

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris *cooperate* yang artinya bekerja bersama-sama, sedangkan pembelajaran adalah *learning* yang artinya belajar atau mendengar. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi belajar yang harus dicapai oleh kelompok.

Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan pembelajaran *cooperative learning*.¹

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. Pembelajaran kooperatif adalah strategi

¹Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2014), h. 202-204.

pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 siswa untuk saling berinteraksi.

Cooperative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.²

Menurut Marpaung, dkk pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana para siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Lebih lanjut mengemukakan ciri-ciri belajar kooperatif adalah sebagai berikut yakni:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok, produktif, mendengar, mengemukakan pendapat dan membuat keputusan secara bersama.
- b. Kelompok siswa terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, rendah dan sedang.
- c. Jika dalam kelas terdiri dari siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, jenis kelamin berbeda maka diupayakan agar tiap kelompok dilibatkan dari masing-masing yang berbeda baik ras, suku, maupun jenis kelamin yang berbeda pula.
- d. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok.³

Adapun tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah untuk membangkitkan interaksi yang efektif diantara anggota kelompok melalui diskusi, dalam hal ini sebagian besar aktivitas pembelajaran terpusat pada siswa yakni materi pelajaran kemudian berdiskusi untuk memecahkan masalah atau tugas dan interaksi yang efektif dimungkinkan semua kelompok dapat menguasai materi pada tingkat yang relatif singkat.

²Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2006), h. 239.

³Marpaung Dkk, *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Matematika (Model-Model Pembelajaran)* (Jakarta : Depdiknas, 2002), h. 20.

2. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan Pada Manajemen Koooperatif

Manajemen mempunyai tiga fungsi, yaitu: (a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. (b) Fungsi manajemen organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. (c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk Bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerjasama

Kemampuan bekerjasama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Ada tiga tujuan pokok dari pembelajaran kooperatif yaitu :

a. Hasil belajar akademik

- 1) Dalam belajar kooperatif selain tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi belajar peserta didik atau tugas-tugas akademis lainnya.
- 2) Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

- 1) Penerimaan terhadap orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan intelektual.
- 2) Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai

⁴Rusman, *Op.Cit.*, h. 206-208.

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 adalah mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh peserta didik, sebab saat ini banyak anak muda yang kurang memiliki ketrampilan sosial.⁵

4. Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur pembelajaran kooperatif pada dasarnya terdiri atas empat prinsip, yaitu :

a. Penjelasan materi

Tahap penjelasan diartikan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap materi pokok pelajaran.

b. Belajar dalam kelompok

Setelah guru menjelaskan materi umum tentang pokok-pokok pelajaran, siswa diminta untuk belajar di kelompoknya masing- masing. Pengelompokan bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan baik perbedaan gender, latar belakang agama, sosial ekonomi, etnik, serta perbedaan kemampuan akademik.

⁵Isjoni, *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok* (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet ke 2, h. 27-28.

c. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual ataupun kelompok.

d. Pengakuan tim

Pengakuan tim adalah penetapan yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim atau kelompok belajar untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.⁶

B. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.⁷

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.⁸ Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe

⁶Wina Sanjaya, *Op.Cit.*, h. 249.

⁷Kardi Dan Nur, *Pengantar Pada Pembelajaran Dan Pengelolaan Kelas* (Surabaya : Uni Press, 2003), h.9.

⁸Robert E Slavin, *Cooperative Learning*. h. 13.

atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Taurnament*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.⁹

Lima komponen utama dalam metode TGT (*Teams Games Taurnament*), yaitu:

1. Penyajian materi

pada awalnya pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan saat game, karna skor games akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (teams)

kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

⁹Solihatin, *Kooperatif Learning* (Analisis Metode Pembelajaran), (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), h. 24

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Tournament

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentase kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompok pada meja I, tiga siswa melanjutkan pada meja II dan seterusnya.

5. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat bintang penghargaan atau hadiah apa bilah rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Tim mendapat julukan "Super Team". Jika rata-rata skor 45 atau lebih, "Great Team" apa bilah rata-rata mencapai 40 - 45 dan "Good Team" apa bilah rata-ratanya 30- 40.¹⁰

¹⁰*Ibid*, h. 31.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

sebagai berikut:

1. Kelompok (Team)
 - a. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.
 - b. Guru memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi kelas (class Presentation)
 - a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 - b. Guru menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok
 - c. Guru menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas
3. Permainan (games)
 - a. Guru memberikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi
 - b. Guru memberikan materi games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu bernomor
 - c. Guru memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar
4. Kompetisi (Turnament)
 - a. Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.tiga siswa tertinggi presentasinya pada meja 1,tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
 - b. Guru mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan
5. Penghargaan (Team recognize)
 - a. Guru mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen
 - b. Guru memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.¹¹

Gagasan utama dibalik metode TGT (*Team Games Tournament*) adalah untuk memotivasi para siswa dalam mendorong dan membantu satu sama lain agar dapat menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Jika

¹¹ Puji Lestari (Tary) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.htm Diakses,28 November 2017

para siswa menginginkan agar kelompok mereka memperoleh penghargaan, mereka harus mendorong teman mereka untuk melakukan yang terbaik dan menyatakan suatu norma bahwa belajar itu merupakan suatu yang penting, berharga dan menyenangkan.

