

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Merujuk pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2006: 70), bahwa dalam pendidikan hal yang paling utama adalah adanya perwujudan secara sengaja tentang belajar dan proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat membantu pencapaian tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

Belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai segala aspek atau pribadi seseorang (Nasution, 1995: 35). Jadi belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang bersifat menetap.

Menurut Slameto (2003: 2) secara psikologis belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Belajar adalah suatu proses usaha yang

dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri siswa. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, serta kecakapan dan kemampuannya (Nana Sudjana, 2005: 28).

Pada buku *Theories of Learning* (Pupuh, 2007: 5), Hilgard dan Bower mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu. M. Sobry dalam bukunya “Menuju Pendidikan Bermutu”, mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud di sini adalah perubahan yang terjadi secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan dari berbagai pandangan para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar itu merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan pengalaman tertentu sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku itu

terjadi karena usaha yang disengaja dan dengan adanya perubahan itu akan diperoleh kecakapan baru. Pada kegiatan pembelajaran setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, keterlibatan langsung dalam pembelajaran, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses belajar dapat terjadi dengan baik apabila siswa ikut berpartisipasi aktif di dalamnya. Oleh karena itu, dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Dimiyati & Mudjiono (2002: 42) mengemukakan prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

a. Perhatian dan motivasi

Perhatian dan motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Disamping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Karena motivasi adalah tenaga yang menggerakkan aktivitas siswa dalam belajar.

b. Keaktifan

Pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional.

c. Keterlibatan langsung

Hal apapun yang dipelajari siswa, maka ia harus mempelajarinya sendiri.

Tidak ada seorang pun dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.

Pengertian ini, menuntut adanya keterlibatan langsung dari setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran.

d. Balikan dan penguatan

Siswa selalu membutuhkan suatu kepastian dari semua kegiatan yang dilakukan. Seorang siswa belajar lebih banyak, jika setiap langkah pembelajaran segera diberi penguatan.

e. Perbedaan individual

Setiap siswa memiliki karakter sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lain. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan yang lain, akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sasaran belajar bagi dirinya sendiri.

Sementara itu, prinsip-prinsip belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2003: 27) adalah sebagai berikut:

- a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
- b. Belajar harus dapat menimbulkan motivasi yang kuat pada diri siswa.
- c. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
- d. Belajar itu proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.

Agus Suprijono (2011: 4) berpendapat bahwa prinsip belajar itu ada tiga: Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Kedua, belajar merupakan proses yang terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai, dan prinsip yang ketiga adalah belajar merupakan bentuk pengalaman.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar bahwa belajar membutuhkan perhatian dan motivasi, keaktifan, pengulangan, keterlibatan langsung, balikan dan pengulangan supaya siswa dapat mencapai hasil yang baik. Disamping itu dalam belajar harus memperhatikan perbedaan individu, karena setiap siswa memiliki karakter yang berbeda satu dengan yang lain. Sehingga hal itu akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sasaran belajar bagi dirinya sendiri. Menurut Gagne (dalam Hasibuan, 2002), tujuan belajar adalah:

- a. Keterampilan intelektual yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik
- b. Strategi kognitif, mengatur cara belajar dan berpikir seseorang didalam arti yang seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah
- c. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta
- d. Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dll. Sikap dan nilai berhubungan

dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan tingkah laku terhadap orang lain, barang atau kejadian

2. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dinyatakan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru. Istilah prestasi belajar menurut J.S. Badudu dan Sultan Mohammad Zain (1996: 1088) dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan bahwa prestasi adalah hasil yang dicapai dari apa yang dikerjakan atau yang sudah diusahakan.

Menurut Oemar Hamalik (2001: 4) prestasi belajar dapat diartikan sebagai hal-hal yang telah dicapai seseorang. Untuk mengetahui apa yang telah dicapai tersebut dilakukan suatu tes, dimana jenis tes yang digunakan untuk memperoleh keterangan tentang hal tersebut adalah prestasi belajar.

. Suratinah Tirtonegoro (1983: 43) menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar. Memberi batasan prestasi belajar yaitu hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, huruf atau kalimat yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam setiap periode tertentu

Berdasarkan pengertian-pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil atau tingkat kemampuan seseorang setelah melakukan proses belajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap mata pelajaran setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

Pada penelitian ini, prestasi belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, baik itu nilai yang berupa angka, yang menyangkut ranah kognitif, sikap siswa yang menyangkut ranah afektif (nilai-nilai saat melakukan kerja sama dalam kelompok diharapkan dijadikan sebagai pola hidup) serta keterampilan siswa (keterampilan kerja sama dan komunikasi) yang menyangkut aspek psikomotorik yang diharapkan dapat membekali siswa dalam hidup bermasyarakat.

3. Faktor -Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Nana Sudjana (2005: 39-40) menyebutkan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar antara lain :

a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa misalnya kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran, yaitu efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Winarno Surachmad (1984: 77) mengemukakan bahwa faktor fisiologik yang mempengaruhi belajar siswa adalah:

a. Cara mengajar dan sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah

b. Gangguan visual yang tidak nampak sering kali disertai gejala-gejala pusing, mual, sakit kepala, malas dan kehilangan konsentrasi pada pelajaran.

c. Kelelahan dalam belajar dapat dibedakan antara kelelahan mental dan kelelahan fisik. Orang yang mengalami kelelahan fisik di dalam badannya terdapat substansi yang meracun. Sedangkan orang yang mengalami kelelahan mental dapat dilihat adanya kelesuan dan kebosanan sehingga akan kehilangan minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu.

d. Umur, jenis kelamin dan perkembangan jasmani

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Selain kedua faktor tersebut ada juga faktor sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Yang termasuk faktor kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

B. Tinjauan tentang Pembelajaran IPS di SD

1. Pengertian IPS

Istilah IPS pada mulanya berasal dari literature pendidikan Amerika Serikat yang nama aslinya adalah "*Social Studies*". Istilah tersebut pertama kali digunakan sebagai nama sebuah komite "*Committee of Social Studies*" yang didirikan pada tahun 1931 dan memiliki tujuan sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum Ilmu-ilmu Sosial di tingkat sekolah dasar dan menengah. Istilah "*Social Studies*" semakin terkenal pada tahun 1960-an, ketika pemerintah mulai memberikan dana untuk mengembangkan kurikulum tersebut (Hidayati, 2004: 8).

Konsep IPS di Indonesia tidaklah sama persis dengan *Social Study* yang ada di Amerika Serikat karena kondisi masyarakatnya yang berbeda. Menurut Saidiharjo (2004: 30) istilah IPS di Indonesia muncul pada tahun 1975-1976, yaitu saat penyusunan kurikulum PPSP (Proyek Perintis Sekolah Pembangunan)

yang merupakan sebuah label untuk mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Saidiharjo (Hidayati, 2004: 8-9) juga menegaskan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik dan sebagainya. Mata pelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang sama sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Sejalan dengan hal itu ada beberapa pengertian mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial. Ischak, dkk (2001: 136) menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

Bedasarkan beberapa definisi IPS dari para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan ilmu sosial lainnya yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terjadi di masyarakat.

2. Fungsi dan Tujuan IPS

Seperti yang tercantum dalam Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD dan MI (Departemen Pendidikan Nasional, 2003: 6-7) menyebutkan antara lain: Pengetahuan Sosial di SD dan MI berfungsi untuk

mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan Pengetahuan Sosial bertujuan :

- a. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial
- c. Mengembangkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara nasional maupun global.

IPS mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. IPS di sekolah dasar terdiri atas dua bahan kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan budaya. Bahan kajian tersebut mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan. Bahan kajian sejarah mencakup perkembangan masyarakat Indonesia sejak lampau hingga kini (GBPP IPS SD, 1994).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar untuk melihat kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama mempelajari IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak untuk

menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kehidupan siswa dengan seperangkat konsep pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan siswa.

Tujuan IPS dalam kurikulum SD N Baciro dituliskan sebagai berikut :

- a. Mengetahui 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 berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, maupun global (SD N Baciro,2011: 15)

Secara umum materi mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). SK dan KD mata pelajaran IPS kelas III semester 2 dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
IPS Kelas III Semester 2**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.1. Mengetahui jenis-jenis pekerjaan 2.2. Memahami pentingnya semangat kerja 2.3. Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah 2.4. Mengetahui sejarah uang 2.5. Mengetahui penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

Kurikulum Model KTSP SD/MI, disebutkan bahwa pembelajaran IPS kelas III menggunakan pendekatan tematik. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan tema. Dalam penelitian ini tema yang diambil adalah tema keperluan sehari-hari dengan materi pokok “Sejarah uang”, dengan melibatkan dua mata pelajaran, yakni IPS dan Bahasa Indonesia. Akan tetapi peneliti hanya akan mengupas untuk mata pelajaran IPS saja. Karena pembelajaran yang dilaksanakan di SD N Baciro terpisah antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lain. Mengingat bahwa esensi dari bidang studi IPS merupakan pembentukan nilai, sikap, keterampilan intelektual personal serta sosial, maka peneliti menyusun pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran yang mengkombinasikan adanya upaya dalam memotivasi siswa melatih kemampuan intelektualnya dengan kompetisi, kerjasama, dan permainan yang menyenangkan.

C. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Wina Sanjaya (2007: 239-241), pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran menggunakan sistem pengelompokan, yaitu antara empat sampai enam siswa yang memiliki kemampuan akademik, jenis kelamin, suku yang berbeda-beda dan saling kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan Erman Suherman (2003: 260) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama untuk memecahkan masalah atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Anita Lie model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, rendah dan sedang). Lebih lanjut lagi Anita Lie (2005: 43) mengungkapkan bahwa kelompok heterogen memudahkan pengelolaan kelas karena dengan adanya suatu orang yang berkemampuan akademik tinggi, guru mendapat satu asisten dalam satu kelompok. Menurut Moh Uzer Usman (2002: 103) pengajaran kelompok kecil, memungkinkan siswa belajar lebih aktif, memberi rasa tanggung jawab yang lebih besar, berkembangnya kreatifitas dan sifat kepemimpinan pada siswa, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal. Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan

pemahaman dan menerapkan keterampilan guru guna menghadapi masalah dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan kerjasama dan saling membantu dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan siswa yang heterogen, setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas secara individu maupun kelompok demi tercapainya tujuan.

2 . Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Muslimin Ibrahim (2000: 7) tujuan pembelajaran kooperatif ada tiga yaitu :

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan siswa dalam tugas-tugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan dalam kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada hasil belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-

tugas bersama melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki siswa ketika tujuan di dalam masyarakat dimana banyak pekerjaan yang dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dengan kondisi kebudayaan yang beragam.

3. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson dalam Anita Lie (2005: 31), mengungkapkan lima unsur yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif:

a. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan suatu karya bergantung pada usaha setiap anggotanya. Dalam pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dengan tujuan yang akan dicapai, setiap anggota dalam kelompok akan mempunyai kesempatan untuk saling memberikan sumbangan bagi kemajuan timnya.

b. Tanggungjawab perorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Setiap siswa dalam kelompok akan bertanggungjawab memberikan yang terbaik.

c. Tatap muka

Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan ini akan membentuk sinergi antar siswa.

d. Komunikasi antar anggota

Komunikasi antar anggota menjadi hal penting dalam pembelajaran kooperatif. Proses komunikasi perlu dibangun untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

e. Evaluasi proses kelompok

Guru mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya memotivasi siswa untuk bekerjasama dalam timnya menjadi lebih efektif.

4. Tipe Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2005: 11-16) terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif yaitu:

a. *Student Team Achievement Division*

STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru dalam kelompoknya masing-masing.

b. *Team Game Tournament*

TGT pada awalnya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edward, yang merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkin. Model ini hampir sama dengan STAD tapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan skor bagi tim atau kelompoknya.

c. *Jigsaw*

Jigsaw dikembangkan oleh Aronson. Pada awalnya siswa ditugaskan untuk mempelajari suatu materi. Setiap anggota dari kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli penguasaan materi tertentu. Kemudian para ahli mendiskusikan materi yang sedang dibahas yang selanjutnya materi tersebut diajarkan kepada teman satu kelompoknya.

d. *Cooperative Integrated Reading and Composition*

Tipe ini merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis. Pada kegiatan ini, siswa mengikuti serangkaian pengajaran guru, praktik dalam kelompok.

e. *Team Accelerated Instruction*

Model ini menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individual. Karena dalam TAI, para siswa belajar pada tingkat kemampuan sendiri-sendiri. Selain itu, jika siswa dapat mencapai kemajuan yang lebih cepat maka tidak perlu menunggu anggota kelas lainnya.

5. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT prinsipnya sama dengan pembelajaran kooperatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong terciptanya keterlibatan aktif semua siswa dalam kelas serta terjadinya interaksi yang positif dalam pembelajaran, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif 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 didiskusikan 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 (Nur Asma, 2006: 54).

Menurut Robert E. Slavin (2005: 166) model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Pada kegiatan turnamen ini, masing-masing kelompok bertanding dengan kelompok lain yang setara

kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi:

a. Presentasi kelas

Pada tahap ini guru menyampaikan materi secara garis besar, biasanya dilakukan dengan langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat presentasi kelas ini siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik, pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa, yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya, misalnya membahas masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

c. *Game*

Game ini terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang

berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. 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.

