

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Proses pembelajaran dapat terjadi dilingkungan mana saja, seperti keadaan alam, manusia, tumbuhan, hewan dan hal lainnya yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.

Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2009. hlm. 10) menyatakan “belajar merupakan kegiatan yang melibatkan banyak unsur sehingga dapat disebut juga sebagai kegiatan yang kompleks.” Sedangkan menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2009. hlm. 10) menyatakan “belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar maka responnya lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun.”

Bell-Gredler (Baharuddin, 2007. hlm. 12) menyatakan bahwa :

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus-menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan diri generasi ke generasi.

Dalam setiap aktivitas sehari-hari manusia tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan suatu bagian terpenting bagi kehidupan seseorang. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan dengan Cronbach (Baharuddin, 2007. hlm. 13) menyatakan bahwa “belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman. Dengan pengalaman belajar menggunakan seluruh pancaindranya”. Belajar melalui pengalaman juga sesuai dengan yang dikemukakan oleh Spears (Baharuddin, 2007. hlm. 12) bahwa “belajar untuk

mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan dan mengikuti arah”.

Maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan agar tujuan dalam pendidikan tercapai. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, model dan evaluasi. Belajar adalah sebuah proses interaksi terhadap semua situasi.

2. Ciri-Ciri Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang didalamnya terdapat sistem yang saling berkaitan. Belajar mengubah seseorang tidak tahu menjadi tahu, selalu terjadi perubahan dalam diri seseorang setelah melakukan proses pembelajaran. Banyak hal yang menandakan bahwa seseorang tersebut telah melakukan proses belajar, hal tersebut sesuai dengan Baharuddin, dkk (2011. hlm. 15) menyimpulkan adanya beberapa ciri belajar, sebagai berikut :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*). Ini berarti, bahwa hasil dari belajar hanya dapat diamati dari tingkah laku, yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil. Tanpa mengamati tingkah laku hasil belajar, kita tidak akan dapat mengetahui ada tidaknya hasil belajar;
- b. Perubahan perilaku relative permanent. Ini berarti, bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi karena belajar untuk waktu tertentu akan tetap atau tidak berubah-ubah. Tetapi, perubahan tingkah laku tersebut tidak akan terpancang seumur hidup;
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial;
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman;
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.

Selain Baharuddin yang mengungkapkan ciri-ciri seseorang telah melakukan proses pembelajaran, Slameto (2003. hlm. 3) juga menyimpulkan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar meliputi :

- a. Perubahan terjadinya secara sadar berarti seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya;
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya;
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif Perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya;
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Contohnya kecakapan yang dimiliki seseorang akan terus berkembang kalau terus dipergunakan atau dilatih;
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari. Misalnya belajar mengetik;
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku Perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan.

Seseorang yang telah melakukan proses belajar selalu mengalami perubahan kearah yang lebih baik, sifat perubahannya relatif permanen sehingga tidak akan kembali kepada keadaan semula. Seperti yang dijelaskan di atas mengenai ciri-ciri orang belajar, perubahan akibat belajar terjadi dalam berbagai bentuk dan perilaku, baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahannya tidak harus langsung mengikuti pengalaman belajar. Perubahan yang segera

terjadi umumnya tidak dalam bentuk perilaku, tapi terutama hanya dalam potensi seseorang untuk berperilaku. Proses perubahan selalu berubah kearah yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bermanfaat bagi orang lain.

