarkan penelitian skripsi Nuraeni (2007), setelah penerapan model *teams games tournaments* pada pembelajaran terdapat peningkatan berkomunikasi dan kerjasama siswa smp;
3. Berdasarkan penelitian Kusmiati, E. (2010) terdapat kemajuan pada aktivitas dan hasil belajar siswa smp setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournaments*

4. Berdasarkan penelitian Somia, G. (2010) terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model *teams games tournaments* pada saat pembelajaran berlangsung.

D. Kaitan Pembelajaran TGT dengan Aspek Kognitif dan Afektif

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, siswa ditekankan untuk dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya selama proses pembelajaran. Tidak hanya dalam hal mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga dalam pengambilan data, pengolahan data, hingga penarikan kesimpulan pada saat proses praktikum atau percobaan berlangsung, dan ada pula proses turnamen akademik yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Dalam turnamen akademik tersebut, setiap siswa yang maju ke meja turnamen adalah perwakilan dari tiap kelompok yang bertanggung jawab untuk memberikan skor terbaik bagi kelompoknya. Oleh karena itu, siswa tersebut harus benar-benar memahami materi dan seluruh kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan agar dapat menjawab soal turnamen. Dalam hal ini guru berfungsi sebagai motivator dan fasilitator agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sesuai dengan tahapannya sebagai berikut : persiapan, presentasi kelas, kegiatan kelompok, turnamen akademik, perhitungan skor, dan penghargaan.

Gagne dalam (Sagala, 2008) menyatakan bahwa belajar merupakan seperangkat proses yang berlangsung dalam interaksi yang aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam keterampilan, pengetahuan, sikap dan

nilai. Ini berarti, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat merealisasikan hal itu. Menurut (Suhadi, 2008), permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *review* materi pembelajaran. Dalam hal ini, proses pembelajaran siswa tidak lagi monoton seperti biasanya. Hasil belajar pada aspek kognitif yang di ukur oleh tes, dapat ditunjang dengan aspek-aspek afektif yang dibangun pada siswa tersebut. Aspek afektif dapat menjadi faktor pendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, karena emosional siswa benar-benar dilatih untuk memajukan kelompoknya. Memori yang ditangkap oleh siswa ketika proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* akan lebih lama, dibandingkan dengan hanya metode ceramah saja. Sehingga, ketika ujian tiba, siswa bisa mengerjakan tes dengan mudah, dan hasil yang dicapai pun diharapkan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini diharapkan dapat mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Active Learning

Ada tiga pernyataan sederhana dalam membicarakan pentingnya belajar aktif, yaitu :

1. *What I hear, I forget* (apa yang saya dengar, saya lupa)
2. *What I see, I remember* (apa yang saya lihat, saya ingat)
3. *What I do, I understand* (apa yang saya lakukan saya mengerti)

Ada beberapa alasan mengapa kebanyakan orang melupakan apa yang ia dengar. Salah satunya adalah perbedaan tingkat kecepatan bicara pengajar dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa dalam mendengarkan. Untuk menguranginya maka perlu adanya tambahan visual pada pembelajaran sehingga paling tidak siswa dapat mengingat materi yang diajarkan.

Otak kita tidak dapat berfungsi sebagai audio recorder ataupun video tape recorder. Sehingga perlu adanya semacam kegiatan melakukan sesuatu agar menjadi paham. Menurut John Holt (Silberman, 2009) belajar semakin baik jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut:

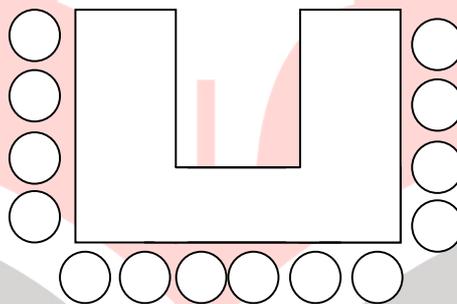
1. Mengungkapkan informasi dengan bahasa mereka sendiri.
2. Memberikan contoh-contoh.
3. Mengenalnya dalam berbagai samaran atau kondisi.
4. Melihat hubungan antara satu fakta atau gagasan dengan yang lainnya.
5. Menggunakannya dengan berbagai cara.
6. Memperkirakan berapa konsekuensinya.
7. Mengungkapkan lawan atau kebalikannya.

Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif diperlukan lingkungan belajar yang aktif. Lingkungan belajar aktif adalah tempat dimana kebutuhan, harapan, dan perhatian peserta didik mempengaruhi rencana pembelajaran pengajar (Silberman, 2009).

