

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Kooperatif

1). Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah murid sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap murid anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut (Lungdren, 2004)¹.

- a. Para murid harus memiliki persepsi bahwa mereka “tenggelam atau berenang bersama.”
- b. Para murid harus memiliki tanggungjawab terhadap murid atau peserta didik lain dalam kelompoknya, selain tanggungjawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.

¹ Lungdren. *Cooperatif learning*. <http://ipotes.wordpress.com>. Diakses tanggal 11 April 2011. 2008. h. 6

- c. Para murid harus berpandangan bahwa mereka semua memiliki tujuan yang sama.
- d. Para murid membagi tugas dan berbagi tanggungjawab di antara para anggota kelompok.
- e. Para murid diberikan satu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi kelompok.
- f. Para murid berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Setiap murid akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Menurut Thompson, et al. dalam Purwanto (2000)², pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran sains. Di dalam pembelajaran kooperatif murid belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 orang murid, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan murid, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih murid menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti

² Ngalim Purwanto. *Strategi dan metode pembelajaran efektif*. Jakarta. Gramedia. 2000. h. 56

menjadi pendengar yang baik, murid diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. (Slavin, 2008)³.

2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Beberapa ciri dari pembelajaran kooepratif adalah; (a) setiap anggota memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara murid , (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (d) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (e) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan (Carin, 2003)⁴.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (2008), yaitu penghargaan kelompok, pertanggungjawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

a. Penghargaan kelompok, Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

³ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.115.

⁴ George Carin. *Effectines and Method learning*. Jakarta: Pustaka Ilmu. 2003 h.85.

- b. Pertanggungjawaban individu, Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.
- c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan, Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh murid dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap murid baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2008)⁵.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim, et al. (2000)⁶, yaitu:

⁵ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.115.

⁶ Ibrahim. *Pendekatan konstruktif dalam pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta. 2000 h.60.

- a. Hasil belajar akademik, Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi murid atau tugas-tugas akademis penting lainnya.

Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu murid memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai murid pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada murid kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu, Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi murid dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja 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 pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada murid keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh murid sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

4. Keterampilan Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi murid atau peserta didik juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan membangun tugas anggota kelompok selama kegiatan.

Keterampilan-keterampilan selama kooperatif tersebut antara lain sebagai berikut (Lungdren, 2008)⁷.

a. Keterampilan Kooperatif Tingkat Awal

- 1) Menggunakan kesepakatan. Yang dimaksud dengan menggunakan kesepakatan adalah menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok.
- 2) Menghargai kontribusi Menghargai berarti memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain. Hal ini berarti harus selalu setuju dengan anggota lain, dapat saja kritik yang diberikan itu ditujukan terhadap ide dan tidak individu.
- 3) Mengambil giliran dan berbagi tugas Pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas/tanggungjawab tertentu dalam kelompok.
- 4) Berada dalam kelompok. Maksud di sini adalah setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan berlangsung.

⁷ Lungdren. *Cooperatif learning*. <http://ipotes.wordpress.com>. Diakses tanggal 11 April 2011. 2008. h. 14

- 5) Berada dalam tugas. Yang dimaksud berada dalam tugas adalah meneruskan tugas yang menjadi tanggungjawabnya, agar kegiatan dapat diselesaikan sesuai waktu yang dibutuhkan.
- 6) Mendorong partisipasi. Mendorong partisipasi berarti mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.
- 7) Mengundang orang lain. Maksudnya adalah meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.
- 8) Menyelesaikan tugas dalam waktunya
- 9) Menghormati perbedaan individu. Menghormati perbedaan individu berarti bersikap menghormati terhadap budaya, suku, ras atau pengalaman dari semua murid atau peserta didik.

b. Keterampilan Tingkat Menengah

Keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara dapat diterima, mendengarkan dengan arif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan, mengorganisir, dan mengurangi ketegangan.

c. Keterampilan Tingkat Mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang murid yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan murid bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok.

Selanjutnya dikemukakan pula bahwa tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh murid akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik murid akan dibagi dalam meja–meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing–masing.

Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Murid dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor

yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin⁸, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri – ciri sebagai berikut.

1. Murid Bekerja Dalam Kelompok – Kelompok Kecil, Murid ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi murid untuk saling membantu antar murid yang berkemampuan lebih dengan murid yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri murid bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.
2. *Games Tournament*, Dalam permainan ini setiap murid yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Murid yang mewakili kelompoknya,

⁸ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.100.

masing – masing ditempatkan dalam meja – meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu – kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.

Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta

dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali – kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

3. Penghargaan Kelompok, Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing–

masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2.2 Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

Dengan keterangan sebagai berikut: *Top Scorer* (skor tertinggi), *High Middle scorer* (skor tinggi), *Low Middle Scorer* (skor sedang), *Low Scorer* (skor terendah).⁹

Menurut Yasa¹⁰ mengemukakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

1. Mengajar (*teach*), mempersentasekan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan murid, dan memberikan motivasi.
2. Belajar kelompok (*team study*), murid bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

⁹ Ibrahim. *Pendekatan konstruktif dalam pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta. 2000 h.60.

¹⁰ Yasa Doantara. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)*. <http://ipotes.wordpress.com>. Diakses tanggal 11 April 2011. 2008. h. 3

3. Permainan (*game tournament*), permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing – masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
4. Penghargaan kelompok (*team recognition*), pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.¹¹

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas Mahmudin mengemukakan bahwa dalam TGT, para murid dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu murid bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah murid bekerja dalam tim (sama dengan TPS).¹²

¹¹ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.115.