3. Prinsip Belajar

Di dalam melaksanakan proses belajar mengajar, banyak hal yang harus diperhatikan agar tujuan belajar dapat tercapai. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa secara optimal, dengan itu guru harus bisa membuat proses pembelajaran berjalan efektif agar potensi siswa lebih berkembang. Salah satu hal yang harus diperhatikan seorang guru dalam proses belajar adalah memperhatikan beberapa prinsip belajar. Soekamto dan Winataputra (Baharuddin, 2007. hlm. 16) menyatakan bahwa :

- a. Apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif;
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya;
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar;
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti;
- e. Motivasi belajar siswa akan lebih meningkat apa bila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Dengan adanya prinsip belajar dan guru memperhatikan prinsip-prinsip tersebut maka proses pembelajaran akan berjalan secara menyenangkan, efektif dan efisien. Hasil belajar yang diperoleh siswa pun akan maksimal sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

4. Jenis-jenis Belajar

Manusia memiliki beragam potensi, karakter dan kebutuhan dalam melaksanakan proses belajar. Karena itu banyak jenis-jenis belajar yang dapat

dilakukan oleh manusia. Menurut Gagne (Sudjana, 1989. hlm. 46) berpendapat bahwa jenis-jenis belajar dilihat dari prosesnya dibagi menjadi 8 jenis, yaitu :

- a. Belajar signal yaitu memberikan reaksi terhadap perangsang;
- b. Belajar mereaksi perangsang melalui penguatan yaitu memberikan reaksi yang berulang-ulang manakala terjadi reinforcement atau penguatan;
- c. Belajar membentuk rangkaian yaitu belajar menghubungkan gejala/faktor/yang satu dengan yang lain, sehingga menjadi satu kesatuan (rangkaiannya) yang berarti;
- d. Belajar asosiasi verbal yaitu memberikan reaksi dalam bentuk kata-kata, bahasa, terhadap perangsang yang diterimanya;
- e. Belajar memberikan hal yang majemuk yaitu memberikan reaksi yang berbeda terhadap perangsang yang hampir sama sifatnya;
- f. Belajar konsep yaitu menempatkan obyek menjadi satu klasifikasi tertentu;
- g. Belajar kaidah atau belajar prinsip yaitu menghubungkan beberapa konsep;
- h. Belajar memecahkan masalah yaitu menggabungkan beberapa kaidah atau prinsip, untuk memecahkan persoalan.

Seorang guru harus mengerti dengan jelas jenis-jenis belajar karena akan sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton sehingga siswa lebih semangat dalam belajar.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses antara guru dan siswa, guru memberikan materi pelajaran kepada siswa sehingga siswa dari tidak tahu menjadi tahu mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam proses

pembelajaran bukan hanya guru saja yang aktif melainkan siswa pun harus aktif, pembelajaran yang baik menuntut keaktifan dari guru dan siswa.

Menurut Gagne (Nazarudin, 2007. hlm. 162) pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang sifatnya internal. Menurut Nazarudin (2007. hlm. 163) pembelajaran adalah suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

Dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Menurut berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dari peristiwa atau situasi yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan memberikan bantuan atau kemudahan dalam proses belajar mengajar sehingga bisa mencapai tujuan belajar.

2. **Komponen-Komponen Pembelajaran**

Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati (1993. hlm. 23) komponen-komponen proses belajar mengajar tersebut adalah peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi/isi, metode, media dan evaluasi.

a. **Peserta didik**

Peserta didik adalah seseorang dengan segala potensi yang ada pada dirinya untuk senantiasa dikembangkan baik melalui proses pembelajaran formal, non formal, dan maupun ketika sedang berinteraksi dengan segala sesuatu. Sedangkan menurut Nazarudin (2007. hlm. 49) mengemukakan bahwa :

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan fikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk

mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.

Menurut undang-undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik adalah subjek yang bersifat unik yang mencapai kedewasaan secara bertahap.

b. Guru

Pengertian guru menurut Muhammad Ali (Nazarudin, 2007. hlm. 161) merupakan “pemegang peranan sentral proses belajar mengajar”. Guru setiap hari berhadapan langsung dengan siswa yang memiliki karakteristik siswa yang berbeda-beda dan problem mengajar yang mereka hadapi berkaitan dengan proses belajar mengajar, maka dari itu peran guru dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mochtar Buchori (1994. hlm. 24) menyatakan bahwa “yang akan dapat memperbaiki situasi pendidikan pada akhirnya berpulang kepada guru yang sehari-hari bekerja dilapangan.”