Perubahan lingkungan belajar dapat dilakukan dengan merubah susunan tempat duduk yang selama ini telah di terapkan. Ada beberapa pilihan posisi tempat duduk yang dapat digunakan untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang baru yaitu :

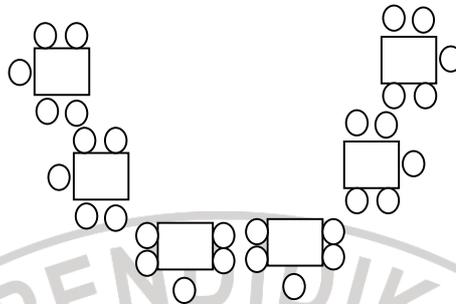
1. Huruf U

Susunan ini memungkinkan pengajar untuk bergerak dan memperhatikan siswa yang sedang mengikuti kegiatan belajar. Susunan ini pula memungkinkan siswa untuk lebih fokus memperhatikan apa yang guru sampaikan.



Gambar 2.1a. Susunan tempat duduk U tanpa ada celah antar kelompok

Kekurangan dari susunan tempat duduk diatas adalah jika ada kegiatan yang melibatkan siswa untuk maju kedepan kelas akan memakan waktu yang cukup lama untuk keluar dari tempat duduknya. Serta guru dapat kesulitan dalam mengenali kelompok siswa. Maka selain susunan tempat duduk pada gambar 1a, dapat juga disusun dengan memberikan jarak antar kelompok.

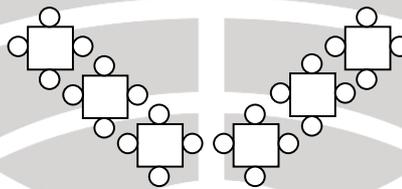


Gambar 2.1b. susunan tempat duduk U dengan celah antar

Dengan adanya celah antar kelompok maka diharapkan dapat membantu guru untuk lebih memantau kegiatan siswa di dalam kelompoknya masing-masing.

2. Corak Tim atau Huruf V

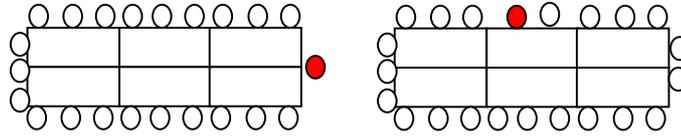
Susunan tempat duduk siswa pada corak tim hamper sama dengan susunan huruf U. pada susunan ini guru juga dapat lebih mengontrol kelas. Dalam susunan ini tempatkan kursi mengelilingi meja agar tercipta suasana diskusi kelompok yang nyaman.



Gambar 2.2. Susunan meja corak tim (susunan huruf V)

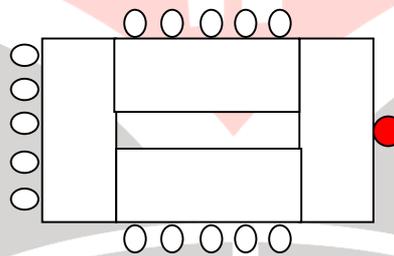
3. Meja konferensi

Susunan ini dapat menciptakan suasana formal di antara siswa. Pada susunan ini pengajar ikut duduk didalam susunan tempat duduk ada beberapa opsi penyusunan dalam susunan seperti pada gambar 2.3.



Gambar 2.3. Susunan meja konferensi. 2.3a. (gambar kiri) menunjukkan pengajar berada di salah satu ujung meja. 2.3b. (gambar kanan) pengajar berada di tengah-tengah sisi yang luas

Selain kedua posisi tadi, susunan meja konferensi di dalam kelas dapat disusun dengan menyusun beberapa meja dengan mengosongkan bagian tengah. Susunannya dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4. Susunan meja konferensi dengan bagian tengah kosong

4. Lingkaran

Pada susunan ini siswa hanya duduk pada sebuah lingkaran tanpa meja atau kursi untuk interaksi berhadapan secara langsung. Jika kita menginginkan diskusi kelompok dengan posisi ini suruhlah siswa untuk memutar posisi duduk sehingga membuat sebuah lingkaran kecil pada tiap kelompok.

Sebenarnya tidak ada susunan tempat duduk yang ideal didalam kelas namun di dalam penelitian ini akan digunakan susunan tempat duduk huruf U dengan celah antar kelompok dan susunan corak tim (huruf V). Pengambilan susunan itu dimaksudkan untuk memudahkan guru berinteraksi dengan siswa, siswa dengan kelompoknya, dan kelompok siswa dengan kelompok yang lainnya. Selain itu dengan menyusun seperti itu diharapkan dapat mengamati siswa secara langsung.

