

BAB II

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

A. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

1. Hakikat Pendidikan IPS

a. Pengertian Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang lebih mengarah pada kegiatan sosial seorang individu di masyarakat atau hubungan interaksi antara seorang individu dengan lingkungan atau masyarakat yang ada di sekitarnya. Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, dkk. 2006, hlm. 7), 'IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.' Cabang-cabang ilmu sosial tersebut antara lain adalah ilmu sejarah, geografi, antropologi, ekonomi, sosiologi, politik dan pemerintahan, hukum, komunikasi serta psikologi, yang disatukan menjadi suatu matapelajaran yang ada di sekolah. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Soemantri (dalam Hanifah, 2009, hlm. 121), 'IPS mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, Tingkat Menengah.'

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah penyederhanaan dari cabang-cabang ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada pendidikan tingkat dasar dan menengah.

IPS memiliki pengertian yang berbeda dengan pendidikan IPS. Supriatna, dkk (2009, hlm. 4) mengatakan bahwa, "Pendidikan IPS lebih ditekankan pada bagaimana cara mendidik tentang ilmu-ilmu sosial atau lebih kepada penerapannya." Sapriya, dkk (2006, hlm. 4) juga menyatakan bahwa, "Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan."

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan IPS merupakan cara mendidik atau menerapkan ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain yang telah disebutkan di atas, perbedaan antara Ilmu Sosial atau IPS dengan Pendidikan IPS dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Ilmu Sosial dan Studi Sosial/IPS

Ilmu Sosial (Social Science)	Persamaan/Perbedaan	Studi Sosial/IPS
Semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya/semua ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat	Pengertian	Bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari beberapa aspek kehidupan secara terpadu
Ruang lingkungannya berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat	Ruang Lingkup	Hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupan meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat
Aspek-aspek kehidupan manusia yang dikaji secara terlepas-lepas sehingga melahirkan satu bidang ilmu	Objek	Aspek kehidupan manusia dikaji berdasarkan satu kesatuan gejala sosial atau masalah sosial (tidak melahirkan bidang ilmu)
Menciptakan tenaga ahli pada bidang sosial	Tujuan	Membentuk warga negara yang baik
Pendekatan disipliner	Pendekatan	Pendekatan interdisipliner atau multi disipliner
Dikembangkan di tingkat perguruan tinggi	Tempat Pembelajaran	Dikembangkan pada tingkat SD dan SMP

Sumber : Sapriya, dkk. (2007, hlm. 5)

Mulyasa (2007, hlm. 125) mengemukakan bahwa, “Melalui matapelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.”

Selain itu menurut Winataputra (2007, hlm. 8.1) matapelajaran IPS diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu.

- 1) Memberikan bekal pengetahuan dasar baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Mengembangkan keterampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi

- 4) Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan ciptaannya
- 5) Memupuk daya kreatif siswa dan inovatif siswa
- 6) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama dari pembelajaran IPS sendiri adalah untuk membentuk individu-individu agar dapat memahami kehidupan sosial, aktivitas dan interaksi yang dimaksudkan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, namun memiliki rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan, dan memperluas nilai-nilai serta ide-ide masyarakat bagi generasi yang akan datang.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan yang disusun berdasarkan taksonomi tujuan pendidikan dan berorientasi pada perubahan tingkah laku siswa. Menurut Hanifah (2009, hlm. 121) terdapat empat tujuan pembelajaran IPS yang berorientasi pada perubahan tingkah laku yaitu, “Pertama pengetahuan dan pemahaman; kedua sikap hidup belajar; ketiga nilai sosial dan sikap; keempat keterampilan.” Selain itu Solihatin dan Raharjo (dalam Kurnia, 2014., hlm. 8) mengatakan bahwa, ‘Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.’ Menurut Mulyasa (2007, hlm. 126), dalam KTSP matapelajaran IPS memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global

Ada 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu.

1) Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Setiap manusia sudah diberi akal, maka dengan akalnya itulah manusia dapat berpikir. Namun dalam proses berpikir tersebut tergantung pada kesadaran

manusia tentang apa yang akan dijadikan objek berpikirnya. “Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan” (Sapriya, dkk. 2006, hlm. 19).

Winataputra (dalam Sapriya, dkk. 2006, hlm. 19) mengemukakan bahwa, ‘Dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi.

2) Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

Selain pengembangan kemampuan berpikir yang didominasi oleh aspek kognitif, pembelajaran IPS juga memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek afektif. S. Hamid Hasan (dalam Sapriya, dkk. 2006, hlm. 24) mengartikan nilai sebagai, ‘Sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/positif atau tidak bagus/negatif.’

