

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2011:15) “Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim”. Selanjutnya menurut Hamid Hasan (dalam Etin Solihatin, 2007:4) pembelajaran kooperatif adalah “Bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama”.

Etin Solihatin dan Raharjo (2007:5) menyatakan bahwa pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian:

Sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Selanjutnya Robyn M. Gillies (1949:33) mengemukakan bahwa:

Cooperative learning is a pedagogical practice that involves students' working together in small group to accomplish shared goals. in cooperative learning, each group member is required not only to complete his or her goal but to ensure that other do likewise if the group is to achieve its goal.

Yang berarti pembelajaran kooperatif adalah praktek pedagogis yang melibatkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembelajaran kooperatif, setiap anggota kelompok diperlukan tidak hanya untuk menyelesaikan tujuannya tetapi untuk memastikan bahwa melakukan hal yang sama jika grup tersebut ingin mencapai tujuannya.

Selanjutnya Joseph Abruscato (1996:74) mengemukakan bahwa “A cooperative learning group consists of group of children who are in fact working together on a project, are supportive of one another, and are accountable for their individual learning as well as the learning of every other person in the group”. Dapat diartikan bahwa kelompok pembelajaran kooperatif terdiri dari kelompok anak-anak yang bekerja sama dalam sebuah proyek, yang mendukung satu sama lain, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka masing-masing serta belajar dari setiap anggota dalam kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik yang saling bekerja sama membantu anggota kelompoknya dalam menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Team Games Tournament merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dalam belajar. *Team Games Tournament* yang biasa disingkat TGT pada awalnya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward.

Menurut Lif Khoiru Ahmadi, dkk (2011:63) pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* adalah “Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement”. Selanjutnya menurut Rusman (2011:224) TGT adalah “Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Dengan demikian dari beberapa pendapat para ahli tentang pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament*, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah pembelajaran berkelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang didahului dengan penyajian materi dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang mengandung unsur permainan yang melibatkan seluruh siswa tanpa memperhatikan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Team Games Tournament*

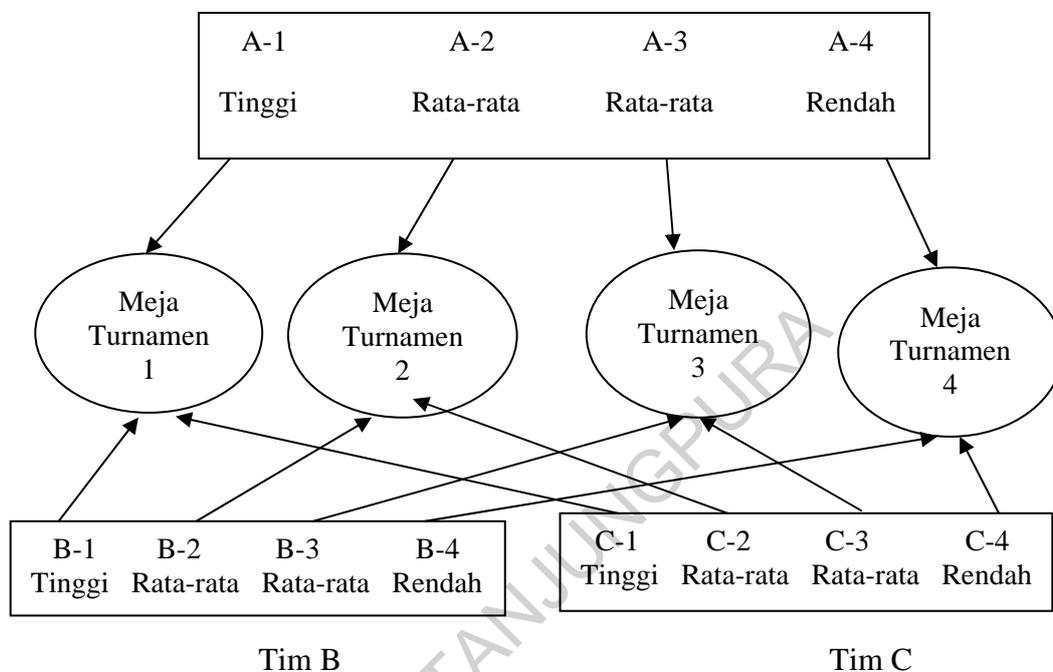
Dalam pelaksanaannya, pembelajaran kooperatif tipe *TGT* terdiri dari beberapa tahap, dan pada awal kegiatan peserta didik terlebih dahulu mendapatkan pemberitahuan bahwa pada akhir kegiatan pembelajaran akan diadakan turnamen antar kelompok. Dengan menerapkan model kooperatif tipe *TGT* ini diharapkan dapat membiasakan peserta didik berkompetisi secara aktif di kelas sehingga timbul kesadaran dalam diri peserta didik untuk belajar menjadi tim yang lebih baik dan memelihara kekompakan di dalam timnya tersebut.