Dari pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa guru adalah seseorang dengan fitrahnya sebagai manusia berkepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam menyelenggarakan pendidikan. Guru dalam kegiatan belajar mengajar harus tau bagaimana membuat kegiatan mengajar berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik mungkin.

c. Tujuan Pembelajaran

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 mengenai standar proses pembelajaran menyatakan bahwa :

Tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran,

serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Tujuan pembelajaran adalah suatu rancangan yang menitik beratkan terhadap pencapaian yang akan didapat oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran itu sendiri. Berkaitan dengan penelitian ini tujuan pembelajaran untuk kompetensi dasar membuat pola yaitu siswa dapat menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola, dan siswa dapat membuat pola.

d. Materi/isi

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Dalam penelitian ini materi pelajaran yang diajarkan adalah membuat pola bagian-bagian busana yakni membuat pola macam-macam lengan.

e. Metode Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan, salah satu komponen dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran. Nana Sudjana (1996. hlm. 76) menyatakan bahwa “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan

siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran”. Metode pembelajaran yang bisa digunakan guru beraneka ragam sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan, hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Soetopo (1993. hlm. 148) bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut :

1) Metode ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap sekelompok peserta diklat;

2) Metode tanya jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya kepada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut;

3) Metode diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah itu dengan teman-temannya;

4) Metode pemberian tugas (resitasi)

Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok sesuai dengan perintah guru;

5) Metode demonstrasi dan eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya. Sedangkan metode eksperimen adalah guru atau siswa mengerjakan sesuatu serta mengamati proses hasil percobaan itu;

6) Metode simulasi

Metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau ketrampilan sesuatu.

Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi atau cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

f. Media Pembelajaran

Sudarwan Danim (1995. hlm. 7) menyatakan “media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.” Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan bagi guru sebagai penyalur pesan, alat berkomunikasi kepada siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

Media pembelajaran merupakan komponen yang mampu menunjang proses keberhasilan belajar mengajar, sesuai dengan pendapat Miarso (2005, hlm. 458) bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa atau peserta didik. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media sangat berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga penyaluran informasi atau materi yang di sampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima.

g. Evaluasi

Menurut Nana Sudjana (2009. hlm. 3) evaluasi merupakan “proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.” Evaluasi pembelajaran merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh guru. Bentuk ujian meliputi ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah sebagai satu upaya untuk melihat, memberikan nilai pada objek tertentu dengan menggunakan alat dan kriteria tertentu. Berdasarkan penjelasan diatas, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang membentuk kelompok-kelompok dalam belajar, sehingga siswa dapat bertukar pendapat dengan rekan sekelompok saat proses pembelajaran demi mencapai tujuan bersama. Roger (Miftahul Huda, 2011. hlm. 29) menyatakan bahwa :

Model pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajaran yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Slavin (Rusman, 2011. hlm. 201) menyatakan “pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dan pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan dan penguasaan materi.”

Slavin (Rusman, 2011. hlm. 202) mengatakan ide utama dari belajar kooperatif adalah :

Siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemampuan belajar temannya, sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan kesuksesan kelompok, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau penguasaan materi.

Dapat disimpulkan pengertian model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran berkelompok, siswa dapat belajar dan bekerja sama dalam kelompok belajar tersebut. Kelompok yang di bentuk 4-6 siswa, siswa dalam kelompoknya dapat berinteraksi satu sama lain demi mencapai tujuan belajar bersama. Keberhasilan model pembelajaran kooperatif terletak pada kerja sama dalam kelompok. Tugas siswa dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif adalah mencapai ketuntasan belajar dan berkewajiban membantu siswa lain dalam mempelajari suatu materi pelajaran.

2. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim, et al (Isjoni, 2010. hlm. 27) menyatakan tiga tujuan pembelajaran penggunaan model pembelajaran kooperatif, yaitu :

a. Hasil belajar akademik

Dalam pembelajaran kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademik penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik;

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah menerima secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, kelas sosial, budaya, kemampuan dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk berekja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain;

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga model pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan siswa penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif berfikir dan kreatif dalam proses pembelajaran., belajar bekerja kelompok dengan cara saling menghargai pendapat teman dan berani mengungkapkan gagasan.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Tiga karakteristik belajar kooperatif yang dikemukakan Slavin (Rusman, 2001. hlm. 206) sebagai berikut :

a. Tujuan kelompok (*group goals*)

Menghargai anggota kelompok dari kemampuan yang berbeda untuk bekerja bersama dan membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran;

b. Tanggung jawab individual (*individual accountability*)

Mempunyai pengetahuan bahwa setiap anggota kelompok memberikan keinginan untuk menguasai materi, dan setiap anggota diakses oleh anggota yang lain. Hal ini merupakan ide yang sangat penting. Pebelajar yang terlibat dalam belajar kooperatif akan memahami bahwa mereka

diharapkan untuk belajar dan melakukan aktivitas bersama-sama serta dapat menunjukkan bahwa mereka dapat memahami isi materi;

c. Kesempatan yang sama untuk sukses (*equal opportunity for success*)

Mempunyai pengertian bahwa setiap anggota kelompok mempunyai kesempatan yang sama untuk menguasai materi pelajaran dan mendapatkan penghargaan dari kemampuan yang dicapainya.

4. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2010. hlm. 208) menyatakan unsur-unsur pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- a. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama;
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri;
- c. Siswa harus melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama;
- d. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara kelompok anggota;
- e. Siswa akan dikenalan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok;
- f. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses pembelajarannya;
- g. Siswa diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangin dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (2010. hlm. 31) unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah :

- a. Saling ketergantungan positif antara guru dengan peserta didik.
- b. Interaksi tatap muka;
- c. Akuntabilitas individual;
- d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran kooperatif siswa harus saling ketergantungan positif, saling bertanggung jawab baik individu maupun kelompok, saling berkomunikasi dengan kelompok anggota, dan memiliki tujuan yang sama.

5. Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri, seperti yang diungkapkan oleh Stahl (Taniredja, 2012. hlm. 59) bahwa :

- a. Belajar bersama dengan teman;
- b. Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman;
- c. Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok;
- d. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok;
- e. Belajar dalam kelompok kecil;
- f. Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat;
- g. Keputusan tergantung pada siswa sendiri;
- h. Siswa aktif.

6. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2010. hlm. 212) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut :

- a. Penjelasan Materi, tahap ini merupakan tahap penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahap ini adalah pengalaman siswa terhadap pokok materi pembelajaran;
- b. Belajar Kelompok, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya;
- c. Penilaian, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan diberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan

memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan sanjaya (2006. hlm. 247) bahwa :

Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi 2. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerjasama setiap anggota kelompoknya;

- d. Pengakuan Tim, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian di berikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotifasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen (TGT)*

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen (TGT)*

Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games-Tournament (TGT)* termasuk ke dalam metode-metode *Student Teams Learning*. Menurut Saco (Rusman 2010. hlm. 224) menyatakan “dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.” Sedangkan menurut Rusman (2010. hlm. 224) menyatakan “*Teams Games Tournamen* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Inti dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* ini adalah adanya permainan dan turnamen akademik dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang heterogen, baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras maupun etnis. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dikembangkan oleh slavin dan TGT fokus pada level kemampuan siswa.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT).