Franz Von Magnis (dalam Sapriya, dkk, 2006, hlm. 24) menyatakan bahwa, ‘Etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk.’

3) Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Tujuan yang ketiga dari pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial. Tujuan ini dimaksudkan untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Jika dilihat dari konteks sosialnya, ilmu sosial memiliki cakupan yang cukup luas pada pembelajaran IPS. Oleh karena itu pada tingkat sekolah dasar, ruang lingkup pembelajaran IPS dibatasi sesuai dengan perkembangan peserta didik. Menurut Hanifah, dkk. (dalam Kurnia, 2014, hlm. 8), ‘Ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah.’ Gejala sosial yang dibahas dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar

meliputi masalah sosial yang ada pada kehidupan siswa sehari-hari dengan menggunakan metode dan pendekatan kesadaran siswa terhadap gejala dan masalah kehidupan.

Menurut Mulyasa (2007, hlm. 126) ruang lingkup matapelajaran IPS pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

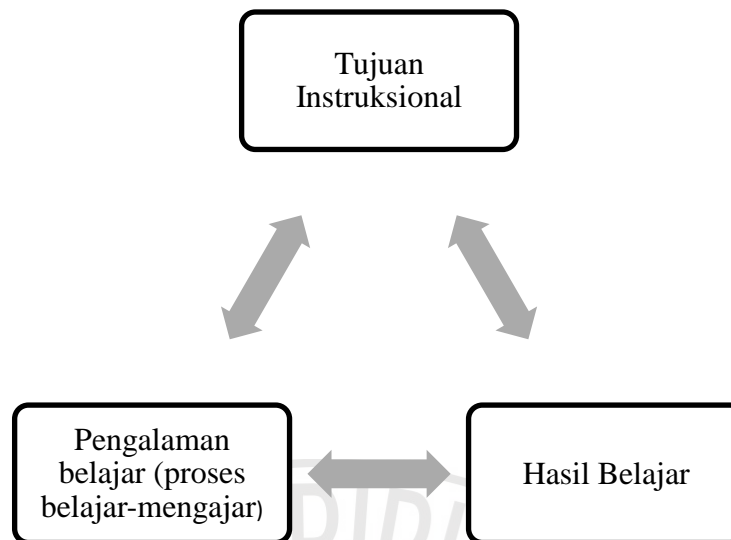
Selain itu menurut Sapriya (dalam Kurnia, 2014, hlm. 9) mengatakan bahwa ada empat dimensi PIPS, yaitu.

- 1) Dimensi pengetahuan (*Knowledge*)
- 2) Dimensi keterampilan (*Skill*)
- 3) Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*)
- 4) Dimensi tindakan (*Action*)

Dalam struktur dan muatan KTSP, matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) termasuk kedalam kelompok matapelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

2. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat tiga komponen, yaitu tujuan pembelajaran, proses atau kegiatan pembelajaran dan hasil belajar. Tingkat keberhasilan suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat atau diukur dari hasil belajar siswa.



Gambar 2.1
Hubungan Antara Tiga Unsur Pembelajaran
Sudjana (2013, hlm. 2)

Tujuan instruksional dibuat pada saat merumuskan perencanaan pembelajaran, yang akan berfungsi sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran telah tercapai. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Jika dalam pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa belum memenuhi target yang ada dalam tujuan pembelajaran, maka guru dapat mengambil tindakan perbaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Sudjana (2013, hlm. 22), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalamannya.”

B. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua pelaku, yaitu guru dan siswa. Dalam implementasinya, kegiatan pembelajaran memiliki komponen-komponen yang digunakan untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Salah satu dari komponen dalam pembelajaran adalah model pembelajaran atau dapat juga disebut model pengajaran. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2011, hlm. 133) berpendapat bahwa ‘Model pembelajaran adalah suatu rencana atau

pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.’ Sedangkan menurut Suprijono (2012, hlm. 46), “Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.”

Dari kedua pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan oleh guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan di dalam kelas. Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru yang sukses adalah guru yang dapat melibatkan para siswa dalam tugas-tugas yang sarat dengan muatan kognitif dan sosial, dan bagaimana mengerjakan tugas-tugas tersebut secara produktif.

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Rusman (2012, hlm. 136) model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut, yaitu.

- 1) Berdasarkan pada teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar-mengajar di kelas
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); b) adanya prinsip-prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

c. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran dapat membantu guru untuk merancang proses pembelajaran bagi siswa. Joyce, dkk (2011, hlm. 31) mengelompokkan model-model pengajaran ke dalam empat jenis, yaitu.

- 1) Kelompok model pengajaran memproses informasi (*the information-processing family*)
- 2) Kelompok model pengajaran sosial (*the social family*)

- 3) Kelompok model pengajaran personal (*the personal family*)
- 4) Kelompok model pengajaran sistem perilaku (*the behavioral systems family*)

Berikut ini adalah penjelasan mengenai model-model pembelajaran yang telah di sebutkan di atas.

- 1) Kelompok model pengajaran informasi

Kelompok model pembelajaran ini mengutamakan pada penanaman konsep, pengujian hipotesis dan merancang cara berpikir kreatif. Joyce, dkk. (2011, hlm. 31) mengungkapkan bahwa,

“Model-model memproses informasi (*information processing models*) menekankan cara-cara dalam meningkatkan dorongan alamiah manusia untuk membentuk makna tentang dunia (*sense of the world*) dengan memperoleh dan mengolah data, memperoleh dan mengolah data, merasakan masalah-masalah dan menghasilkan solusi-solusi yang tepat, serta mengembangkan konsep dan bahasa untuk mentransfer solusi/data tersebut”

Kelompok model ini memiliki manfaat untuk mengamati diri sendiri dan masyarakat, sehingga dapat diterapkan untuk mencapai tujuan-tujuan pribadi dan sosial dalam pendidikan.

- 2) Kelompok model pengajaran sosial

Kelompok model pengajaran sosial memfokuskan pada cara berperilaku, berinteraksi atau bersosialisasi dengan masyarakat, sehingga dapat meningkatkan hasil capaian pembelajaran akademik. Menurut Joyce, dkk (2011, hlm. 295), “Peran utama pendidikan adalah untuk mempersiapkan warga negara yang akan mengembangkan tingkah laku demokratis yang terpadu, baik dalam tataran pribadi maupun sosial yang produktif.”

Berdasarkan pengelompokan model pengajaran yang dilakukan oleh Joyce, dkk, model pembelajaran kooperatif termasuk ke dalam model pengajaran sosial. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat Joyce, dkk (2011, hlm. 295) yang mengatakan bahwa, “Sebuah usaha yang dilakukan bersama pada dasarnya dapat meningkatkan kualitas kehidupan, mendatangkan kebahagiaan dan semangat serta supel dan mencegah adanya konflik sosial yang dekonstruktif.” Model pengajaran sosial menitikberatkan pada tabiat sosial, cara mempelajari tingkah laku sosial dan pengaruh interaksi sosial tersebut terhadap hasil pencapaian pembelajaran

akademik. Dalam proses interaksi sosial ini, siswa dituntut untuk bekerjasama secara produktif. Selain itu tokoh atau ahli yang mengembangkan model pembelajaran kooperatif merupakan pencetus atau pengembang model pengajaran sosial.

Tabel 2.2
Pengembang atau Pencetus Model Pengajaran Sosial

Model-Model	Para Peneliti (Para Pengikutnya)
Mitra Belajar- Interdependensi Positif-	David Johnson Roger Johnson Margarita Calderon Elizabeth Cohen
Penelitian Tersusun	Robert Slavin (Aronson)
Investigasi Kelompok	John Dewey Herbert Thelen (Shlomo Sharon) (Bruce Joyce)
Bermain Peran	Fannie Shaftel
Penelitian Yurisprudensial	Donald Oliver James Shaver

Sumber : Joyce, B, dkk. (2011, hlm. 35)

3) Kelompok model pengajaran personal

Model pengajaran personal dimulai dari prespektif individu untuk mendorong produktivitas mandiri, meningkatkan kesadaran dan rasa tanggung jawab manusia pada takdir mereka.

Menurut Joyce, dkk (2011, hlm. 365) model pengajaran personal memiliki beberapa tujuan, yaitu.

- a) menuntun siswa untuk memiliki kekuatan mental yang lebih baik dan kesehatan emosi yang lebih memadai dengan cara mengembangkan kepercayaan diri dan perasaan realistis serta menumbuhkan empati pada orang lain;
- b) meningkatkan proporsi pendidikan yang berasal dari kebutuhan dan apresiasi siswa sendiri, melibatkan semua siswa dalam menentukan apa yang akan dikerjakannya atau bagaimana cara mempelajarinya;
- c) mengembangkan jenis-jenis pemikiran kualitatif tertentu.

4) Kelompok model pengajaran sistem perilaku

Menurut Joyce, dkk (2011, hlm. 39) kelompok model pengajaran ini memiliki prinsip bahwa, “Manusia merupakan sistem-sistem komunikasi perbaikan diri (*self correcting communication system*) yang dapat mengubah perilakunya saat merespon informasi tentang seberapa sukses tugas-tugas yang mereka kerjakan.”

2. Model Cooperative Learning

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki arti bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, melainkan membutuhkan kerjasama untuk kelangsungan hidupnya. Tanpa adanya kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, atau masyarakat karena tiap orang memerlukan orang lain dalam hidupnya agar dapat bertahan hidup. Model *Cooperative Learning* atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model yang menekankan pada daya saing atau kompetisi pada siswa, sehingga mendorong siswa untuk berjuang dengan keras agar bisa naik kelas atau lulus, bukan hanya untuk dirinya sendiri tapi juga untuk anggota kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat semangat gotong royong, saling membantu atau membelajarkan antara anak yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2012, hlm. 29)

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

Menurut Johnson, dkk (dalam Joyce, dkk, 2011, hlm. 77), ‘Susunan pembelajaran kooperatif lebih efektif meningkatkan perkembangan personal, sosial, dan akademik siswa.’ Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan suatu kelompok atau tim ditentukan oleh anggota atau individu yang ada dalam kelompok tersebut. Sebaiknya anggota kelompok dalam pembelajaran ini terdiri dari siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi (heterogen) agar dapat saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok.

Menurut Lie (2005, hlm. 31) untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu.

1. Saling ketergantungan positif
2. Tanggung jawab perseorangan
3. Tatap muka
4. Komunikasi antar anggota
5. Evaluasi proses kelompok

Ada tujuh asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif menurut Joyce, dkk (2011), yaitu.

1. Sinergi yang ditingkatkan dalam bentuk kerjasama akan meningkatkan motivasi yang lebih besar daripada ketika belajar secara individual
2. Anggota dalam kelompok akan saling membelajarkan satu sama lain, sehingga tidak menimbulkan pengucilan antar siswa
3. Interaksi yang terjadi dalam kelompok dapat meningkatkan aspek sosial dan intelektual siswa
4. Kerjasama dapat menghilangkan pengasingan dan penyendirian, serta memberi pandangan positif pada orang lain
5. Kerjasama dapat meningkatkan penghargaan diri
6. Siswa dapat meningkatkan kapasitasnya untuk bekerjasama secara produktif
7. Siswa dapat belajar dari beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerjasama.

b. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Model *Cooperative Learning* memiliki tipe-tipe, diantaranya yaitu.

1) Model *Cooperative Learning* tipe *Students Teams Achievement Divisions* (STAD)

Model ini menempatkan siswa pada kelompok-kelompok yang anggotanya berbeda, mulai dari kemampuan, gender, ras dan etnis. Pastikan seluruh anggota mengerti dan menjawab pertanyaan dalam LKS. Setelah itu siswa disiapkan untuk mengerjakan soal kuis secara individu, dimana skor perolehan mereka akan diakumulasikan kedalam skor kelompok. Menurut Slavin (2013, hlm. 12) mengatakan bahwa, “Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru.”

2) Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Model ini memiliki kesamaan dengan

model STAD, perbedaannya terletak pada penilaian akhir kelompok. Pada model TGT kuis diganti dengan turnamen akademik, sehingga siswa akan dibagi kembali kedalam kelompok turnamen akademik sesuai dengan kemampuannya. Skor dari turnamen tersebut akan diakumulasikan dalam skor akhir kelompok asal. Semakin besar skor yang di peroleh oleh individu, maka semakin besar pula skor yang didapatkan oleh kelompok. Saco (dalam Rusman, 2012, hlm. 224) mengatakan bahwa, ‘Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.’

3) Model *Cooperative Learning* tipe *Team Accelerated Instruction* (TAI)

Pada model *Cooperative Learning* tipe TAI siswa dalam tiap tim saling mendukung dan membantu karena mereka menginginkan timnya berhasil. Menurut Slavin, Leavey & Madden (dalam Slavin, 2013, hlm. 15), ‘*Team Accelerated Instruction* sama dengan STAD dan TGT menggunakan penggunaan bauran kemampuan empat anggota yang berbeda dan memberi sertifikat untuk tim dengan kinerja terbaik.’ Menurut Wahyuning, dkk. (2013, hlm. 3) “TAI merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan individualistik dan kooperatif, artinya dalam pembelajaran ini tetap memperhitungkan karakteristik masing-masing individu tanpa mengabaikan “*social impulse*” sehingga siswa dapat mengkonstruksi konsep teoritis seperti yang diinginkan.”

4) Model *Cooperative Learning* tipe *Cooperative Integrated Reading Composition* (CIRC)

Menurut Slavin (2013, hlm. 200) CIRC merupakan “Sebuah program yang komperhensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa pada kelas yang lebih tinggi di sekolah dasar.” Pada model ini, siswa yang bekerjasama dalam tim kooperatif, dikoordinasikan dengan pengajaran kelompok membaca, agar dapat memenuhi tujuan dalam bidang-bidang lain. Dalam kegiatan ini, siswa termotivasi untuk saling bekerja sama yang didasarkan pada pembelajaran seluruh anggota tim.

5) Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw

Pada model pembelajaran ini, siswa bekerja secara berkelompok sebanyak dua kali, yakni dalam kelompok asal dan dalam kelompok ahli. Awalnya siswa berkumpul dengan kelompok asal mereka. Kemudian kelompok tersebut dibagi kembali menjadi kelompok ahli, jadi masing-masing anggota kelompok berkumpul sesuai dengan kelompok ahli (baru). Setelah itu mereka kembali pada kelompok asalnya dan memberikan informasi yang telah didapat dalam kelompok ahli. Setelah masing-masing anggota menjelaskan bagiannya pada kelompoknya, mereka mulai siap untuk diuji secara individu.

Selain yang telah disebutkan di atas, terdapat tipe model *Cooperative Learning* yang lain menurut Suprijono (2012), yaitu sebagai berikut.

- 1) Jigsaw
- 2) *Think-Pair-Share*
- 3) *Numbered Head Together*
- 4) *Group Investigation*
- 5) *Two Stay Two Stray*
- 6) *Make A Match*
- 7) *Listening Team*
- 8) *Inside Outside Circle*
- 9) *Bamboo Dancing*
- 10) *Point-Counter-Point*
- 11) *The Power of Two*

3. Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

a. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Model ini memiliki kesamaan dengan model STAD, perbedaannya terletak pada penilaian akhir kelompok. Pada model TGT kuis diganti dengan turnamen akademik, sehingga siswa akan dibagi kembali kedalam kelompok turnamen akademik sesuai dengan kemampuannya. Skor dari turnamen tersebut akan diakumulasikan dalam skor akhir kelompok asal. Semakin

besar skor yang di peroleh oleh individu, maka semakin besar pula skor yang didapatkan oleh kelompok.

Saco (dalam Rusman, 2012, hlm. 224) mengatakan bahwa, ‘Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.’

Adapun ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Rusman (2012, hlm. 225) adalah sebagai berikut.

- 1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- 2) *game tournament*
- 3) penghargaan kelompok

b. Tujuan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

Model ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk meningkatkan kepekaan sosial dan kerjasama siswa dalam memecahkan masalah
- 2) Agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Agar siswa memiliki peluang untuk menunjukkan kemampuannya di hadapan teman sekelas ketika mengikuti turnamen
- 4) Untuk meningkatkan sifat toleransi siswa pada temannya yang memiliki latar belakang berbeda
- 5) Siswa saling membelajarkan sesama siswa lainnya atau pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) yang lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru
- 6) Siswa memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar
- 7) Membuat guru juga menjadi lebih aktif dan lebih terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator dan evaluator

c. Karakteristik Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur formasi, instruksi dan lembar tugas. Formasi ditandai dengan pengelompokan siswa berdasarkan kemampuannya yang beragam ke dalam tim atau kelompok, sedangkan instruksi

merupakan pertanyaan atau kuis yang berbentuk kartu soal dengan lembar tugas tertentu.

Menurut Slavin (2013, hlm. 14), “TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.”

Pada saat proses diskusi, anggota dalam satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari atau mengerjakan LKS dan saling menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi ketika siswa sedang bermain dalam turnamen, teman kelompoknya tidak boleh membantu.