¹² Yasa Doantara. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)*. <http://ipotes.wordpress.com>. Diakses tanggal 11 April 2011. 2008. h. 3

Dalam TGT murid memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Murid memainkan game ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para murid yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu murid sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap murid akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi murid untuk menyumbangkan skor-skor

maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin dalam Mahmudin (2008: 91)¹³ mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

1. Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
2. Step 2: Belajar Tim, para murid mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Step 3: Turnamen, para murid memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
4. Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut murid dan menempatkan murid pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
2. Murid mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba

¹³ Mahmudin. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*. <http://mahmuddin.wordpress.com>. Diakses tanggal 21 April 2011. 2009.h. 5.

menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.

5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya murid berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, murid menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat murid berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

3. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi murid. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin, perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para murid bekerja¹⁴. Deutsch *dalam* Slavin mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
2. kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
3. individualistik, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.¹⁵

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para murid berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan murid yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan

¹⁴ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.116.

¹⁵ *ibid*

mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragama oleh murid sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi murid .

Slavin, melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar murid yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- a. Para murid di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada murid yang ada dalam kelas tradisional.
- b. Meningkatkan perasaan/persepsi murid bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.

- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada murid tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- e. Keterlibatan murid lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- f. TGT meningkatkan kehadiran murid di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.¹⁶

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual murid . Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar murid secara individual.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni "hasil" dan "belajar", mempunyai arti yang berbeda. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian hasil belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan hasil adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya). Sedangkan Djamarah mengutip dari Mas'ud Hasan Abdul Qahar, menjelaskan bahwa hasil adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang

¹⁶ Slavin. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Gramedia. 2008 h.116.

diperoleh dengan jalan keuletan kerja, dengan kata lain hasil adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada murid .¹⁷

Adapun pengertian hasil belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini hasil belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan murid setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar.¹⁸

Jadi hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh murid selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya hasil belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada murid sebagai indikasi sejauhmana murid telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya hasil belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

Hasil merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian hasil belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Untuk itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu dapat kita temukan satu titik persamaan. Sehubungan dengan hasil belajar, Purwanto

¹⁷ Djamarah Syaiful dan Aswan Zain. *Strategi Belajar mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002. h.67

¹⁸ Badudu. J.S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. 1994 h. 317

memberikan pengertian hasil belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport.”¹⁹

Sedangkan menurut Nasution hasil belajar adalah: Kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.²⁰

Winkel (1996:226) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka hasil belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.²¹ Sedangkan menurut Kunandar (2007: 77) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.²²

Purwanto mendefinisikan hasil sebagai suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok dalam bidang tertentu.²³ Banyak kegiatan yang biasa dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan hasil, semuanya tergantung dari kesenangan setiap individu. Hasil belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti

¹⁹ Purwanto. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1998.h.27

²⁰ Nasution S. *Didaktik Azas-Azas Mengajar*. Bandung: Jemmars. . 1986. h.17

¹⁶ Winkel W.S. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia. 1986. h.65

¹⁷ Kunandar. *Guru Profesional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada . 2007.h.89

¹⁸ Purwanto. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 1998.h.28

proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan.

Jadi hasil belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

B. Penelitian Relevan

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar murid beberapa metode atau media pembelajaran yang tepat perlu di terapkan hal ini berkaitan dengan upaya meningkatkan kualitas peserta didik. Penerapan metode TGT dalam meningkatkan hasil dan prestasi belajar murid telah dilakukan pada beberapa mata pelajaran seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Astina dengan judul penelitian “meningkatkan hasil belajar matematika pokok bahasan pecahan menggunakan metode *team games tournament* (TGT) pada murid kelas IV SDN 15 Mandonga tahun pelajaran 2009/2010 yang menyimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan pecahan pada murid sebelum dan sesudah menggunakan metode TGT. Demikian pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saleh dengan judul “implementasi pembelajaran kooperatif model *team games tournament* (TGT) pada murid kelas V SDN 12 Baruga tahun pelajaran 2009/2010 terhadap hasil belajar murid ” yang

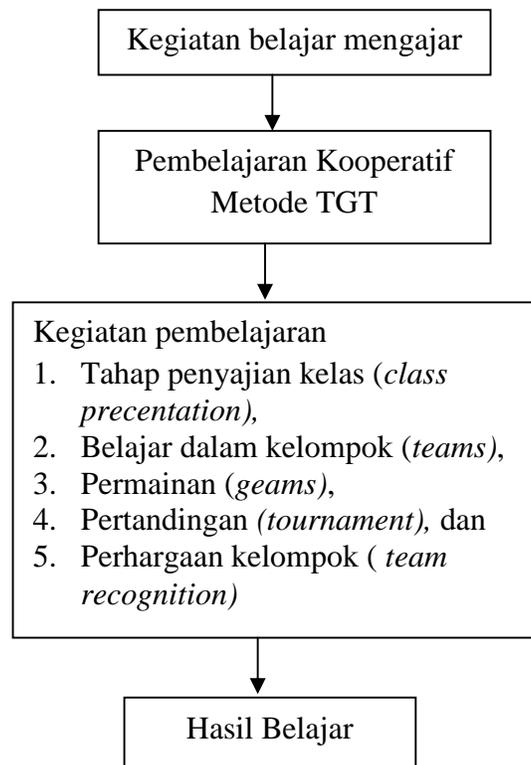
menyimpulkan bahwa ada ada peningkatan hasil belajar matematika pokok bahasan bangun ruang pada murid sebelum dan sesudah menggunakan metode TGT.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka hasil belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Hasil belajar pendidikan agama Islam adalah hasil yang dicapai oleh murid dan sejauhmana murid telah menguasai materi pelajaran Agama Islam yang disampaikan oleh guru dimana hasil belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

Upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran TGT. Metode *team games tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang terdiri dari 5 langkah tahapan pembelajarn yaitu: tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*geams*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Secara sederhana skema kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Alur kerangka pemikiran