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Trianto (2010. hlm. 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

- a. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku;
- b. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut;
- c. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

3. Komponen-komponen Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT).

Menurut Slavin (Rusman, 2010. hlm. 25) komponen-komponen model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ada lima tahap, yaitu:

- a. Presentasi di kelas

Penyajian materi dalam TGT diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi kelas dilakukan oleh guru pada saat awal pembelajaran. Guru menyampaikan materi kepada siswa terlebih dahulu. Selain menyajikan materi, pada tahap ini guru juga menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, serta memberikan motivasi. Pada tahap ini, siswa juga dapat diikutsertakan saat penyajian materi. Agar lebih menarik, penyajian materi disajikan dalam bentuk audiovisual yang dikemas dalam CD interaktif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

- b. Tim / Kelompok

Setelah penyajian materi oleh guru, siswa kemudian berkumpul berdasarkan kelompok yang sudah dibagi. Dalam kelompoknya siswa berusaha mendalami materi yang telah diberikan guru agar dapat bekerja

dengan baik dan optimal. Guru bisa menjadikan LKS sebagai alat bantu dalam model TGT ini, guru kemudian memberikan LKS untuk dikerjakan. Siswa lalu mencocokkan jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengajukan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab dan menjelaskan pertanyaan tersebut. Apabila teman sekelompoknya tidak ada yang bisa menjawabnya, maka pertanyaan tersebut bisa diajukan kepada guru.

c. Game (Permainan)

Apabila siswa telah selesai mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya, tugas siswa selanjutnya adalah melakukan *game*. *Game* dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Siswa yang tidak bermain juga berkewajiban mengerjakan soal-soal game beserta teman sekelompoknya.

d. Turnamen

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challengger 1*, terbesar ketiga sebagai *challenger 2*, terbesar keempat sebagai *challenger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader2*. Reader 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Challenger 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh reader1 apabila menurut challenger 1 jawaban reader 1 salah. Challenger 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 tadi apabila jawaban reader 1 dan challenger 1 menurut challenger 2 salah. Challenger 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh reader 1 apabila jawaban reader1, challenger 1, challenger 2 menurut challenger 3 salah.

Reader 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi challenger 1 sekarang menjadi reader1, challenger 2 menjadi challenger 1, challenger3 menjadi challenger 2, reader 2 menjadi challenger 3 dan reader 1 menjadi reader2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

e. Rekognisi Tim

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan sesuai kriteria berikut.

Tabel 2.1

Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Menurut hal yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament adalah setiap siswa ditempatkan dalam suatu kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda, dengan begitu kelompok yang terbentuk memiliki komposisi anggota yang dapat dibandingkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT).

Model pembelajran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* mempunyai kelebihan, seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (Istiqomah, 2006. hlm. 72) bahwa :

- Lebih meningkatkanpencurahan waktu untuk tugas;
- Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;
- Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
- Proses belajar mengajar berlangsung dengan kearifan dari siswa;

- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
- f. Motivasi belajar lebih tinggi;
- g. Hasil belajar lebih baik;
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.

Sedangkan kelemahan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (Istiqomah, 2006. hlm. 74) bahwa :

- a. Sulitnya mengelompokkan siswa yang berkemampuan heterogen dari segi akademis;
- b. Adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit dalam menyampaikan materi kepada rekan satu kelompoknya.

E. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pembelajaran. Menurut Sofan Amri & Lif Khoiru Ahmadi (2010. hlm. 39) pengertian model pembelajaran langsung adalah “model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan pembelajaran siswa tentang pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.” Sedangkan menurut Arends (Sugiarto, 2008. hlm. 49) menyatakan : “Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pemahaman) dan menjelaskan secara utuk sesuai pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap.”

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memiliki 5 fase yang sangat penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Sofan Amri & Lif Khoiru Ahmadi (2010. hlm. 43) bahwa :

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa;
2. Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan;
3. Menyediakan latihan terbimbing;
4. Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik;

Fika Tiara Shanti, 2015

Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Memberikan latihan mandiri.