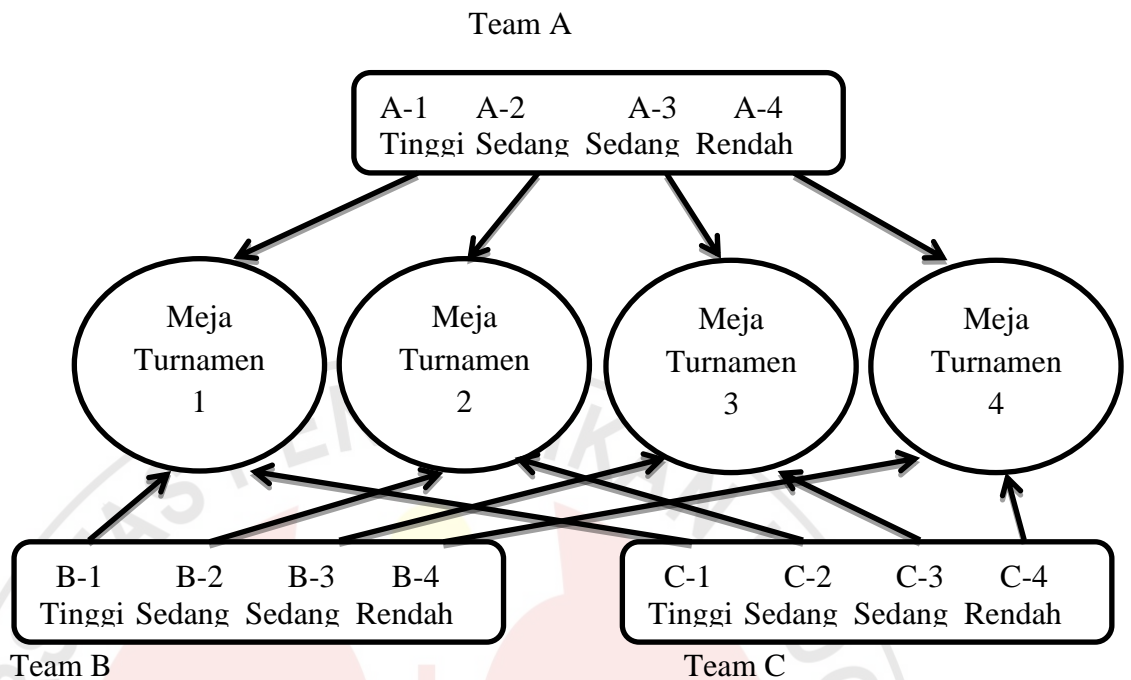
d. Langkah-langkah Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Robert E. Slavin terdapat lima langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu tahap presentasi di kelas, belajar dalam kelompok atau tim, permainan akademik, pertandingan dan penghargaan kelompok (rekognisi tim).

Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe TGT (Slavin, 2013, hlm. 169)

- 1) Guru menyajikan materi
- 2) Belajar dalam tim
 - a) Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok atau tim berdasarkan peringkat yang telah dibuat oleh guru
 - b) Tiap kelompok terdiri dari empat sampai lima orang
 - c) Siswa ditugaskan untuk memahami materi yang telah disampaikan guru
 - d) Pembagian LKS pada setiap kelompok
 - e) Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka untuk menguasai materi
 - f) Instruksikan pada setiap kelompok untuk saling bekerja sama
 - g) Berikan penekanan bahwa mereka tidak boleh mengakhiri diskusi sebelum yakin seluruh anggotanya paham atau menjawab dengan benar
 - h) Bila ada pertanyaan, terlebih dahulu ditanyakan pada teman dalam kelompoknya
 - i) Siswa mempresentasikan hasil diskusinya
- 3) Turnamen
 - a) Siswa dikelompokkan kembali sesuai dengan urutan kinerja mereka dalam tim
 - b) Penentuan nomor meja hanya diketahui oleh guru

- c) Siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen



Gambar 2.2
Pembagian Kelompok Turnamen
 (Slavin, 2013, hlm. 168)

- 4) Rekognisi tim
- a) Menentukan skor tim
 - b) Mempersiapkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya

Adapun langkah-langkah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu.

1. Kegiatan awal
 - a. Guru memberikan salam pembuka
 - b. Guru membangkitkan semangat siswa dengan yel-yel
 - c. Guru memeriksa kehadiran siswa
 - d. Guru melakukan apersepsi
 - e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan inti

Tahap I (Penjelasan Materi)

 - a. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa
 - b. Guru menjelaskan materi pembelajaran
 - c. Guru menjelaskan kegiatan belajar kelompok

Tahap II (Belajar dalam Kelompok)

- d. Guru membagi siswa ke dalam tujuh kelompok (heterogen), masing-masing terdiri dari empat orang
- e. Guru menyiapkan LKS dan sumber belajar
- f. Guru membimbing siswa selama proses diskusi

Tahap III (Turnamen/*Game* Akademik)

- g. Guru kembali mengelompokkan siswa sesuai dengan kinerjanya dalam kelompok. Siswa yang berprestasi tinggi dari tiap tim dikelompokkan dalam satu meja turnamen, hal ini berlaku juga bagi siswa yang berprestasi sedang dan rendah. Sehingga akan terbentuk empat kelompok baru yang akan mengikuti turnamen.
- h. guru menjelaskan peraturan permainan
- i. guru membimbing dan mengawasi jalannya permainan

Tahap IV (Rekognisi/Penentuan Skor Tim)

- j. guru memberikan penghargaan kepada siswa

3. Kegiatan akhir

- a. Guru membantu siswa dalam membuat kesimpulan

e. **Teori yang Mendukung Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament***

1) Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivisme terdiri dari dua jenis, konstruktivisme kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky. Menurut Piaget (dalam Asma, 2006, hlm. 32) ‘Siswa harus terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri dan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif.’ Menurut Asma (2006, hlm. 37), ‘Paham konstruktivistik memandang bahwa dalam belajar siswa secara aktif mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri.’ Pada model *Cooperative Learning* tipe TGT aliran atau paham konstruktivistik terlihat dari adanya diskusi dalam tim atau kelompok. Tiap kelompok dalam TGT diberikan tugas yang harus mereka selesaikan, dengan ketentuan seluruh anggota kelompok harus memahami

tugas atau materi yang mereka diskusikan. Hal ini tentu saja sesuai dengan inti pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Joyce, dkk (2011, hlm. 13) bahwa,

Semua model, dengan cara-caranya sendiri, selalu mengajarkan pada kita bagaimana kita melatih siswa mengembangkan kapasitas mereka dalam meningkatkan pengetahuan dan bekerjasama dengan orang lain untuk menciptakan hubungan sosial dan intelektual yang produktif – meningkatkan pengetahuan dalam ranah akademik, sosial dan personal secara bersamaan.

Dengan adanya pembelajaran secara berkelompok atau dalam hal ini adalah kegiatan diskusi, pengetahuan atau materi tidak sekedar diberikan oleh guru tapi diharapkan siswa dapat membangun sendiri pengetahuan tersebut agar pembelajaran lebih bermakna.

2) Teori Motivasi

Menurut Slavin (2013, hlm. 34), “Prespektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja.”

Penghargaan yang diberikan bertujuan untuk merangsang emosi (perasaan) dan kognisi (pikiran) yang diharapkan dapat menghidupkan perilaku untuk selalu mendapatkan penghargaan. Untuk memenuhi tujuan-tujuan perorangan, masing-masing anggota kelompok dapat mengerjakan apa saja demi keberhasilan anggota kelompok dan yang sangat penting adalah memberikan dukungan secara maksimum oleh anggota terhadap anggota lain dalam kelompok.

Pada model *Cooperative Learning* tipe TGT, paham atau teori motivasi ini dapat dilihat dari adanya persaingan antar siswa dalam kegiatan turnamen. Siswa mewakili kelompoknya dalam mengikuti turnamen akademik, dimana poin atau skor yang diperoleh oleh siswa tersebut akan diakumulasikan ke dalam skor kelompok. Setelah itu kelompok yang paling banyak mengumpulkan skor akan mendapatkan penghargaan dari guru. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi atau minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Materi Pembelajaran

Peneliti melakukan penelitian dikarenakan adanya masalah hasil belajar siswa kelas IV SDN Bantargebang I pada matapelajaran IPS, khususnya pada materi kenampakan alam dan keragaman sosial budaya. Materi kenampakan alam

dan keragaman sosial budaya ini terdapat dalam buku teks IPS kelas IV karangan Pujiati, H, R & Yuliati, U (2008) yang telah di rangkum sebagai berikut.

1. Kenampakan Alam dan Sosial Budaya

Kenampakan alam merupakan sesuatu yang ada di permukaan bumi hasil ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Kenampakan alam dapat disebut juga dengan istilah bentang alam. Kenampakan alam yang ada di bumi dibagi menjadi dua jenis, yaitu kenampakan alam yang berada di wilayah daratan dan perairan.

Kenampakan alam yang berada di wilayah daratan, yaitu.

a. Gunung

Gunung adalah bagian bumi yang menjulang tinggi dengan ketinggian puncaknya di atas 600 m dari permukaan air laut. Gunung dibedakan menjadi dua, yaitu gunung berapi yang merupakan gunung aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus, serta gunung tidak berapi yang merupakan gunung yang sudah tidak aktif lagi.

b. Pegunungan

Pegunungan adalah rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain. Daerah pegunungan juga seiring dimanfaatkan untuk tempat wisata karena udaranya yang sejuk dan pemandangannya yang indah.

c. Pantai

Pantai adalah batas antara daratan dan lautan. Pantai banyak dimanfaatkan sebagai daerah wisata, selain itu dapat juga dijadikan tempat untuk pelelangan ikan dan pembuatan garam.

d. Dataran rendah

Dataran rendah adalah wilayah datar yang memiliki ketinggian 0-200 m di atas permukaan laut. Dataran rendah banyak dimanfaatkan untuk pemukiman, industri dan pertanian. Tanaman yang cocok untuk ditanam di daerah dataran rendah adalah padi, palawija dan tebu.

e. Dataran tinggi

Dataran tinggi adalah wilayah yang terletak pada ketinggian di atas 200 m dari permukaan laut. Dataran tinggi dapat disebut juga dengan istilah *plato* atau *plateau*. Dataran tinggi sangat cocok untuk kegiatan pariwisata dan

perkebunan. Tanaman yang cocok untuk di tanam di daerah ini adalah the, cengkeh, kopi, sayuran dan buah-buahan.

Kenampakan alam yang beradad di wilayah perairan.

a. Sungai

Sungai adalah aliran air yang berasal dari mata air yang bermuara atau berakhir di laut. Sungai banyak dimanfaatkan sebagai sarana transportasi dan irigasi.

b. Danau

Danau merupakan genangan air yang luas yang dikelilingi daratan. Danau sering digunakan untuk kegiatan wisata ataupun olahraga air.

c. Laut merupakan perairan yang luas dengan ciri airnya asin. Laut menghasilkan berbagai jenis ikan, udang, kerang dan rumput laut. Laut juga banyak dimanfaatkan sebagai sarana rekreasi dan transportasi, serta olahraga air. Laut yang sangat luas disebut samudera.

2. Hubungan Kenampakan Alam Dengan Keragaman Sosial Budaya

Kenampakan alam berpengaruh terhadap pekerjaan masyarakat yang tinggal di suatu wilayah. Di daerah pegunungan, masyarakatnya mayoritas bekerja sebagai petani, mereka memanfaatkan tanah pegunungan yang subur untuk dijadikan lahan perkebunan. Masyarakat yang tinggal dipertanian banyak yang menjadi pegawai pabrik, berdagang atau bekerja di kantor-kantor. Selain itu adat istiadat di masyarakat juga banyak dipengaruhi oleh keadaan alam dimana manusia itu tinggal. Masyarakat di daerah pedesaan masih memegang erat adat istiadat seperti hidup bergotong royong, selamatan dan membuat sesaji. Para nelayan ada yang mempersembahkan sesaji untuk “dewa laut” ketika akan mencari ikan.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian yang akan dilakukan membutuhkan rujukan atau referensi penelitian lain yang memiliki kesamaan dan telah dilakukan sebelumnya untuk mendukung atau memperkuat alasan seorang peneliti dalam melakukan penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Asep Sarifudin pada tahun 2013 dengan judul penelitian, yaitu Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe tgg

dengan media papan nilai tempat untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkalian (penelitian eksperimen di kelas IV SDN 4 megu gede dan SDN 3 tegalwangi kecamatan weru kabupaten Cirebon) Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, tes dan catatan lapangan. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah, satu sebagai kelas kontrol dan satu lagi sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang menggunakan metode mengajar konvensional, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di dua sekolah tersebut, maka didapatkan hasil, yaitu.

- a. Pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media papan nilai tempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkalian.
- b. Setelah melakukan pembelajaran perkalian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan papan nilai tempat, siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran perkalian.

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Novianti pada tahun 2010 dengan judul penelitian, yaitu Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam matapelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dalam pelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbasis multimedia lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran konvensional berbasis multimedia dilakukan perhitungan uji T. Uji T dilakukan untuk mencari nilai

thitung kemudian dibandingkan dengan tabel untuk mengambil kesimpulan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0.01$, dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

thitung < ttabel, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak

thitung > ttabel, maka H₀ ditolak dan H₁ diterima

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji t, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung = 4.80 dan tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.01$ diperoleh ttabel = 2.38. Setelah dibandingkan thitung dan ttabel diperoleh jika thitung > tabel sehingga bisa disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam matapelajaran TIK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis multimedia lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Temas Games Tournament (TGT)*.

Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Ely Prihmono Suwarso Putro pada tahun 2012 dengan judul penelitian, yaitu Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Lamaran Pekerjaan Melalui Metode *Team Game Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas XII IS 3 SMA Kristen 1 Surakarta. Jenis metode yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini mengacu pada desain penelitian Kemmis dan Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada Siklus I hasil belajar siswa masih rendah, yaitu 65,80% dan belum menunjukkan keberhasilan yang diharapkan. Pada Siklus II terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran. Persentase keaktifan siswa meningkat dari 67,67% menjadi 75,17%. Hasil belajar siswa pada Siklus II juga meningkat dari 65,80% menjadi 78,57%.

Maka dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* kesimpulannya adalah pertama, metode TGT cukup efektif dipergunakan dalam pembelajaran menulis surat lamaran pekerjaan. Kedua, model TGT cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis surat lamaran pekerjaan. Ketiga, model TGT cukup efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran menulis

surat lamaran pekerjaan. Keempat, model TGT cukup efektif meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran menulis surat lamaran pekerjaan.

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan dan pemecahan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Jika pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, maka hasil belajar siswa SD kelas IV pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, materi Kenampakan Alam dan Keragaman Sosial Budaya akan meningkat.”