Berikut diuraikan langkah-langkah pelaksanaan *Team Games Tournament* Menurut Robert E. Slavin (dalam Narulita Yusron 2010:171-175) yaitu sebagai berikut.

1. Pengajaran
 - 1) Menyiapkan Rencana Pembelajaran
 - 2) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari
2. Belajar Tim
 - 1) Menempatkan siswa dalam kelompok atau team
 - 2) Siswa belajar dalam tim dan mengerjakan tugas
3. Turnamen
 - 1) Siswa menempati meja turnamen masing-masing
 - 2) Setiap meja terdapat 1 lembar pertanyaan/soal, 1 lembar kunci jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar pencatatan skor permainan.
 - 3) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I dan yang lain menjadi penantang I dan II.
 - 4) Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
 - 5) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya.
 - 6) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia dimeja *tournament*.
 - 7) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
4. Rekognisi Tim
 - 1) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor yang mereka peroleh dan diakumulasi dengan jumlah skor anggota tim.
 - 2) Kemudian mengumumkan kelompok yang menang.
 - 3) Memberikan penghargaan

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan TGT tersebut, berikut disajikan gambar penempatan siswa dalam meja turnamen untuk mempermudah pemahaman tentang pelaksanaan *TGT* dalam pembelajaran menurut Robert E. Slavin (dalam Narulita Yusron 2010:168).

Gambar 2.1: Penempatan Siswa Dalam Meja Turnamen
Tim A



Sebelum melaksanakan turnamen, terlebih dahulu membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan prestasi. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen. Tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.

Berdasarkan kedua pendapat tentang pelaksanaan TGT ini, maka dapat peneliti memberikan kesimpulan bahwa penerapan TGT dimulai dengan penyajian materi oleh guru, dilanjutkan dengan belajar secara berkelompok atau diskusi kelompok, mengadakan evaluasi dengan melakukan permainan, dan terakhir melakukan penilaian atau penghargaan sesuai dengan hasil yang dicapai oleh masing-masing kelompok.

4. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Team Games Tournament

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam penerapannya. Begitu juga dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran *Team Games Tournament* menurut Suarjana (dalam Ziyah Takhqiqi, A), antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas-tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan pembelajaran *Team Games Tournament* antara lain:

- 1) Bagi guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Bagi siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

B. Pemerolehan Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Belajar

Belajar menurut Oemar Hamalik (2011:27) adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as de modification or strengthening of behavior through experiencing*).

Menurut Sri Anitah (2007:1.3) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Wingkel (dalam Yatim Riyanto, 2010:61) belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli diatas, maka menurut pendapat peneliti belajar adalah usaha individu yang melibatkan aktivitas mental dan psikis dalam berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek tersebut menjadi pemerolehan dari proses belajar.

2. Pengertian Pemerolehan Belajar

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2008:980) Pemerolehan dapat diartikan “Sesuatu yang diperoleh atau hasil”. Ada lima kemampuan sebagai pemerolehan belajar yang dikemukakan Gagne (dalam Esti Wahyuni, 2012:7) yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual
- 2) Strategi kognitif
- 3) Informasi verbal
- 4) Keterampilan motorik
- 5) Sikap

Selanjutnya Esti Wahyuni menjelaskan bahwa,
Untuk mempelajari kelima kemampuan tersebut, diperlukan kondisi-kondisi tertentu yang secara garis besarnya

dikelompokkan menjadi kondisi eksternal dan internal. Kondisi eksternal adalah segala sesuatu yang berada di luar siswa, sedangkan kondisi internal adalah faktor-faktor yang berada di dalam diri siswa yang meliputi kesiapan, kemampuan, pengetahuan prasyarat yang telah dipunyai siswa, tingkat motivasinya dan aspirasinya, bakat, intelegansi dan sebagainya Esti Wahyuni (2012:7).

Berdasarkan lima kemampuan pemerolehan belajar yang dikemukakan oleh Gagne diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pemerolehan belajar mencakup keterampilan intelektual, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap. Namun untuk mencapai pemerolehan belajar yang optimal, diharapkan guru lebih kreatif dalam menciptakan kondisi pembelajaran dengan memperhatikan kondisi eksternal dan internal peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa tingkat penguasaan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ditentukan dalam bentuk skor atau nilai

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan cabang dari ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik yang terintegrasi dalam satu mata pelajaran dan diajarkan secara terpadu.

Seperti yang dikemukakan oleh Jhon R. Lee (1974:7) bahwa "*Social studies deals with mankind's social, economic, and political behavior, at any place where people live or have lived, now or in the past*". Dapat

diartikan bahwa Ilmu Sosial berkaitan dengan perilaku manusia sosial, ekonomi, dan politik, di setiap tempat di mana orang tinggal atau pernah tinggal, sekarang atau di masa lalu.

Lebih jelas lagi Tom V. Savage dan David G. Armstrong (1996:9) mengemukakan bahwa:

Social studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence. within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science.

Dapat diartikan ilmu sosial adalah studi terintegrasi dari ilmu sosial dan ras untuk mengajarkan kompetensi kewarganegaraan. Dalam program sekolah, studi sosial disediakan secara terkoordinasi, studi tergambar secara sistematis pada disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi, serta konten yang sesuai dari ras, matematis dan ilmu pengetahuan alam.

Sardiyo (2007:1.26) mengungkapkan bahwa “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Sedangkan berdasarkan KTSP (2006:575) dijelaskan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari, menelaah dan menganalisis masalah sosial di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan dengan menggabungkan beberapa materi seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, serta politik dalam satu disiplin ilmu sosial (IPS). Aspek-aspek inilah yang kemudian menghasilkan pengetahuan disiplin ilmu sosial dan dipelajari di sekolah-sekolah termasuk di Sekolah Dasar.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (BSNP, 2006:40) meliputi:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Menurut Hidayati, dkk (2008:1-36) Ruang lingkup IPS sebagai pengetahuan pada pokoknya adalah kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologi sosial, budaya, sejarah, geografi dan aspek politik, dan ruang lingkup kelompoknya, meliputi; keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa.
2. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global.
3. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti simpulkan bahwa tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup IPS tersebut saling berkaitan sehingga dapat dijadikan pedoman bagi kehidupan sosial dan budaya dalam bermasyarakat dan berinteraksi dengan lingkungan.

3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Menurut KTSP SD/MI (2006:575), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Seperti yang dikemukakan oleh Jhon Jarolemik (1977:10) bahwa, *“While participating in an activity, children may be having valuable experience that are in then selves important social studies out comes. when they work together, plan and search information and test ideas, they are learning and applying process skills”*. Dapat diartikan bahwa “Saat turut berpartisipasi dalam suatu kegiatan, anak-anak akan memperoleh pengalaman berharga bagi diri mereka, maka penelitian sosial yang penting muncul ketika mereka bekerja bersama-sama, merencanakan dan mencari informasi dan ide-ide, dengan demikian mereka dapat belajar dan menerapkan keterampilan proses.

Berdasarkan pendapat ahli yang dikemukakan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam mempelajari IPS dapat mengenalkan kepada

peserta didik bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Mereka akan menyadari bahwa dalam hidup bersama itu akan menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah masalah sosial. Dengan demikian, masyarakat dan lingkungan selain menjadi sumber materi juga menjadi tempat belajar bagi anak. Konsep pengetahuan yang diperoleh anak dalam belajar IPS dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme membawa implikasi dalam pembelajaran yang harus bersifat kolektif atau kelompok (Saekhan Muchith, 2007:74). Peran siswa dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah siswa harus aktif, kreatif dan kritis. Konstruktivistik lebih ditekankan pada belajar melalui pengalaman (*learning by doing*), dengan demikian akan menjadi sesuatu yang dipelajari dan diingat dalam waktu yang lama khususnya anak-anak usia sekolah dasar, yang sesuai dengan tahap perkembangannya mereka lebih mudah memahami sesuatu fenomena melalui pengalaman konkret dibandingkan hanya mendengar dari guru saja.

Konstruktivisme menurut Piaget (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008:6.8) menjelaskan bawa “Berpikir melibatkan dua jenis proses yang saling berhubungan yaitu:

“Mengorganisasikan (*organizing*) dan mengadaptasi/mengubah (*adapting*) informasi atau pengetahuan. Ketika mengorganisasikan pengetahuan, yang dilakukan seseorang adalah membedakan informasi yang penting dari yang tidak penting, atau konsep utama dengan jabarannya, serta melihat saling keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Disamping itu seseorang akan melakukan proses adaptasi ketika belajar, yaitu melalui

asimilasi dengan cara mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki”.

Selanjutnya Konstruktivisme menurut Vygotsky (dalam Udin S. Winataputra, dkk, 2008:6.8) bahwa “ pengetahuan dibangun secara sosial, dalam pengertian bahwa peserta didik yang terlibat dalam suatu interaksi sosial akan memberikan kontribusi dan membangun bersama makna suatu pengetahuan”.

Menurut Udin S. Winataputra, dkk (2008:6.25) bahwa:

Dalam ‘pembelajaran melalui menemukan’ intinya adalah ‘kerja kelompok’, ‘penugasan’ dan ‘berbagai informasi’. Dalam hal ini guru perlu merancang langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan hasil belajar siswa dan merancang tugas.
1. Merancang tahapan atau langkah-langkah sebagai pedoman kegiatan siswa.
2. Memastikan siswa telah memahami konsep dan prinsip yang relevan (*prior knowledge*).
3. Menugaskan siswa dalam kerja kelompok atau individual.
4. Memberi kesempatan siswa melaporkan temuannya, dan mendorong mereka mengidentifikasi bagaimana mereka dapat menerapkan temuan mereka dalam konteks yang lain.
5. Memberi balikan dan pengayaan sebagaimana diperlukan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli tentang pembelajaran konstruktivisme diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran peserta didik dibiasakan untuk belajar menemukan sendiri pengetahuannya tentang suatu konsep dan mengaitkannya dengan konsep pengetahuan yang telah mereka miliki. Pengetahuan yang telah mereka miliki tersebut kemudian dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara berkelompok yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, ras, agama dan budaya dengan demikian dapat terjalin

hubungan komunikasi dan kerja sama yang baik antar peserta didik sehingga diperoleh pengalaman dalam belajar yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan kritis dalam mengikuti proses pembelajaran.

E. Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar

Berdasarkan langkah-langkah pelaksanaan TGT yang dikemukakan oleh Robert E. Slavin pada pembahasan sebelumnya, berikut diuraikan secara sederhana contoh penerapan tipe *Team Games Tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar, yaitu pada materi jenis-jenis sumber daya alam.

1. Pengajaran

- 1) Merancang rencana pembelajaran (RPP)
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 4) Tanya jawab untuk menjelaskan tentang jenis-jenis sumber daya alam

2. Belajar Tim

- 1) Siswa di tempatkan dalam tim yang beranggotakan 4-5 orang.
- 2) Masing-masing kelompok diberikan LKS.
- 3) Siswa secara berkelompok ditugaskan menyelesaikan LKS yang berisi soal-soal yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

3. Turnamen

- 1) Siswa dibimbing guru menempati meja turnamennya masing-masing.
- 2) Siswa diberi soal-soal yang harus mereka selesaikan di meja turnamen.
- 3) Siswa diberi waktu untuk menyelesaikan soal tersebut.

- 4) Siswa yang benar menjawab pertanyaan akan mendapat skor.
- 5) Siswa lain sebagai penantang diberi kesempatan untuk menyanggah atau memberi komentar atas jawaban yang telah diberikan kemudian jawaban dicocokkan dengan kunci jawaban yang tersedia.

4. Rekognisi Tim

- 1) Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa
- 2) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor yang mereka peroleh dan diakumulasi dengan jumlah skor anggota tim.
- 3) Skor tim ditempel pada papan skor tournament untuk diumumkan kelompok yang menang dan diberikan penghargaan.

UNIVERSITAS TANJUNGPURA