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya (2007. hlm. 189) kelebihan *Direct Instruction* adalah :

1. Guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian dapat dengan mudah mengetahui sejauh mana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan;
2. Sangat efektif jika materi yang dipelajari sangat luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar sangat terbatas;
3. Siswa dapat mendengar tentang materi pembelajaran, juga sekaligus siswa dapat melihat;
4. Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) menurut Wina Sanjaya (2007. hlm. 189) bahwa :

1. Hanya untuk mendengar dan menyimak yang baik;
2. Tidak membedakan kemampuan belajar siswa;
3. Hanya menekankan pada komunikasi satu arah.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa akan terdapat hasil belajar. Hasil belajar dijadikan suatu tolak ukur bagi siswa dalam melihat hasil kemampuan belajar yang dimiliki siswa dalam jangka waktu tertentu, hasil belajar siswa dapat dilihat melalui nilai-nilai yang diperoleh siswa melalui tes yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalankan proses belajar, dimana siswa diukur melalui kemampuan-kemampuan siswa mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Aspek-aspek kemampuan hasil belajar di bagi dalam tiga golongan yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan pengetahuan. Bloom (Munaf, 2001. hlm. 67) menjelaskan bahwa domain kognitif terdiri atas enam kategori yaitu sebagai berikut :

- a. Ingatan (C1), merupakan kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep prosedur yang telah dipelajari. Tingkatan ini adalah tingkatan yang paling rendah namun menjadi prasyarat ke tingkat selanjutnya;
- b. Pemahaman (C2), merupakan salah satu jenjang kemampuan proses berfikir dimana siswa dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui sesuatu hal dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Dalam kemampuan ini termasuk kemampuan untuk mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain, misalnya dari bentuk verbal menjadi bentuk rumus;
- c. Penerapan (C3), merupakan kemampuan untuk menggunakan prinsip, teori, hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari dalam situasi baru atau pada situasi kongkrit. Tingkatan ini merupakan jenjang yang lebih tinggi dari pemahaman;
- d. Analisis (C4), usaha untuk memilah integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan susunannya. Analisa merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan dari ketiga tipe sebelumnya;
- e. Sintesis (C5), merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, sehingga menjadi pola yang berkaitan secara logis;
- f. Evaluasi (C6), merupakan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, materi dan kriteria tertentu berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Untuk dapat membuat suatu penelitian, seseorang harus memahami, menerapkan, menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu.

Berikut taksonomi ranah kognitif yang dikemukakan oleh Lorin Anderson (Rusman. 2012. hlm. 126) sebagai berikut :

Tabel 2.2
Taksonomi Ranah Kognitif

Mengingat	Mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menempatkan, mengulangi, menemukan kembali dsb.
Memahami	Menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, memaparkan dsb.
Menerapkan	Melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktikan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, mendeteksi dsb.
Menganalisis	Menguraikan, membandingkan, mengorganisasikan, menyusun ulang, mengubah struktur, menggerakkan, menyusun <i>outline</i> , mengintegrasikan, membedakan, menyamakan dsb.
Mengevaluasi	Menyusun, hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan dsb.
Berkreasi	Merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, mengubah dsb.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak hal yang mempengaruhi pada saat proses belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar yang diperoleh siswa baik. Faktor-faktor hasil belajar pun bukan hanya pada saat proses pembelajaran, tetapi

faktor internal pun sangat mempengaruhi. Seperti yang diungkapkan Slameto (2003. hlm. 47) faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu :

a. Faktor Internal

1) Faktor Biologis

Kondisi fisik normal terutama meliputi keadaan otak, panca indera, anggota tubuh.

2) Faktor Psikologis

Meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang, seperti inteleni, kemauan, dan bakat.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya perhatian orangtua terhadap proses perkembangan belajar siswa.

2) Faktor Lingkungan Sekolah

Mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lembaga pendidikan non formal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja, dll.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktir intern dan faktor ekstern. Faktor intern terdiri atas faktor-faktor jasmaniah, minta, motivasi dan cara belajar. Sedangkan faktor ekstern terdiri atas faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Proses belajar mengajar terjadi bukan hanya antara guru dan siswa, melainkan keluarga dan orang tua pun sangat berperan penting dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.