Metode TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2. Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, 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.

3. 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.¹²

3. Kelebihan Dan Kekurangan Model TGT (*Teams Games Tournament*)

Kelebihan Dan Kekurangan Model TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu:

- a. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
 1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya
 2. Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya
 3. Model pembelajaran TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. karena dalam pembelajaran TGT, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik
 4. Pembelajaran TGT, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model TGT.
- b. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
 1. Model pembelajaran TGT, harus menggunakan waktu yang sangat lama
 2. Model pembelajaran TGT, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model TGT
 3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.¹³

¹²*Ibid*,h.34

¹³<http://Akhmuhammadarifin.Blogspot.Co.Id/2013/06/Model-Pembelajaran-Team-Games.Html>. Diakses 25 Desember 2017.

C. Hakikat Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Dalam proses belajar siswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mempelajari bahan belajar. Kemampuan-kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dibelajarkan dengan bahan belajar menjadi semakin rinci dan menguat. Adanya informasi tentang sasaran belajar, adanya penguatan-penguatan, adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan siswa semakin sadar, akan kemampuan dirinya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan dalam diri mereka atas stimulasi lingkungan dan proses mental sehingga pengetahuannya semakin bertambah.¹⁴

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (produk) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dalam lingkungan yang menimbulkan perubahan perilaku.

¹⁴ Nur Hamiyah Dan Muhammad Jauhar, *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2014), h. 269.

Menurut Sudjana hasil belajar adalah “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.¹⁵ Sedangkan menurut Keller dalam Abdurrahman hasil belajar adalah “prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak, sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar”.¹⁶ Ini berarti besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.¹⁷ Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Jadi hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa dalam situasi belajar yang menunjukkan tingkat penguasaan kemampuan baik aspek *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik*.

¹⁵Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h.22.

¹⁶Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta,2003),h. 39.

¹⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 34.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang dapat dikategorikan ke dalam dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri pelajar dan faktor yang datang dari luar pelajar atau faktor lingkungan.

Faktor yang datang dari diri pelajar terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan pelajar besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping kemampuan, faktor lain yang juga mempunyai kontribusi terhadap hasil belajar seseorang ialah motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan faktor psikis. Adanya pengaruh dari dalam diri pelajar merupakan hal yang logis jika dilihat bahwa perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang disadarinya. Jadi, sejauh mana usaha pelajar untuk mengondisikan dirinya bagi perbuatan belajar, sejauh itu pula hasil belajar akan ia capai.

Meskipun demikian, hasil belajar yang dicapai oleh pelajar masih dipengaruhi oleh faktor yang datang dari luar dirinya, yang disebut lingkungan. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran yang dikelola oleh guru. Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar disekolah dipengaruhi oleh kapasitas pelajar dan kualitas pengajaran.¹⁸

D. Hakekat Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa-siswa difasilitasi untuk

¹⁸Disusun Oleh Tim Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 2001), h. 64-65.

mengembangkan sejumlah ketrampilan proses dan kerja ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Ketrampilan proses ini meliputi: ketrampilan mengamati dengan seluruh indera, ketrampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu memperhatikan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Tujuan Mata Pelajaran IPA untuk peserta didik agar memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan. Keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam.

6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Meningkatkan pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.¹⁹

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang berkenaan dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran telah banyak dilakukan sebagai acuan untuk penelitian ini. Penelitian relevan yang dimaksudkan adalah:

1. Penelitian skripsi oleh Rusdiani program studi PAI STAIN Sultan Qaimuddin Kendari tahun 2012 yang berjudul: “Penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas III SD Negeri 12 kendari”. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 adalah sebanyak 17 orang siswa atau sebesar 67% dengan nilai rata-rata 69,29 dan pada siklus II siswa yang memperoleh nilai di atas 70 adalah sebanyak 22 orang siswa atau sebesar 92% dengan nilai rata-rata 79,05%, maka hasil tes meningkat sebesar 10% dari tindakan siklus I ke siklus II.²⁰
2. Penelitian skripsi oleh Rifki Novita Kurnia program studi PGMI UIN sunan kalijaga Yogyakarta tahun 2012 yang berjudul: “upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan strategi

¹⁹Sriani Hardini & Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Kosep & Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), h.151.

²⁰Rusdiani, “Penerapan metode TGT (*Teams Games Tournament*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 12 Kendari”. *Skripsi*, (Kendari Jurusan Tarbiyah STAIN Kendari, 2012),h 48-50.

cooperative learning tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di MIN Temple Sleman Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 90 adalah sebanyak 22 siswa atau sebesar 59,46% dengan nilai rata-rata 73,11 dan pada siklus II siswa yang memperoleh nilai 100 adalah sebanyak 34 siswa atau sebesar 91,89% dengan kategori baik sekali.²¹

3. Penelitian skripsi oleh Theresia Dwi Korayanti program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 yang berjudul: “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta”. Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 26,93%. Hasil evaluasi siklus I, dari 26 siswa ada 16 siswa (61,53%) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 63,26. Setelah dilakukan tindakan siklus II, sebanyak 23 siswa (88,46%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80,57.²²

Ketiga penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian Rusdiani, Rifki Novita Kurnia dan Theresia Dwi Korayanti memiliki persamaan pada penggunaan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sedangkan rusdiani

²¹Rifki Novia Kurnia “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Strategi Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Di MIN Tempel Sleman Yogyakarta” . *Skripsi*,(Yogyakarta Jurusan Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2012),h 141.

²²Theresia Dwi Korayanti “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta”.*Skripsi*,(Yogyakarta Jurusan Pendidikan pra sekolah dan sekolah dasar Universitas Negeri Yogyakarta, 2013),h 100.

dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah Penelitian Rifki Novita Kurnia pada mata pelajaran IPA pada jenjang SD, Theresia Dwi Korayanti pada mata pelajaran IPS pada jenjang SD, Sedangkan penelitian Rusdiani pada mata pelajaran PAI jenjang SD. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Rusdiani adalah lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, perbedaan peneliti ini dengan peneliti Rifki Novita Kurnia adalah pada prestasibelajar, dan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Theresia Dwi Korayanti adalah lokasi penelitian, subjek, objek penelitian dan mata pelajarannya. Penelitian Theresia Dwi Korayanti untuk meningkatkan Prestasi belajar IPS, sedangkan perbedaan penelitian ini pada hasil belajar siswa, lokasi penelitian, subjek dan objek. Adapun posisi penelitian ini dari ketiga penelitian yang telah dipaparkan adalah untuk membuktikan teori bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di MIS Asyafi'ya Kendari.

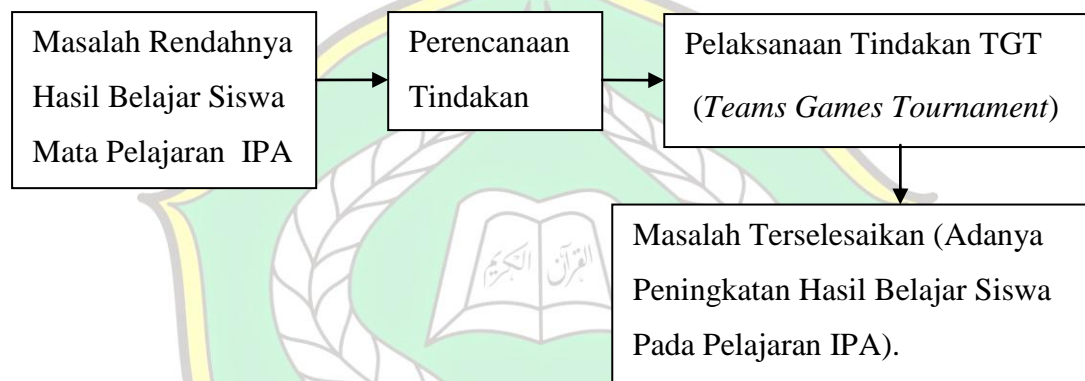
F. Kerangka Berfikir

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang ada di SD/MI. Hasil belajar IPA dipengaruhi oleh kemampuan, keaktifan dan kualitas antar komponen pendidikan. Sebagai sarana penunjang, suatu model pembelajaran adalah strategi yang digunakan dalam belajar mengajar. Semakin baik pengajar menguasai dan menggunakan strateginya, maka makin efektif pula pencapaian tujuan belajar.

Guru dalam proses pembelajaran selalu bertujuan agar materi yang disampaikan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi harapan itu belum dapat diwujudkan sepenuhnya, karena pembelajaran yang masih berlangsung selama ini

hanya memetingkan hasilnya saja, tidak mementingkan prosesnya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi siswa secara penuh adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Dalam penerapan model ini siswa diharapkan dapat menguasai setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok atau dengan kata lain penguasaan penuh, sehingga model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajara siswa.

Dari uraian di atas, secara skematis dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka pemecahan masalah