Setelah turnamen, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5). Skor tertinggi ke dua tetap tinggal pada meja yang sama, dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

Dalam penelitian ini turnamen dilaksanakan dengan cara mengerjakan soal *post test 1* dan *post test 2* yang dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II. Sistem kompetisi yang dilaksanakan berdasarkan aturan turnamen

yaitu masing-masing siswa dikelompokkan sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Guru mengelompokkan siswa dalam sebuah tim turnamen dari kelompok asal yang berbeda. Tim turnamen tersebut dikompetisikan dengan cara mengerjakan soal dengan sistem penskoran dan hasil skor yang diperoleh dari turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Pada setiap tim turnamen akan ditentukan peserta terbaik yaitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan penghargaan jika mencapai kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Skor penghargaan kelompok dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Skor Penghargaan Kelompok Tipe TGT

Rata-rata skor tim	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Sumber : Robert E. Slavin (2005: 175)

6. Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru

dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki keunggulan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa. Menurut Suarjana (2000:10) dalam Istiqomah (2006) yang merupakan kelebihan dari TGT antara lain :

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif karena di dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dan saling membantu temannya untuk menguasai materi pelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi serta berani mengemukakan pendapat dalam kelompoknya. Pembelajaran kooperatif dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya sehingga tidak membeda-bedakan dalam kerjasama.

7. Penerapan TGT dalam Pembelajaran IPS

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

a. Presentasi kelas

Pada tahap ini sebelum guru mempresentasikan materi, guru memperkenalkan model pembelajaran yang berfokus pada materi TGT. Pada tahap presentasi ini, guru menyampaikan materi IPS tentang sejarah uang secara garis besarnya. Pada tahap ini siswa harus benar-benar memperhatikan penjelasan guru. Cara ini akan dapat membantu mereka mengerjakan soal-soal game karena skor *game* mereka menentukan skor tim mereka

b. Penempatan siswa ke dalam tim

Tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah pengelompokan siswa ke dalam tim. Dalam pembentukan tim, apabila kelas yang terdiri dari separuh laki-laki, separuh perempuan, tiga perempat kulit putih, dan seperempat minoritas dapat membentuk tim yang terdiri dari 4 siswa yaitu dua laki-laki dan dua perempuan, dan tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas. Tim tersebut juga harus terdiri seorang siswa berprestasi tinggi, seorang siswa berprestasi rendah, dan dua lainnya berprestasi sedang.

Siswa dalam masing-masing tim bertugas mendalami materi tentang sejarah uang bersama teman kelompoknya untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja secara optimal pada saat permainan. Pada tahap ini

siswa saling berdiskusi untuk memecahkan masalah yang dihadapi selama belajar kelompok.

b. *Game* / permainan

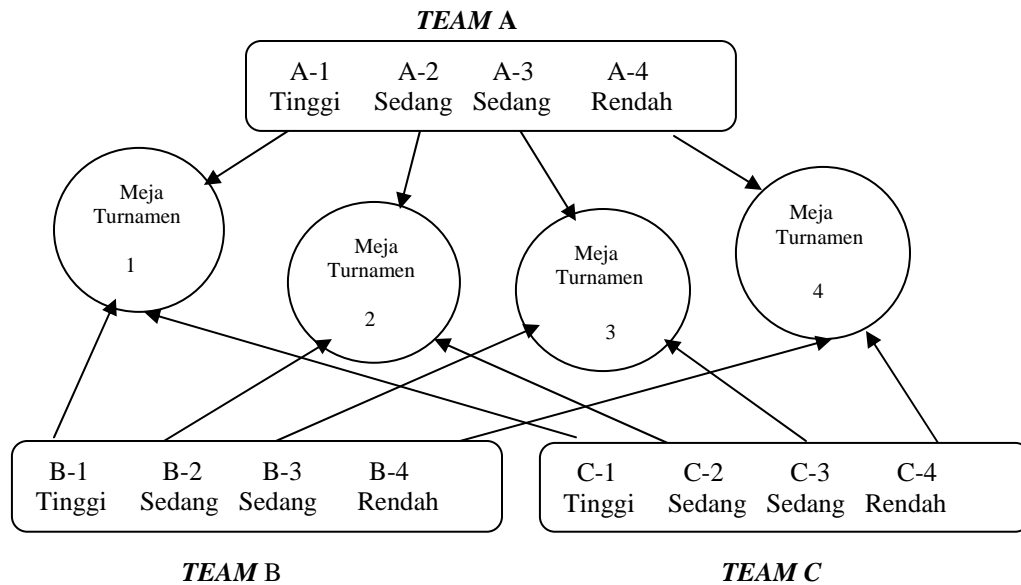
Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang menarik nomor yang tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soalnya adalah pilihan ganda. Pembaca yang tidak yakin dengan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Penantang I boleh menantang jika mau dan memberikan jawaban yang berbeda atau boleh melewatinya. Penantang II boleh menantang jika penantang I melewatinya dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantangnya yang salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

Untuk putaran berikutnya semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah ditentukan guru, sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya telah

kosong. Apabila permainan sudah berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game.

d. Penempatan siswa ke dalam meja turnamen

Pada tahap ini sebelum menempatkan siswa ke dalam meja turnamen, yang harus dilakukan adalah menulis daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka sebelumnya dan menggunakan peringkat yang sama dalam pembentukan tim. Jika jumlah siswa habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan empat peserta. Adapun penempatan meja turnamen dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penempatan Meja Turnamen (Roobert E. Slavin, 2005:168)

e. Rekognisi tim

Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

D. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Masa usia SD merupakan masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya siswa masuk SD dan dimulailah sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap dan tingkah lakunya. Masa usia sekolah dasar ini merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya (Mulyani Sumantri, 1999: 12).

Suharjo (2006: 35) mengemukakan bahwa siswa pada hakikatnya sebagai makhluk individual, makhluk sosial, dan makhluk susila. Sebagai makhluk individual, siswa mempunyai karakteristik yang khas (unik) yang dimiliki oleh dirinya sendiri dan tidak ada kembarannya dengan yang lain. Jadi setiap siswa itu memiliki perbedaan-perbedaan individual (*individual differences*) yang secara alami ada pada diri siswa. Siswa sebagai makhluk sosial berarti makhluk yang harus hidup dalam kelompok sosial sehingga tercapai martabat kemanusiaannya. Siswa hidup bersama-sama dengan orang lain, tolong menolong, kerja sama, saling memberi dan menerima, dan membutuhkan orang lain untuk mengisi dan melengkapi ketidaklengkapannya. Siswa hidup dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga ,

sosial budaya, masyarakat, tempat siswa tumbuh kembang, serta dalam kemajemukan masyarakat besar Indonesia dan dunia. Dengan demikian sebagai makhluk sosial, siswa memiliki sifat kooperatif atau dapat bekerja sama, karena itu siswa dapat dipengaruhi dan dididik agar menjadi manusia yang berbudaya. Sebagai makhluk susila dan mampu membedakan hal-hal yang baik dan yang buruk sesuai dengan norma-norma tertentu. Adapun karakteristik anak usia SD secara umum adalah sebagai berikut :

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

Sementara itu, Dwi Siswoyo (2007: 92) mengemukakan sifat-sifat khas siswa usia SD adalah sebagai berikut :

1. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain sama-sama.
2. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
3. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
4. Setelah kira-kira umur 11 tahun, umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
5. Pada masa ini anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa merupakan makhluk individu dan makhluk sosial. Sebagai makhluk individu siswa memiliki perbedaan-perbedaan individual yang secara alami ada pada diri siswa. Sebagai makhluk sosial berarti siswa merupakan makhluk yang harus hidup dalam kelompok sosial sehingga tercapai martabat kemanusiaannya. Siswa hidup bersama-sama dengan orang lain, tolong menolong, kerja sama, saling memberi dan menerima, serta membutuhkan orang lain untuk mengisi dan melengkapi. Salah satu karakteristik siswa pada usia SD adalah gemar membentuk kelompok sebaya, belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, dan mengajar anak-anak lainnya. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan untuk anak SD dalam pembelajaran IPS.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran IPS siswa kelas IIIA di SD Negeri Baciro pada ulangan-ulangan semester ternyata belum begitu memuaskan sehingga diperlukan sebuah model pembelajaran baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Tujuan pembelajaran IPS di SD adalah agar siswa mampu menguasai konsep-konsep pengetahuan IPS yang kompleks dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari serta mampu menggunakan metode ilmiah yang dilandasi sikap ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi. IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan dianggap remeh sehingga prestasi belajar siswa masih sangat rendah. Cara meningkatkan prestasi belajar siswa bermacam-macam, salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan uraian di atas, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar. Melalui model pembelajaran ini, proses belajar akan sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa karena dapat memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan pembelajaran IPS, khususnya di kelas IIIA SD N Baciro. Adanya kerja tim akan memberikan pengalaman berbagi dan berinteraksi, tanpa membuatnya menjadi pribadi yang acuh terhadap teman yang kurang pandai jika siswa tersebut paling pintar. Serta tidak membuat siswa minder karena merasa tidak

mampu bersaing dengan yang lain. *Games-tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berkompetisi dalam meningkatkan prestasi belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ia akan merasa senang dan gembira mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut diharapkan akan membuat prestasi belajar siswa meningkat.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini sebagai berikut: Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IIIA SD N Baciro, Gondokusuman, Yogyakarta.