G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa usia SD sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Pada masa ini, siswa usia SD memiliki karakteristik utama yaitu menampilkan perbedaan-perbedaan individual dan personal dalam banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa, serta perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008. hlm. 116), menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah;
2. Suka memuji diri sendiri;
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting. Suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, jika hal itu menguntungkan dirinya;
4. Suka meremehkan orang lain.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008. hlm. 116) menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

1. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari;
2. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis;
3. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.

H. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan model pembelajaran terpadu webbed dari Robin Fogarty. Pembelajaran terpadu model webbed ini memadukan tema untuk menyatukan beberapa mata pembelajaran yang akan dipelajari dan untuk memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Hal tersebut sesuai menurut Depdiknas 2006 (Trianto, 2011. hlm. 147) adalah “model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk

mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.”

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai karakteristik tersendiri yang membedakan pembelajaran tematik dengan pembelajaran lainnya. Depdiknas (Trianto. hlm. 163) menyebutkan karakteristik pembelajaran tematik yaitu :

- a. Berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar atau sebagai pusat aktivitas. Peran guru lebih difokuskan sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar;
- b. Memberikan pengalaman langsung. Memberikan pengalaman langsung berarti peserta didik dihadapkan pada pembelajaran konkret bukan hanya melalui keterangan guru atau dari buku pelajaran. Hal tersebut sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang abstrak;
- c. Tidak terjadi pemisahan mata pelajaran secara jelas. Berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran tematik tergabung dalam suatu tema yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik sehingga tidak terlihat lagi sekat antara mata pelajaran. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Kurniawan (2011. hlm. 78) bahwa :

Dalam pembelajaran terpadu materi disajikan dalam satu fokus tema tertentu yang dipelajari dari berbagai sisi pandang dengan menggunakan informasi yang ada dalam sejumlah mata pelajaran sehingga pengetahuan peserta didik atas tema tersebut bisa lebih komprehensif dan lengkap;

- d. Menyajikan konsep dari berbagai materi pelajaran. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajari secara utuh;
- e. Fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat fleksibel. Fleksibel berarti kegiatan pembelajaran yang luwes atau tidak kaku dalam arti guru dituntut untuk melakukan variasi kegiatan belajar yang baik dari segi metode, sumber belajar ataupun keragaman komponen-komponen pembelajaran lainnya;
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan;

- g. Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik;
- h. Mengembangkan komunikasi peserta didik. Ibnu Hajar (2013. hlm. 52) menambahkan karakteristik yang harus dimunculkan dalam pembelajaran tematik adalah upaya untuk mengembangkan komunikasi anak.

3. Fungsi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk lebih mudah mengerti, memahami, dan mendalami materi pelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2014. hlm. 15) menyebutkan fungsi pembelajaran tematik adalah :

Fungsi pembelajaran tematik untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang terbagung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata (kontekstual) dan bermakna bagi peserta didik.

4. Prinsip dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik

Kementerian dan Kebudayaan (2013. hlm. 9) menyatakan prinsip-prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah :

- a. Guru tidak bersikap otoriter dan berperan sebagai single actor yang mendominasi proses pembelajaran;
- b. Pemberian tanggungjawab terhadap individu dan kelompok harus jelas dan mempertimbangkan kerja sama kelompok;
- c. Guru bersikap akomodatif terhadap ide-ide yang muncul saat proses pembelajaran yang di luar perencanaan;
- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri disamping penilaian lain.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran tematik maka siswa dapat mengembangkan kemampuan diri sendiri, mengembangkan kemampuan berbahasa karena dapat mengkaitkan mata pelajaran dengan pengalaman sendiri, dan melatih siswa lebih kreatif.

I. Hipotesis Penelitian

Zainal Arifin (2012. hlm. 197) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian.” dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Umum

a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis Khusus

a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan.

b. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman.

c. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan.

H₁ : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan.