

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Mulyono Tj (Hidayati dkk, 2008: 1-7) menyatakan bahwa IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*inter-disiplinnary approach*) dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Pernyataan diatas didukung oleh pernyataan Saidiharjo (Hidayati dkk, 2008: 1-7) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Dengan demikian, IPS bukanlah ilmu-ilmu sosial itu sendiri yang diartikannya sebagai semua bidang ilmu pengetahuan mengenai manusia dalam konteks sosialnya atau sebagai masyarakat. Jadi, IPS bukan disiplin yang terpisah, tetapi sebuah payung kajian masalah yang memayungi disiplin sejarah dan disiplin ilmu-ilmu sosial lainnya.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SD. Depdiknas (2003: 6) menyatakan bahwa:

IPS adalah seperangkat fakta, peristiwa, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membanguin dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknasi untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Sedangkan menurut Numan Somantri (2001: 92) IPS merupakan :

adaptasi , seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang dioganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-pedagogis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Hakikat dari IPS terutama jika disorot dari anak didik adalah: sebagai pengetahuan yang akan membina para generasi muda belajar kearah positif yakni mengadakan perubahan-perubahan sesuai kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai daya kreasi pembangunan serta prinsip-prinsip dasar dan system nilai yang dianut masyarakat serta membina kehidupan masa depan yang masyarakat secara lebih cemerlang dan lebih baik untuk kelak diwariskan kepada turunannya secara lebih baik (Silvester Petrus Taneo, 2009: 1-9).

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari tindakan-tindakan manusia yang berlangsung dalam proses kehidupan dalam upaya menjelaskan mengapa manusia berperilaku seperti apa yang mereka lakukan. Pembelajaran IPS bersifat komprehensif yang melibatkan berbagai disiplin ilmu yang saling berkaitan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari gejala dan masalah-masalah sosial di masyarakat yang dikembangkan secara terpadu dengan aspek kehidupan dengan pendekatan interdisipliner yang bertujuan agar siswa memahami masalah-masalah sosial tersebut. Dalam penelitian ini materi pelajaran IPS yang akan diteliti dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* adalah pada pokok bahasan perkembangan teknologi dalam masyarakat.

2. Tujuan Pendidikan IPS Sekolah Dasar (SD).

Tujuan pengajaran studi sosial (IPS) secara umum seperti dikemukakan oleh Fenton (Hidayati, 2008: 21) yaitu untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan

berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. mengenal 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, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan IPS dalam penelitian ini adalah agar anak memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal (sekolah) yaitu pada saat berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah mereka belajar untuk berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman kelompoknya, serta belajar berkompetisi dengan teman dalam tournament antar individu dan kelompok pada akhir pembelajaran.

3. Ruang Lingkup Pelajaran IPS

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. Standar Kompetensi Materi pelajaran IPS yang diajarkan di kelas IV semester 1 yaitu:

- 1) membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana,
- 2) mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya,

- 3) menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat,
- 4) menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat,
- 5) menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat dan menjaga kelestariannya,
- 6) meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh–tokoh di lingkungannya.

Standar Kompetensi yang akan dibahas pada penelitian kali ini adalah menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat. Sedangkan Kompetensi dasarnya adalah mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Alasan dipilihnya materi tersebut karena penelitian ini dilakukan pada semester dua sehingga peneliti menyesuaikan dengan silabus yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS. Dalam proses belajar mengajar IPS akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* yang diharapkan bisa menunjang keberhasilan belajar siswa khususnya pada materi perkembangan teknologi di masyarakat. Alasan dipilihnya model pembelajaran tersebut karena dengan model kooperatif *TGT* siswa dapat saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya untuk memperoleh informasi dan pengetahuan sebanyak–banyaknya tentang perkembangan teknologi di masyarakat.

B. Kajian tentang Karakteristik Anak Sekolah Dasar (SD)

Masa usia SD merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun sampai usia dua belas tahun. Masa ini disebut pula sebagai masa bermain, dengan ciri-ciri memiliki dorongan yang kuat untuk keluar rumah dan memasuki kelompok sebaya, keadaan fisik yang memungkinkan anak memasuki dunia permainan dan dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan sebagainya (Endang. P & Nur Widodo, 2000: 44).

Ciri-ciri anak usia Sekolah Dasar sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget (Pujiati, 2007: 2) sebagai berikut.

1. Pola berpikir dalam memahami konsep yang abstrak masih terikat pada benda konkret.
2. Jika diberikan permasalahan belum mampu memikirkan segala alternatif pemecahannya.
3. Pemahaman terhadap konsep yang berurutan melalui tahap demi tahap.
4. Belum mampu menyelesaikan masalah yang melibatkan kombinasi urutan operasi pada masalah yang kompleks.
5. Dapat mengurutkan unsur-unsur atau kejadian.
6. Dapat memahami ruang dan waktu.
7. Dapat menunjukkan pemikiran yang abstrak.

Menurut Piaget (Asri Budiningsih, 2005: 37-40) tahap-tahap perkembangan kognitif anak sebagai berikut.

1. Tahap Sensorimotor (umur 0–2 tahun)

Pertumbuhan kognitif ini didasarkan pada tindakan panca indera dan motorik. Pada tahap akhir periode ini anak membentuk gambaran mental, dapat meniru tindakan orang lain yang telah lalu dan merancang arti baru dari pemecahan persoalan dengan menggabungkan skema yang didapat sebelumnya dengan pengetahuan secara mental.

2. Tahap Praoperasional (umur 2–7 tahun)

Manipulasi simbol, termasuk kata-kata merupakan karakteristik penting dari tahap ini. Anak dapat menggunakan mainan sebagai simbol dan mampu berperan sendiri dalam permainan. Pada tahap ini anak telah fasih menggunakan tanggapan simbolik, karena pengetahuan bahasa anak telah berkembang pesat.

3. Tahap Operasional Konkret (umur 7–12 tahun)

Pada tahap ini anak mengerti peraturan dasar logis dan karenanya mampu berpikir secara logis dan kuantitatif dengan cara yang tidak kelihatan. Anak bergerak bebas dari satu pandangan ke yang lain, jadi mereka mampu berperilaku obyektif. Anak juga mampu untuk memusatkan perhatian pada beberapa atribut sebuah benda atau kejadian secara bersamaan.

4. Tahap Operasional Formal (umur 12–18 tahun)

Dalam tahap ini anak sangat cakap dan fleksibel dalam pemikiran dan pencarian alasan serta dapat melihat benda dari sejumlah perspektif atau sudut pandang lain. Ciri lain dari tahap ini adalah perkembangan dari kemampuan untuk berpikir tentang masalah-masalah hipotesis maupun yang

nyata, dan berpikir tentang kemungkinan-kemungkinan yang juga aktual. Dan karakteristik yang lain adalah anak mampu mencari sendiri pemecahan masalah secara sistematis.

Mengingat umumnya anak Indonesia mulai masuk Sekolah Dasar pada usia 6-7 tahun dan rentang waktu belajar di SD selama 6 tahun maka usia anak Sekolah Dasar bervariasi antara 6-12 tahun. Berarti meliputi tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal awal. Pada usia tersebut anak memiliki sifat:

- a. memiliki rasa ingin tahu yang kuat,
- b. senang bermain atau suasana yang menggembirakan,
- c. mengatur dirinya sendiri, mengeksplorasi situasi sehingga suka mencoba-coba,
- d. memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi, tidak suka mengalami kegagalan,
- e. akan belajar efektif bila anak merasa senang dengan situasi yang ada,
- f. belajar dengan cara bekerja dan suka mengajarkan apa yang anak bisa pada temannya.

Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar harus disesuaikan dengan karakteristik dari anak Sekolah Dasar. Pemahaman akan karakteristik anak Sekolah Dasar akan mempengaruhi guru dalam menentukan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan Bassett dkk (Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1999: 12) mengemukakan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum antara lain:

1. secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri,
2. senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang,
3. suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru,
4. biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan,
5. belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi,
6. mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya,

Masa usia Sekolah Dasar disebut juga masa intelektual, hal ini dikarenakan keterbukaan dan keinginan anak untuk mendapat pengetahuan dan pengalamanyang ada. Pada masa ini anak diharapkan memperoleh pengetahuan dasar yang dipandang sangat penting bagi perkembangan mentalnya untuk persiapan dan penyesuaian diri terhadap kehidupan di masa dewasa.

Pendapat lain menurut Siti Partini Suardiman (2006: 124) mengemukakan beberapa karakteristik siswa kelas tinggi yakni kelas IV diantaranya:

1. timbul minat pada mata pelajaran khusus,
2. suka membentuk kelompok sebaya,
3. masih ingin tahu dan ingin belajar,
4. anak memandang nilai sebagai ukuran mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar pada khususnya kelas IV SD memiliki karakteristik gemar membentuk kelompok sebaya, senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan belajar yang tinggi, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru. Setiap siswa memiliki karakteristik individu yang berbeda-beda.

Oleh karena itu, melalui model pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar di kelas IV dimana tahap perkembangan kognitif mereka sudah mencapai tahap operasional konkret. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, mereka akan belajar untuk bekerjasama, mengeksplor kemampuan mereka, mengeluarkan ide-ide tiap individu untuk dibahas bersama, dan menghargai pendapat sesama teman.

C. Kajian tentang Proses dan Hasil Belajar

Proses adalah kata yang berasal dari bahasa latin "*processus*" yang berarti "berjalan ke depan". Kata ini mempunyai konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Menurut Chaplin yang dikutip oleh Syah Muhibin (2010: 24), proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan. Reber (Syah Muhibin, 2010: 25) dalam psikologi belajar proses berarti cara-cara/langkah-langkah khusus yang dengannya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu.

Winkel yang dikutip oleh Ingridwati dkk (2008: 3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap atau bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Syaiful (2002: 13) belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur yaitu jiwa dan raga. Dengan kata lain serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2000: 5) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Jadi, proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik yang

terjadi dalam diri seseorang. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang maju daripada keadaan sebelumnya

Sedangkan hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 41) perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Nana Sudjana (2000: 22) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menemukan pengalamannya. Howard Kingselv yang dikutip oleh Nana Sudjana (2000: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita. Pendapat Gagne yang dikutip oleh Nana Sudjana (2000: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Secara garis besar klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah menurut Benyamin Bloom yang dikutip oleh Nana Sudjana (2000: 22), yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c. Ranah psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan

refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persetuai, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dalam penelitian ini, proses belajar yang dimaksud adalah perubahan perilaku kognitif pada diri siswa saat pembelajaran IPS dengan menggunakan model *TGT*. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai mata pelajaran IPS yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT*. Hasil belajar yang baik adalah hasil belajar yang memenuhi dan dapat mencapai tujuan belajar serta mencakup tiga ranah kecerdasan siswa, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang ditekankan dan difokuskan pada hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif khususnya pada pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4). Karena isi materinya dalam materi perkembangan teknologi berupa pengetahuan yang perlu untuk diingat atau dihafalkan, dipahami, diterapkan, serta menganalisis. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui tes hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

D. Kajian tentang Model Pembelajaran IPS

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada suatu strategi, metode atau prosedur. Menurut Joyce dan well yang dikutip oleh Soli Abimanyu, dkk (2010: 2-4) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Admin, 2011). Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas (Bintu Nahel, 2012).

Arends (Agus Suprijono, 2009: 46) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan pendekatan yang akan digunakan oleh guru, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Jadi, model pembelajaran bagi guru berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar.

Maka dalam hal ini akan dibahas beberapa model pembelajaran IPS antara lain:

1. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Model pembelajaran *CTL* merupakan konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Hal ini akan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Hidayati, Mujinem, & Anwar Senen, 2008: 7-26).

2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative Learning, atausering disebut dengan kooperasi , adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing.

3. Model pembelajaran inkuiri

Pembelajaran inkuiri memperkenalkan konsep-konsep untuk para siswa secara induktif. Belajar dengan menggunakan pendekatan induktif yang mencakup proses berpikir dari hal-hal yang khusus kepada hal-hal yang bersifat umum dimulai dengan upaya guru memperkenalkan sejumlah konsep yang spesifik. Para siswa mencoba mempelajari contoh-contoh itu dan mencoba menyimpulkannya dengan cara membuat pernyataan atau kalimat yang sesuai dengan karakteristik konsep tersebut. Dengan demikian, belajar inkuiri dapat dianggap sebagai suatu latihan dalam memperoleh pengetahuan. Para siswa diberi pertanyaan untuk mengembangkan

kesimpulan berdasarkan pertimbangan bukti–bukti yang telah dimilikinya (Sapriya, 2009: 80).

4. Model disain pembelajaran keterampilan berpikir (*thinking skills*)

Ada dua fokus model disain pembelajaran untuk ketrampilan berpikir ialah ketrampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*) dan keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*). Prinsip model desain pembelajaran berpikir kritis dan kreatif memiliki beberapa kesamaan dalam inkuiri, ialah sama–sama untuk membantu anak berlatih berpikir dan memecahkan berbagai masalah kehidupan pribadi siswa maupun kemasyarakatan. Menurut Ennis yang dikutip oleh Sapriya (2009: 144) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan istilah yang digunakan untuk suatu aktivitas reflektif untuk mencapai tujuan yang memuat keyakinan dan perilaku yang rasional. Sedangkan tujuan berpikir kritis menurut Lipman (Sapriya, 2009: 144) adalah untuk menilai suatu pemikiran, menaksir nilai bahkan mengevaluasi pelaksanaan atau praktik dari suatu pemikiran dan nilai tersebut. Selain itu, berpikir kritis meliputi aktivitas mempertimbangkan berdasarkan pada pendapat yang diketahui

5. Model pembelajaran *problem solving*.

Menurut Savage dan Armstrong yang dikutip oleh Sapriya (2009: 149) mengemukakan bahwa sejumlah masalah ada solusi terbaiknya secara benar dan tepat. Apabila dihadapkan pada situasi seperti ini, guru hendaknya mendorong siswa menerapkan pendekatan *problem solving*. Ada empat tahap proses pemecahan masalah menurut Savage dan Armstrong yang dikutip oleh Sapriya (2009: 149) yaitu mengenal adanya masalah, mempertimbangkan

pendekatan–pendekatan untuk pemecahannya, memilih dan menerapkan pendekatan–pendekatan tersebut, mencapai solusi yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan menurut Wilkins yang dikutip oleh Sapriya (2009: 149) menguraikan enam langkah model pembelajaran problem solving yaitu pertama mengklarifikasi dan mendefinisikan masalah, kedua mencari alternatif solusi, ketiga menguji alternatif solusi, keempat memilih solusi, kelima bertindak sesuai dengan pilihan solusi, keenam tindak lanjut (Follow-up)

6. Model Desain Pembelajaran Pengambilan Keputusan (*decision making*)

Makna konsep pengambilan keputusan (*decision making*) berkaitan dengan kemampuan berpikir tentang alternatif pilihan yang tersedia, menimbang fakta dan bukti yang ada, mempertimbangkan tentang nilai pribadi dan masyarakat (Sapriya 2009: 152). Langkah–langkah proses pembelajaran pengambilan keputusan menurut Savage dan Armstrong yang dikutip oleh Sapriya (2009: 153) sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi persoalan dasar atau masalah;
- b. Mengemukakan jawaban–jawaban alternatif;
- c. Menggambarkan bukti yang mendukung setiap alternatif;
- d. Mengidentifikasi nilai–nilai yang dinyatakan dalam setiap alternatif;
- e. Menggambarkan kemungkinan akibat setiap pilihan alternatif;
- f. Membuat pilihan dari berbagai alternatif;
- g. Menggambarkan bukti dan nilai yang dipertimbangkan dalam memuat pilihan.

Dari beberapa model pembelajaran yang telah diuraikan di atas maka pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran IPS khususnya di kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta adalah model pembelajaran kooperative learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam

dalam mata pelajaran IPS hasil belajar anak belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

E. Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur Asma (2006: 12) pembelajaran kooperatif adalah pola pembelajaran yang mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggungjawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda atau heterogen (Wina Sanjaya, 2006: 242).

Pembelajaran Kooperatif menurut Etin Solihatin dan Raharjo (2007: 4) mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari tiap anggota kelompok itu sendiri. Sedangkan menurut Anita Lie model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang, rendah). Lebih lanjut lagi Anita Lie (2008: 43) mengungkapkan bahwa kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya satu orang yang berkemampuan akademik tinggi, guru mendapat satu asisten dalam satu kelompok.

Pembelajaran kooperatif menekankan kerjasama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran siswa bahwa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Anggotanya diusahakan heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan etnis. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya. Kegiatan siswa dalam belajar kooperatif antara lain mengikuti penjelasan guru secara aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif dalam diskusi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswanya dalam kelompok yang anggotanya terdiri dari latar belakang, jenis kelamin, kemampuan akademik, ras, dan suku yang berbeda.

2. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Anita Lie (2008: 37-38) pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antara pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

a. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan

inilah yang dimaksud dengan saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui: (a) saling ketergantungan pencapaian tujuan, (b) saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, (c) saling ketergantungan bahan atau sumber, (d) saling ketergantungan peran, dan (e) saling ketergantungan hadiah.

b. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menurut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam itu memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi. Interaksi semacam itu sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.

c. Akuntabilitas individual.

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Meskipun demikian, penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual tersebut selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, dan karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan urunan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok secara individual inilah yang dimaksudkan dengan akuntabilitas individual.

d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi terhadap pikiran orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan. Siswa yang tidak dapat menjalin hubungan antar pribadi dan tidak hanya memperoleh teguran dari siswa.

Prinsip-prinsip yang dipakai dalam penelitian ini adalah prinsip ketergantungan positif dan prinsip tanggungjawab perseorangan yaitu prinsip ketergantungan positif yaitu dalam belajar kelompok anak yang kemampuan akademiknya kurang dapat minta bantuan atau belajar dengan anak yang punya kemampuan lebih, dengan kata lain dapat diajari dalam mengerjakan tugas, sedangkan prinsip tanggungjawab perseorangan yaitu dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini setiap siswa punya tanggungjawab perseorangan yaitu mengerjakan/menyelasaikan tugas individunya yaitu soal dalam bentuk kuis.

3. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends dikutip oleh Mohamad Nur (2005: 356) karakteristik pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menguasai materi.
- b. Kelompok terdiri dari siswa yang berprestasi tinggi sedang, dan rendah.

- c. Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok.

4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan Pembelajaran kooperatif menurut Nur Asma (2006: 12-14) adalah:

- a. untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik (pencapaian hasil belajar),
- b. penerimaan yang luas terhadap orang-orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan dan ketidakmampuan,
- c. mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Tujuan pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik (pencapaian hasil belajar) yaitu agar hasil belajar khususnya pelajaran IPS dapat mencapai KKM yang telah ditentukan.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan, model pembelajaran kooperatif tersebut antara lain:

a. *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*

Model *STAD* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar beranggotakan empat atau lima orang siswa yang merupakan campuran dari kemampuan akademik (prestasi) yang berbeda, jenis kelamin dan suku. Kegiatan pembelajaran model *STAD* terdiri dari lima tahap yaitu persiapan pembelajaran, penyajian

materi, kegiatan belajar kelompok, pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok, siswa mengerjakan soal-soal tes secara individual, pemeriksaan hasil tes dan penghargaan kelompok.

b. Teams-Game-Tournaments (TGT)

Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Kegiatan pembelajaran dengan model *TGT* meliputi beberapa tahap yaitu kegiatan 1 dan 2 model *TGT* sama dengan tahapan model *STAD*. Model *TGT* tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan ke dalam suatu turnamen yang dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan ke dalam suatu kelompok baru. Anggota kelompok baru kemudian akan menempati meja turnamen dan selanjutnya memulai permainan.

c. Team-Assisted Individualization(TAI)

Model *TAI* dirancang dan digunakan untuk pembelajaran terprogram. Model ini menggunakan kombinasi pembelajaran kooperatif dan pengajaran

individual. Pendekatan *TAI* ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika pada kelas 3 sampai 6.

Kegiatan pembelajaran model *TAI* terikat pada serangkaian materi pelajaran yang khas dan memiliki petunjuk pelaksanaan tersendiri. Ada 8 tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe *TAI* antara lain: tahap 1 membagi siswa ke dalam kelompok, tahap 2 tes penempatan (*placement tes*), tahap 3 mempelajari materi pelajaran, tahap 4 belajar kelompok (*study teams*), tahap 5 skor dan penghargaan kelompok, tahap 6 mengajar kelompok, tahap 7 tes fakta dan tahap 8 unit keseluruhan.

d. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) adalah sebuah program komprehensif dalam pengajaran membaca dan menulis untuk kelas tingkat tinggi sekolah dasar. Pada model ini siswa bekerja dalam tim pembelajaran kooperatif beranggotakan 4 orang. Kegiatan pembelajaran model *CIRC* tidak berbeda dengan kegiatan belajar model pembelajaran kooperatif sebelumnya, seperti tahap-tahap pembelajaran meliputi: tahap 1 mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan ke dalam masing-masing kelompok kerja, tahap 2 merencanakan kegiatan kelompok, tahap 3 melaksanakan pembelajaran, tahap 4 mempersiapkan laporan akhir, tahap 5 menyajikan laporan akhir dan tahap 6 evaluasi.

e. *Grup Investigation (GI)*

Grup Investigation (penyelidikan kelompok) berupa pembelajaran kooperatif yang bercirikan penemuan. Investigasi kelompok sangat cocok untuk kajian-

kajian yang bersifat terpadu dengan pemerolehan, analisis, dan sintesis informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah multi-dimensi. Dalam melaksanakan model ini, guru berfungsi sebagai nara sumber dan fasilitator. Tahap-tahap kegiatan pembelajaran investigasi kelompok ini sama dengan tahap-tahap model pembelajaran kooperatif model *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*.

f. *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini pertama kali dikembangkan oleh Atonson dkk. Model *jigsaw* ini dapat digunakan bilamana materi yang harus dikaji berbentuk narasi tertulis. Langkah-langkah dalam penerapan *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda baik kemampuan baik tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah serta jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta kesetaraan gender. Kelompok ini disebut kelompok asal, jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli.
- 2) Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal.
- 3) Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.

4) Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya (terkini).

g. Model *Co-op Co-op*

Model *Co-op Co-op* sangat mirip dengan model Investigasi Kelompok. Model ini menempatkan kelompok-kelompok dalam kerjasama satu dengan yang lain (sesuai dengan namanya) untuk mengkaji topik kelas. Model ini memungkinkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil dan kemudian memberikan kesempatan bagi mereka untuk saling tukar pemahaman yang baru dengan teman-teman sebaya. Kegiatan pembelajaran model *Co-op Co-op* meliputi beberapa tahap antara lain sebagai berikut Tahap 1 diskusi kelas yang terpusat pada siswa, tahap 2 seleksi dan pembentukan kelompok, tahap 3 seleksi topik kelompok, tahap 4 seleksi topik kecil, tahap 5 persiapan topik kecil, tahap 6 presentasi kelompok kecil, tahap 7 persiapan presentasi kelompok, tahap 8 presentasi kelompok dan tahap 9 evaluasi (Nur Asma 2006: 51-82).

Model pembelajaran kooperatif yang akan diterapkan di SD Muhammadiyah Suryowijayan di kelas IV pada mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* karena sesuai dengan karakteristik siswa yaitu sebagian besar cara mereka bergaul dengan teman adalah dengan cara berkelompok, mereka tidak malu dan ragu untuk mengungkapkan pendapatnya kepada teman, mereka juga tertarik untuk berkompetisi dalam proses belajarnya dan sangat antusias dalam menjawab sejumlah pertanyaan

jika pertanyaannya dalam bentuk kuis. Hal ini sesuai dengan pendapat Siti Partini Suardiman (2006: 124), menurutnya beberapa karakteristik siswa kelas tinggi yakni kelas IV diantaranya timbul minat pada mata pelajaran khusus, suka membentuk kelompok sebaya, masih ingin tahu dan ingin belajar, anak memandang nilai sebagai ukuran mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Dalam penelitian ini, materi yang akan diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* adalah tentang perkembangan teknologi, karena materi ini membutuhkan pemahaman tentang bagaimana konsep teknologi masa lalu dan masa kini, untuk itu dalam pembelajarannya siswa mengamati melalui gambar tentang berbagai macam jenis teknologi yang ada di masyarakat dan saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya. Dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya diharapkan informasi dan pengetahuan yang diperoleh siswa menjadi semakin luas dan kompleks dan bukan hanya sekedar hafalan tapi sebuah pemahaman yang nantinya akan melekat dalam pikiran anak. sehingga saat diadakan penilaian diharapkan semua siswa akan memperoleh hasil yang memuaskan siswa kelas IV dalam kesehariannya di sekolah mereka cenderung berkelompok, serta menyukai kegiatan yang bersifat turnamen.

F. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah suatu pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan

memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu setiap sekali seminggu pada meja *tournament* dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain (Nur Asma 2006: 54).

Menurut Robert Slavin (2009: 163) model *TGT* merupakan model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Kemudian siswa melakukan diskusi pada kelompok masing-masing. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* menggunakan permainan akademik. Dalam turnamen itu, siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya. Bagian terpenting dari model ini adalah adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk belajar dari temannya serta untuk “mengajar temannya”. Selain itu *TGT* menekankan adanya kompetisi, yaitu kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan antar anggota tim dalam bentuk “turnamen akademik” (Robert E. Slavin, 1995: 84-93).

2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Karakteristik pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memunculkan adanya kelompok dan kerja sama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antara individu dalam kelompok maupun antarkelompok. Oleh sebab itu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu, guru tidak lagi harus secara marathon menjelaskan materi. Kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa cukup dengan arahan dan bimbingan guru. Pembelajaran kooperatif dengan berbagai model dikembangkan berlandaskan teori belajar konstruktivisme. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* lebih banyak dipilih karena waktu relatif lebih mudah.

3. Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Menurut (Robert E. Slavin, 2009: 84-93). Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi secara garis besar, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pembelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.

2. Belajar Kelompok

Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen, meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar, jenis

kelamin, ataupun latar belakang etis yang berbeda. 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 permainan. Pada saat inilah siswa saling berdiskusi, tukar menukar pendapat atau ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah.

3. Permainan (*game*)

Permainan yang ditawarkan Robert E. Slavin dalam bentuk kartu nomor. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang terdiri dari tiga siswa dengan kemampuan akademik yang sama, tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Permainan yang digunakan berupa pertanyaan-pertanyaan yang disajikan pada lembar pertanyaan.

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing siswa mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil dengan nomor tertinggi, permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Pada saat permainan tersebut mulai, pembaca mengambil kertas kecil yang digulung yang di dalamnya terdapat soal. Ia kemudian membaca dengan keras pertanyaan yang sesuai dengan soal yang terdapat di dalam kertas tersebut, termasuk pilihan jawaban apabila pertanyaan tersebut berupa pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang ia baca dan apabila ia ragu terhadap jawabannya

diperbolehkan menerka ataupun menanyakannya kepada teman satu kelompoknya, karena apabila jawaban salah tidak dikenai hukuman.

Permainan yang diterapkan sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif (Robert E.Slavin, 2009: 272) yaitu menawarkan semacam penghargaan atau rekognisi untuk tim yang berhasil dengan baik, tiap siswa dikondisikan agar bertanggung jawab atas kinerja bagi timnya, dan sistem skor yang ditentukan dapat memberi kesempatan pada siswa dengan semua tingkat kinerja untuk berkontribusi secara berarti kepada skor tim atau karya tim.

Aturan permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pada satu putaran *game*, kelompok yang mendapat giliran menjadi pemain mengirimkan 1 anggota kelompoknya untuk menjadi pemain. Pemain memilih kartu soal yang akan dijawab, kemudian membacakannya dengan keras beserta jawabannya dengan waktu yang telah ditentukan. Seluruh siswa diberikan kesempatan menjawab pertanyaan yang ada dalam soal *game*. Kesempatan menjawab pertama diberikan kepada pemain, jika jawaban benar mendapat skor 10. Pemain yang menjawab salah akan dibantu anggota kelompoknya, jika benar mendapat skor 5. Kesempatan menjawab selanjutnya diberikan kepada kelompok penantang dan mendapat skor 10 jika jawabannya benar.

Permainan yang dilakukan dapat dilakukan dalam beberapa putaran sesuai dengan waktu dan keinginan siswa. Guru dapat mengamati secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa dapat

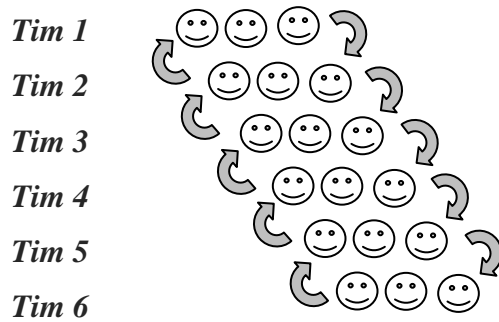
mengawasi kebenaran jawaban, waktu yang diberikan serta memberikan evaluasi jika permainan tidak berlangsung sesuai dengan yang dikehendaki.

4. Turnamen

Turnamen dilaksanakan setelah semua siswa telah melakukan game dan pada akhir minggu, setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim–tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Untuk turnamen pertama, guru menetapkan tiga siswa yang memiliki kemampuan akademik peringkat atas dalam kinerja sebelumnya dalam satu meja, yang selanjutnya disebut meja turnamen 1. Artinya meja turnamen 1 ditempati oleh tiga siswa dengan peringkat akademik tertinggi berdasarkan kinerja sebelumnya. Selanjutnya tiga siswa berikutnya yang memiliki kemampuan akademik peringkat menengah dalam kinerja sebelumnya ditempatkan dalam 1 meja, yang selanjutnya disebut meja turnamen 2, dan seterusnya. Mereka bertanding dengan lawan seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyalurkan secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik.

Setelah minggu pertama tersebut, siswa dapat berpindah meja bergantung kepada kinerja mereka sendiri pada turnamen paling akhir yang mereka jalani. Pemenang pada tiap meja berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan akademik lebih tinggi, misalnya dari meja turnamen 2 ke Meja Turnamen 1. Siswa yang memperoleh skor urutan kedua tetap berada di meja yang sama. Sedangkan siswa yang mendapat skor paling rendah berpindah ke meja yang ditempati oleh siswa dengan kemampuan

akademik lebih rendah, misalnya dari Meja Turnamen 2 ke Meja Turnamen 3, Dengan cara ini, jika ada siswa yang salah tempat pada awalnya mereka akhirnya akan bergerak ke “atas” atau ke “bawah” sampai mereka berada pada tingkat yang benar. Inilah yang dinamakan dengan istilah *bumping*.



Gambar 1. Bumping (Slavin, 2009 : 179)

Turnamen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mengerjakan soal secara individu yang dilaksanakan di akhir pertemuan pada setiap siklus. Sistem kompetisi yang dilaksanakan berdasarkan aturan turnamen. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam turnamen. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tim yaitu masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Guru mengelompokkan siswa dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda. Penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai tim turnamen tersebut dikompertisikan dengan cara mengerjakan soal dengan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

5. Penghargaan

Keberhasilan kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing nggotanya. Ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu kelompok dengan skor tertinggi pertama mendapat kalung penghargaan bertuliskan kelompok super, kelompok dengan skor tertinggi kedua mendapat kalung penghargaan bertuliskan kelompok hebat, kelompok dengan skor tertinggi ketiga mendapat kalung penghargaan bertuliskan kelompok baik.

Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya.

G. Pembelajaran IPS SD dengan Model Kooperatif Tipe TGT

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang bertujuan memberi pengetahuan dasar kesosiologian, kegeografian, keekonomian, kesejarahan, dan kewarganegaraan pada siswa agar mampu mengembangkan kemampuan berfikir *inquiry*, pemecahan masalah dan keterampilan sosial (Depdiknas, 2003: 6).

Mengacu pada pembelajaran IPS yang identik dengan materi yang banyak, mengacu pada aspek hafalan, serta diberikan oleh guru dalam bentuk pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan pembelajaran IPS kurang diminati oleh siswa. Hal tersebut menyebabkan pemahaman siswa tentang IPS kurang dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Penggunaan model pembelajaran tipe *TGT* pada pembelajaran IPS materi mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya, mengajak siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru secara penuh, akan tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi mengeluarkan ide-ide mereka dalam menyelesaikan soal diskusi yang diberikan guru, setelah itu mereka berkompetisi baik secara individu maupun kelompok dalam sebuah game berupa menjawab sejumlah pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.

Langkah–langkah pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam penelitian ini adalah:

1. Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan materi perkembangan teknologi produksi dan komunikasi pada masa lalu dan masa kini dengan cara memberikan gambaran kepada siswa bahwa pada zaman dahulu teknologi produksi belum secanggih sekarang, misalnya guru memberi contoh cara orang–orang zaman dulu memanen padi

2. Belajar Kelompok

Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok, anggota kelompok terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda . Setelah itu, guru memberikan penjelasan mengenai model pembelajaran *TGT*.

Guru menggunakan media pembelajaran seperti membawa gambar-gambar perkembangan teknologi pada masa lalu dan masa kini. Selanjutnya guru

memberikan sejumlah pertanyaan berupa lembar kerja siswa (LKS) kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan didalam kelompok masing-masing. Siswa mengerjakan dengan panduan buku paket, serta gambar-gambar yang telah disediakan. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok materi tersebut. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertanggung jawab memberikan jawaban, atau mengerjakannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru. Setelah selesai berdiskusi, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas. Selanjutnya guru menilai hasil diskusi siswa.

3. Permainan (*game*)

Aturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut. Masing-masing siswa mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Pada saat permainan tersebut mulai, pembaca mengambil kertas kecil yang digulung yang di dalamnya terdapat soal. Ia kemudian membaca dengan keras pertanyaan yang sesuai dengan soal yang terdapat di dalam kertas tersebut, termasuk pilihan jawaban apabila pertanyaan tersebut berupa pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang ia baca dan apabila ia ragu terhadap jawabannya diperbolehkan menerka ataupun menanyakannya kepada teman satu kelompoknya, karena apabila jawaban salah tidak dikenai hukuman.

Permainan yang dilakukan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan keadaan dan kemampuan siswa. Banyaknya siswa kelas IV adalah 13 siswa. Hal ini memungkinkan bagi guru untuk membuat sebuah permainan dimana guru bersama siswa bisa langsung mengawasi jalannya permainan. Permainan yang diterapkan sesuai dengan prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif (Robert E. Slavin, 2009: 272) yaitu menawarkan semacam penghargaan atau rekognisi untuk tim yang berhasil dengan baik, tiap siswa dikondisikan agar bertanggung jawab atas kinerja bagi timnya, dan sistem skor yang ditentukan dapat memberi kesempatan pada siswa dengan semua tingkat kinerja untuk berkontribusi secara berarti kepada skor tim atau karya tim.

Aturan permainan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pada satu putaran *game*, kelompok yang mendapat giliran menjadi pemain mengirimkan 1 anggota kelompoknya untuk menjadi pemain. Pemain memilih kartu soal yang akan dijawab kemudian membacakan soalnya dan langsung menjawabnya secara lisan dengan waktu yang telah ditentukan. Seluruh siswa diberikan kesempatan menjawab pertanyaan yang ada dalam soal *game*. Kesempatan menjawab pertama diberikan kepada pemain, jika jawaban benar mendapat skor 10. Pemain yang menjawab salah akan dibantu anggota kelompoknya, jika benar mendapat skor 5. Kesempatan menjawab selanjutnya diberikan kepada kelompok penantang dan mendapat skor 5 jika jawabannya benar.

Permainan dilakukan dalam beberapa putaran sesuai dengan waktu dan keinginan siswa. Guru dapat mengamati secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa dapat mengawasi kebenaran jawaban, waktu yang diberikan serta memberikan evaluasi jika permainan tidak berlangsung sesuai dengan yang dikehendaki.

4. Turnamen

Turnamen dilaksanakan setelah semua siswa telah melakukan game dan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Turnamen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa mengerjakan soal secara individu yang dilaksanakan di setiap akhir pertemuan dan juga pada setiap akhir siklus. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakemampuan dari setiap individu dalam memahami materi yang telah diajarkan. Guru mengelompokkan siswa dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda. Penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai tim turnamen tersebut dikompetisikan dengan cara mengerjakan soal dengan sistem penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peseserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

5. Penghargaan

Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk

membentuk skor kelompok. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok dan juga individu yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu mendapat penghargaan. Penghargaan tim berupa kalung penghargaan yang bertuliskan predikat tertentu.

H. Definisi Operasional Variabel

1. Hasil Belajar

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang ditekankan dan difokuskan pada hasil belajar kognitif dan proses. Hasil belajar kognitif khususnya pada pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4) karena isi materinya dalam materi perkembangan teknologi berupa pengetahuan yang perlu untuk diingat atau dihafalkan, dipahami, penerapan dalam kehidupan sehari-hari serta menganalisis sesuatu. Sedangkan proses belajar yang ditekankan adalah proses belajar siswa saat guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah bidang studi yang mempelajari gejala dan masalah-masalah sosial di masyarakat yang dikembangkan secara terpadu dengan aspek kehidupan dengan pendekatan interdisipliner yang bertujuan agar siswa memahami masalah-masalah sosial tersebut. Dalam penelitian ini materi pelajaran IPS yang akan diteliti dengan menggunakan model pembelajaran TGT adalah pada pokok bahasan perkembangan teknologi dalam masyarakat.

3. Model Pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran tim dengan menempatkan siswa dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang heterogen dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, kelompok ras dan etnis atau kelompok sosial lainnya dimana didalamnya terdapat aktivitas siswa mempelajari materi, berlatih bekerjasama dalam tim, melengkapi tugas, aktivitas diskusi, membahas masalah serta mengerjakan latihan. Model pembelajaran kooperatif *TGT* yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi:

a. Presentasi Kelas

Guru mempresentasikan materi perkembangan teknologi produksi dan komunikasi pada masa lalu dan masa kini

b. Belajar Kelompok

Guru membentuk kelas menjadi 3 kelompok, anggota kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan didalam kelompok masing-masing. Selanjutnya guru menilai hasil diskusi siswa.

c. Permainan (*game*)

Aturan dalam permainan ini adalah masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil dengan nomor tertinggi. Setelah itu siswa yang mendapat giliran menjadi pemain mengambil soal yang telah

disediakan kemudian membacakan soalnya dan menjawabnya dalam waktu yang telah ditentukan.

d. Turnamen

Turnamen dilaksanakan di setiap akhir pertemuan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas tentang perkembangan teknologi produksi dan komunikasi di masyarakat dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

e. Penghargaan

Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya.

I. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan materi pelajaran yang diberikan dari tingkat dasar sampai menengah. Materi pelajaran IPS sering membuat siswa malas untuk mempelajarinya karena materinya yang banyak. Di samping itu dalam proses belajar mengajar guru menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu menggunakan metode ceramah, sehingga proses belajar anak hanya mendengar tanpa melakukan aktivitas yang lainnya. Guru juga belum menggunakan variasi model pembelajaran secara berkelompok, yang melibatkan siswa untuk aktif bekerja sama dan berinteraksi dengan temannya. Keaktifan anak yang kurang tersebut tidak sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak SD khususnya kelas IV SD, karena pada masa ini anak tumbuh aktif dan rasa keingintahuannya sangat besar. Kegiatan pembelajaran yang seperti itu menjadikan hasil belajar IPS siswa menjadi rendah.

Pembelajaran di kelas seharusnya mengacu pada peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan dan sikap akan tetapi guru harus mampu membawa siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai bentuk belajar. Dengan begitu, guru mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.

Hasil belajar dan aktivitas siswa dapat ditumbuhkan dengan penerapan metode atau model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Model pembelajaran kooperatif yang akan digunakan adalah

model *Team Game Tournament (TGT)*. Karena model pembelajaran kooperatif *TGT* mempunyai banyak kelebihan yaitu dapat meningkatkan dapat lebih meningkatkan pemahaman terhadap materi, dapat meningkatkan kemahiran sosial dan memperbaiki hubungan social, dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan, dapat meningkatkan kepercayaan diri. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* siswa mempelajari materi dengan saling berdialog dengan teman kelompoknyasehingga diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik, siswa juga melengkapi sumber kerja dimana siswa berpikir untuk memecahkan suatu masalah yang terdapat di lembar kerja dengan saling bertanya jawab dengan teman kelompoknya. Dengan adanya diskusi dengan teman kelompoknya, hal ini memungkinkan siswa untuk aktif mengemukakan pendapatnya. Selain itu model pembelajaran ini, dapatmendorong siswa untuk berdialog dan bertukar pendapat mengerjakan latihan, melatih siswa bekerjasama dalam tim, dan siswa dapat terdorong untuk berpartisipasi secara optimal. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, yaitu lebih dari 90% dari jumlah siswa mendapatkan nilai diatas KKM. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* akan diterapkan pada materipada materi perkembangan teknologi dalam masyarakat

J. Hipotetis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka peneliti membuat suatu hipotesis penelitian sebagai berikut: Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPS bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta.