

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pendidikan Karakter

a. Pengertian Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan sesuatu yang wajib diajarkan dalam sekolah. Zubaedi (2013: 19) mengatakan pendidikan karakter adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru, yang mampu mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan karakter dengan demikian berarti segala tindakan dan perilaku yang dilakukan oleh guru akan mempengaruhi karakter siswa. Pendidikan karakter dalam sekolah sangat berpengaruh terhadap pembentukan watak siswa.

Pengaruh pendidikan karakter terhadap siswa sangat tinggi. Pengertian pendidikan karakter menurut Lickona (2013: 77) pendidikan karakter dapat diartikan sebagai upaya untuk membentuk kepribadian seseorang melalui pendidikan yang hasilnya terlihat dalam tindakan nyata seseorang berupa tingkah laku yang baik, jujur, adil, toleransi, bertanggung jawab, menghormati hak orang lain, kerja keras dan sebagainya. Selanjutnya Ratna Megawangi (2010) dalam Isroah, dkk (2013) menyatakan tentang penerapan konsep pendidikan holistik berbasis karakter yang mencakup sembilan pilar karakter yaitu (1) Cinta Tuhan dan segenap ciptaannya (2) Tanggung jawab, kedisiplinan dan

kemandirian, (3) kejujuran/amanah dan arif, (4) hormat dan santun, (5) dermawan, suka menolong dan gotong-royong/kerjasama, (6) percaya diri, kreatif, dan pekerja keras, (7) kepemimpinan dan keadilan, (8) baik dan rendah hati, (9) toleransi, kedamaian dan kesatuan.

Berdasarkan pendapat diatas menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat membentuk pribadi siswa menjadi lebih baik. Siswa merupakan individu yang memiliki potensi dan intelegensi yang berbeda dengan lainnya, hal tersebut membuat siswa dapat menangkap dan mengembangkan sesuatu yang diajarkan sesuai dengan potensi yang dimiliki. Tanggung jawab merupakan salah satu pilar karakter yang sangat penting dalam pembentukan karakter yang baik. Siswa yang mendapatkan pendidikan berkarakter moral akan lebih memahami situasi yang terjadi dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Pencapaian tersebut yang membuat siswa menjadi lebih bertanggung jawab. Tanggung jawab berarti menjalankan suatu tugas atau pekerjaan yang menjadi kewajiban. Tanggung jawab siswa sangat dibutuhkan dalam setiap pembelajaran, karena hal tersebut sebagai awal siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajar.

2. Sikap Tanggung Jawab

a. Pengertian Sikap Tanggung Jawab

Sikap tanggung jawab merupakan pelajaran yang tidak hanya perlu diperkenalkan dan diajarkan, namun juga perlu ditanamkan kepada siswa, baik pada masa sekolah maupun pra sekolah. Pengertian sikap tanggung jawab dijelaskan oleh Zubaedi (2013: 76) mengemukakan makna sikap tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus dilakukan. Penjelasan sikap tanggung jawab juga dijelaskan Yaumi (2014: 114) bahwa sikap tanggung jawab adalah suatu tugas atau kewajiban untuk melakukan atau melaksanakan tugas dengan penuh kepuasan.

Seseorang yang memiliki sikap tanggung jawab dapat menunjukkan karakter seperti yang dikemukakan oleh Yaumi (2014: 114) sebagai berikut: a) Siswa selalu mencari tugas dan pekerjaan apa yang harus segera diselesaikan. Siswa tidak mengulur waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. b) Menyelesaikan tugas tanpa diminta atau disuruh untuk mengerjakannya. Siswa yang bertanggung jawab tentu akan sadar dengan yang harus dikerjakan. c) Siswa yang bertanggung jawab tentu akan melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya dengan hasil yang maksimal.

b. Indikator Sikap Tanggung Jawab

Indikator tanggung jawab dalam keberhasilan ada indikator sekolah dan indikator kelas. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda

yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan karakter. Indikator ini juga berkaitan dengan kegiatan sekolah yang diprogramkan, maupun kegiatan sehari-hari atau kegiatan rutin yang dilaksanakan sekolah.

Indikator sikap tanggung jawab menurut Kemendiknas (2010: 31)

Tabel 2.1. Indikator Sikap Tanggung Jawab

Nilai	Indikator Kelas
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan tugas piket secara teratur. • Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah. • Mengajukan usul pemecahan masalah.

Indikator sikap tanggung jawab yang akan digunakan sebagai panduan awal dalam pembuatan instrumen penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur sikap tanggung jawab siswa yaitu menggunakan lembar skala sikap. Penggunaan indikator dalam instrumen penelitian akan diturunkan dengan sub indikator yang digunakan dapat mencakup seluruh kriteria penelitian dalam instrumen penelitian. Penjabaran dari indikator dan kaitannya dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pelaksanaan tugas piket secara teratur yaitu siswa bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas piket yang telah disepakati.
- 2) Peran serta aktif dalam kegiatan sekolah yaitu siswa aktif dalam

proses pembelajaran di kelas. Serta bertanggung jawab dalam melaksanakan dan menyelesaikan tugas.

- 3) Mengajukan usul pemecahan masalah yaitu siswa ikut serta dalam mengajukan atau mengusulkan pendapatnya dalam diskusi kelompok.

3. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Proses belajar mengajar di kelas untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pembelajaran yang dicapai siswa harus dilakukan evaluasi yang hasilnya berupa prestasi belajar siswa. Pengertian prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12) menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya selalu mengejar prestasi menurut bidang kemampuannya masing-masing. Prestasi belajar adalah suatu pencapaian yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran. Prestasi belajar akan selalu menjadi sebuah prioritas siswa selama menjadi pelajar.

Prestasi belajar juga dijelaskan Hamdani (2011: 138) menjelaskan bahwa prestasi belajar adalah tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Secara sederhana, pengertian prestasi belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar

siswa dapat diketahui setelah melakukan evaluasi. Dari hasil evaluasi dapat mengetahui tinggi rendahnya prestasi belajar. Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa angka dan kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dari diri individu sebagai hasil dari aktivitas ketika belajar.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar dirasa sangat penting karena setiap individu pasti mengejar untuk mencapai hasil prestasi yang baik. Sehingga prestasi belajar memiliki fungsi yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa. Arifin (2013: 12) mengemukakan fungsi utama prestasi belajar sebagai berikut :

- 1) Prestasi belajar sebagai tolak ukur untuk mengukur kemampuan dan pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dan inovasi pendidikan, siswa akan belajar sendiri dan mencari tahu tentang apa yang belum diketahui.
- 3) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Fungsi prestasi belajar ini dapat disimpulkan sebagai berikut, prestasi belajar dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan atau ketuntasan belajar siswa. Prestasi belajar juga dijadikan sebagai patokan guru untuk mengukur ketuntasan ataupun keberhasilan mengajar dalam setiap pembelajaran. Dengan begitu guru dapat mengetahui apakah siswa sudah menguasai apa yang disampaikan oleh guru atau belum.

4. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar dan menengah. Menurut Trianto (2010: 171) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Pengertian IPS di tingkat sekolah mempunyai perbedaan makna, hal ini disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tiap jenjang sekolah. Menurut Sapriya (2011: 20) IPS merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, dapat diartikan gabungan (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dapat juga berarti program pengajaran. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

IPS pada tataran konseptual dan praktis, oleh R.D. Barr, J.L. Barth & S.S. Shermis (1978) dalam Saripudin (2011:6) dikelompokkan dalam tiga tradisi pedagogis, yaitu salah satunya bahwa *social studies* diajarkan sebagai *Reflective inquiry* yaitu modus pembelajaran sosial yang menekankan pada pengembangan warga negara yang baik dengan

kriteria yang berbeda dari kemampuannya *...to engage in a contiunal process of clarifying process of carifying their own value structure.*

Tujuan utama dari tradisi ini adalah modus pembelajaran sosial yang menekankan pada hal yang sama yakni pengembangan warga negara yang baik dengan kriteria yang berbeda yaitu dilihat dari kemampuannya dalam mengambil keputusan.

Berdasarkan pendapat di atas Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar. Mata pelajaran IPS dalam sekolah dasar tidak mengajarkan mengenai ilmu IPS, dalam sekolah dasar lebih diutamakan mengenai kemampuan pedagogik dan psikologis yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Tujuan utamanya yaitu agar siswa dapat mengambil keputusan dengan baik dalam melakukan pembelajaran.

5. Materi pembelajaran

Pada Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti mengambil materi berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan:

Tabel 2.2 SK dan KD Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.	2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

Materi Siklus I

Pertemuan I : Peristiwa Menjelang Proklamasi Kemerdekaan

Pertemuan II : Pembentukan Alat Kemerdekaan NKRI

Materi Siklus II

Pertemuan III : Tokoh-tokoh Kemerdekaan Indonesia

Pertemuan IV : Menghargai Jasa-jasa Pahlawan

6. Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori belajar kognitif. Hergenhahn dan Olson (2008: 315) Menurut Piaget, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan dari guru. Guru memberikan rangsangan kepada siswa agar dapat berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerja sama tim dalam menerima materi pelajaran. Slavin (2015: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Pembelajaran Kooperatif menurut Isjoni (2011: 16) adalah suatu model pembelajaran yang sangat banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Pembelajaran kooperatif juga dikemukakan dalam penelitian Wiphasith, dkk (2015: 378) *Cooperative learning is focused on providing the opportunity for interaction within the group of four or five members by the teacher. Through this interaction, students support and work together to solve problems to achieve a specific goal* yang artinya pembelajaran kooperatif difokuskan pada memberikan kesempatan untuk interaksi kelompok empat atau lima anggota oleh guru. Melewati interaksi ini mendukung kerjasama siswa dalam memecahkan masalah dan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran kooperatif dalam pembelajarannya beranggotakan empat sampai lima siswa yang saling berdiskusi dalam pembelajaran untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif dalam pembelajaran kooperatif secara intensif atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit. Siswa dapat mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya. Pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil yang saling bekerjasama untuk menyelesaikan suatu masalah (tugas) untuk

mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pembelajaran kooperatif menurut beberapa ahli memiliki karakteristik/ciri-ciri antara lain :

- a. Bannet (1995) dalam Isjoni (2011: 41) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu :
 - 1) *Positive Interdependence*.
 - 2) *Interaction Face to Face*.
 - 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok.
 - 4) Membutuhkan keluwesan.
 - 5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).
- b. Menurut Roger dan Johnson dalam Lie (2008: 31)
 - 1) Saling ketergantungan positif.
 - 2) Tanggung jawab perseorangan.
 - 3) Tatap muka.
 - 4) Komunikasi Antaranggota.
 - 5) Evaluasi proses kelompok.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik atau ciri-ciri dalam pembelajaran kooperatif adalah tergantung positif antar siswa, interaksi tatap muka (interaksi edukatif), tanggung jawab pribadi terhadap kelompok serta keterampilan dalam berkomunikasi dalam kelompok. Sehingga pembelajaran kooperatif menekankan pada pencapaian prestasi oleh suatu kelompok.

7. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Turnament* (*TGT*)

Team Game Turnament (*TGT*) pada awal mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Slavin, 2015:13). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim. *Team Game Turnament* (*TGT*)

merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur diskusi tim, permainan, dan turnamen.

TGT beranggotakan 4 siswa yang akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi ketika siswa sedang bermain dalam *game* temannya tidak boleh saling membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. (Slavin, 2015: 14). Siswa bermain *game* tanpa dibantu oleh siswa lain, namun mengandalkan kemampuan yang dimiliki dan berdasarkan diskusi pada kelompok dalam mengerjakan LKS. Siswa bertanggung jawab untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa untuk mematuhi peraturan-peraturan yang diterapkan di dalam proses pembelajaran dan aturan permainan yang digunakan. Permainan di dalam TGT dapat membantu merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran dan terfokus ke dalam materi pembelajaran yang sedang dilakukan. TGT juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab pada diri siswa. Proses pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dalam sistem skor kemajuan individu, para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara.

Competition is a powerful motivator for student behavior regularly applied in education research. Some studies have found competition to have positive effects on student learning dalam penelitian Chen (2014: 283) yang artinya kompetisi merupakan motivator yang sangat berpengaruh terhadap pembentukan sikap atau karakter siswa yang diterapkan dalam penelitian pendidikan, dan dari hasil penelitian kompetisi ini berdampak positif terhadap siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan metode diskusi kelompok akan menumbuhkan jiwa kompetisi kepada siswa. Siswa akan berusaha untuk memenangkan pertandingan. Kompetisi ini juga akan menumbuhkan karakter pada siswa untuk tidak mudah putus asa.

Pembelajaran dengan menggunakan model TGT ada beberapa komponen yang wajib dalam langkah-langkah pembelajarannya. Slavin (2015: 166-167) mengemukakan ada lima komponen utama dalam TGT yaitu presentasi di kelas (*class presentation*), tim (*team*), permainan (*game*), turnamen (*tournament*), dan rekognisi tim (*class recognition*).

a. Presentasi di Kelas (*Class Presentation*)

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran yang akan diajarkannya dengan pengajaran langsung atau diskusi pelajaran yang dipimpin guru, dapat juga dengan audiovisual. Fokus presentasi kelas hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Tim (*Team*)

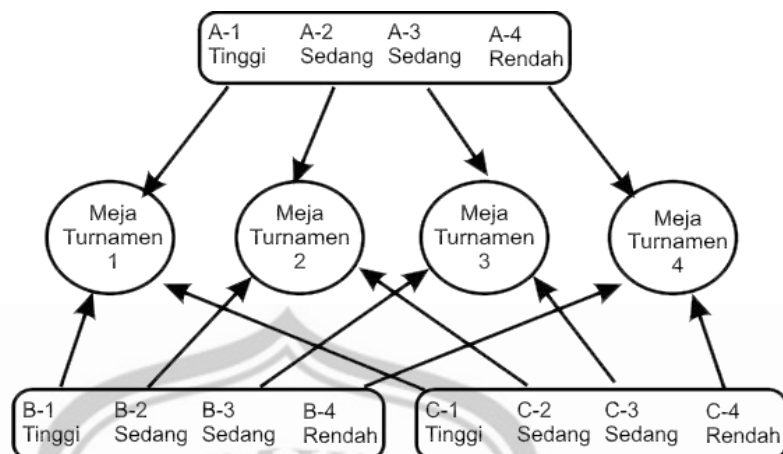
Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya.

c. Permainan (*Game*)

Game 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.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dengan 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 berikutnya dan begiti seterusnya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut :



Gambar 2.1 Penempatan siswa dalam Meja Turnamen (Slavin, 2015: 168)

e. Rekognisi TIM (*Class Recognition*)

Tim-tim yang telah berhasil mendapat nilai rata-rata melebihi hasil dari kriteria tertentu diberi penghargaan berupa sertifikat atau penghargaan dalam bentuk lain. Pemberian penghargaan ini akan membuat siswa semakin terpacu untuk meningkatkan prestasi belajarnya dan menjadikan motivasi bagi siswa lainnya untuk bisa lebih berprestasi.

Tabel 2.3 Penghargaan Berdasarkan Skor Rata-Rata Tim menurut Slavin (2015: 175)

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik (Good Team)
45	Tim Sangat Baik (Great Team)
50	Tim Super (Super Team)

Beberapa persiapan yang harus diperhatikan menurut Slavin (2015: 169) sebelum memulai pembelajaran TGT antara lain:

a. Materi yang diajarkan

Materi yang terkait dengan materi yang akan diajarkan oleh

guru, materi itu bisa bersumber dari buku cetak atau dari materi yang dibuat oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas.

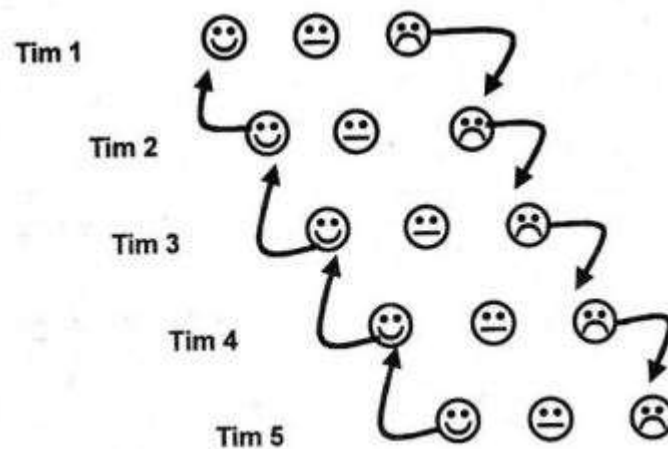
b. Menempatkan siswa ke dalam tim

Tiap tim harus terdiri dari 4 anggota yang heterogen, yang terdiri dari siswa berkemampuan unggul, sedang dan rendah. Untuk menempatkan siswa ke dalam tim, gunakan daftar peringkat siswa berdasarkan kinerjanya (peringkat kelas). Bagikan huruf atau angka tim kepada masing-masing siswa.

c. Menempatkan siswa ke dalam meja turnamen

Tuliskan daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya dan gunakan peringkat yang sama seperti yang digunakan untuk membentuk tim. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi 4, maka semua meja turnamen akan mempunyai 4 peserta, tunjukkan siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi 4 satu atau dua dari meja turnamen akan beranggotakan 4 peserta.

Bergeser tempat atau menempatkan siswa pada meja turnamen baru, harus dilakukan persiapan pada turnamen berikutnya. Akan lebih mudah melakukan pergeseran jika telah menentukan skor tim. Gambar 2.2 menggambarkan prosedur pergeseran meja turnamen.



Gambar 2.2 Pergeseran Tempat (*Bumping System*)

Untuk menggeser tempat para siswa, gunakan langkah-langkah dibawah ini (Slavin, 2015:176)

1. Gunakan lembar skor permainan untuk mengidentifikasi skor-skor tertinggi dan terendah pada tiap meja turnamen. Pada lembar meja turnamen tersebut, lingkari meja penempatan yang mana siswa memperoleh skor tertinggi. Jika terdapat skor seri, lemparkan koin untuk menentukan nomor mana yang harus dilingkari; jangan melingkari lebih dari satu nomor pada tiap meja.
2. Garis bawahi nomor-nomor meja siswa yang mendapatkan skor terendah.

(Lima Meja Turnamen)
LEMBAR PEMBAGIAN MEJA TURNAMEN (TGT)
Nomor Turnamen

SISWA	TIM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Sam	Oracles	1	1	2										
Sarah	Cougars	1	2	2										
Tyrone	Whiz Kids	①	①	①										
Maria	Genkuses	②	1	1										
Liz	Oracles	2	2	1										
John T.	Cougars	2	3	2										
Sylvia	Whiz Kids	3	3	4										
Tom	Genkuses	③	2	3										
John F.	Oracles	3	4	5										
Tanya	Whiz Kids	4	④	3										
Carla	Oracles	④	3	3										
Kim	Cougars	4	5	5										
Carlos	Genkuses	4	4	4										
Shirley	Whiz Kids	5	5	5										
Ralph	Cougars	⑤	4	4										
Ruth	Genkuses	5	⑤	4										

Hasil Turnamen Terakhir ↑ ↑ Pembagian meja Turnamen untuk Turnamen berikutnya

Catatan:

- ③ Menunjukkan peraih skor tertinggi
- 3 Menunjukkan peraih skor tengah
- 3 Menunjukkan peraih skor terendah

Gambar 2.3 Lembar Penempatan Meja Turnamen

3. Biarkan pembagian meja lainnya tetap seperti semula, termasuk nomor-nomor untuk siswa yang absen.
4. Pada kolom untuk turnamen berikutnya, pindahkan nomor-nomor sebagai berikut: jika nomornya dilingkari, kurangi dengan satu. Ini artinya bahwa pemenang pada meja 4 akan berkompetisi pada meja 3 di minggu berikutnya; meja dimana kompetisi akan lebih sulit.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT yaitu: pelajaran diawali dengan memberikan pelajaran oleh guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa siswa akan bekerjasama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, kemudian mengikuti permainan akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang memperoleh nilai tinggi akan mendapatkan rekognisi (penghargaan).

Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja

turnamen 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Permulaan turnamen dengan diumumkan penempatan meja turnamen bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak, setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan permainan.

8. Pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Tahapan-tahapan penelitian pada pembelajaran IPS melalui model TGT, yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, dengan tiap-tiap kelompok terdiri dari 3 siswa yang berkemampuan heterogen.
- b. Guru melakukan presentasi kelas berupa materi peristiwa sekitar proklamasi.
- c. Guru memberikan LKS tentang materi peristiwa sekitar proklamasi untuk dikerjakan dan didiskusikan oleh siswa dengan kelompoknya.
- d. Siswa bekerjasama dan membantu teman satu kelompoknya untuk memahami materi pada LKS.
- e. Beberapa kelompok yang ditunjuk guru, mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
- f. Guru membagi siswa ke dalam kelompok berbeda lagi secara homogen dalam meja turnamen. Keseluruhan meja turnamen ada 3, masing-masing kelompok yang sudah dibentuk oleh guru menempati masing-masing meja turnamen.

- g. Guru membagikan *Tournament-Question Cards* di setiap meja turnamen untuk memulai game turnamen.
- h. Masing-masing meja turnamen terdiri dari pembaca 1, penantang 1, penantang 2, dan pembaca 2. Pembaca 1 bertugas untuk membaca kartu soal dan menjawabnya. Jika dirasa jawaban kurang benar, maka penantang 1 diberi kesempatan untuk menjawab, dan jika jawaban dikira masih belum benar, penantang 2 diberi kesempatan untuk menjawab. Lalu pembaca 2 bertugas untuk membacakan kunci jawaban. Jawaban yang benar maka siswa tersebut mendapat skor.
- i. Pada putaran kedua pergantian soal dan posisi dari pembaca 1, penantang 1, penantang 2, dan pembaca 2 berpindah tempat searah dengan jarum jam. Turnamen dilanjutkan begitu seterusnya sampai waktu yang telah ditentukan habis. Setelah turnamen selesai, siswa menghitung seluruh perolehan skor yang telah didapatkan.
- j. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi.

9. Media Pembelajaran *Tournament-Question Cards*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran. Karena dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Briggs dalam Anitah (2009: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran dan dipertegas lagi oleh Arsyad (2002:

3) bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media pembelajaran sering disebut sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa. Adanya media pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman terhadap isi pembelajaran.

b. Media *Tournament-Question Cards*

Media *Tournament-Question Cards* adalah sekumpulan kartu berukuran 9 cm x 5,5 cm yang berisi pertanyaan tentang materi yang dipelajari dan mencakup semua kompetensi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Selain untuk memasukkan unsur permainan, media kartu juga bertujuan untuk melibatkan unsur pendidikan, karena berisi informasi tentang materi pelajaran (Sari, 2015: 1222).

Media *Tournament-Question Cards* yang berupa kartu-kartu soal berisi tentang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. *Tournament-Question Cards* didesain menarik namun tetap sederhana. Hal ini dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa untuk belajar, namun tidak mengalihkan perhatian siswa dari soal latihan pada kartu tersebut. Sikap tanggung jawab siswa juga dapat meningkat karena masing-masing siswa dituntut untuk berpera penting bagi kelompoknya.

c. Cara Penggunaan Media *Tournament-Question Cards*

- 1) Setiap kelompok diberi *Tournament-Question Cards* yang terdiri dari 20 pertanyaan. Setiap kartu memiliki pasangan yang berupa soal dan jawaban.
- 2) Pada putaran pertama siswa yang bertugas menjadi pembaca 1 mengocok kartu dan mengambil satu kartu soal. Lalu membacanya dan menjawab soal tersebut.
- 3) Jika jawaban dari pembaca 1 dirasa masih kurang benar, maka penantang 1 diberi kesempatan untuk menjawab jika jawaban masih dirasa kurang benar, maka penantang 2 juga diberi kesempatan untuk menjawab.
- 4) Pembaca 2 bertugas untuk membacakan jawaban dari soal dalam pasangan kartu soal tersebut.
- 5) Pada putaran kedua dan selanjutnya seperti itu sampai kartu soal terjawab semua.

B. Penelitian yang Relevan

Model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dilakukan oleh Made Yanthi Sudarmi, dkk (2014) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ternyata: (1) hasil belajar dari pra siklus sebesar 64,36, siklus I sebesar 74, dan siklus II sebesar 84. Berdasarkan hasil yang diperoleh,

terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai siklus I sebesar 9,64% yang berada pada kategori kurang, sedangkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 10% berada pada kategori baik; (2) nilai KKM pada pra siklus sebesar 59,52%, siklus I sebesar 78,57%, dan siklus II sebesar 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh terjadi peningkatan dari pra siklus sampai siklus I sebesar 19,05% yang berada pada kategori cukup, sedangkan dari siklus I sampai siklus II peningkatan yang terjadi sebesar 21,43% yang berada pada kategori baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams games Tournament*) dilakukan oleh Micheal M. van Wyk dengan judul *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. Hasil menunjukkan bahwa TGT lebih efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelompok eksperimental meningkat pada post tes sebesar 8,60%. Skor tes kelompok eksperimental TGT sebesar 52,99, sementara untuk kelompok kontrol sebesar 50,13. Ini berarti bahwa kelompok TGT lebih baik dilakukan dalam kelompok eksperimental dibandingkan dengan kelompok kontrol.

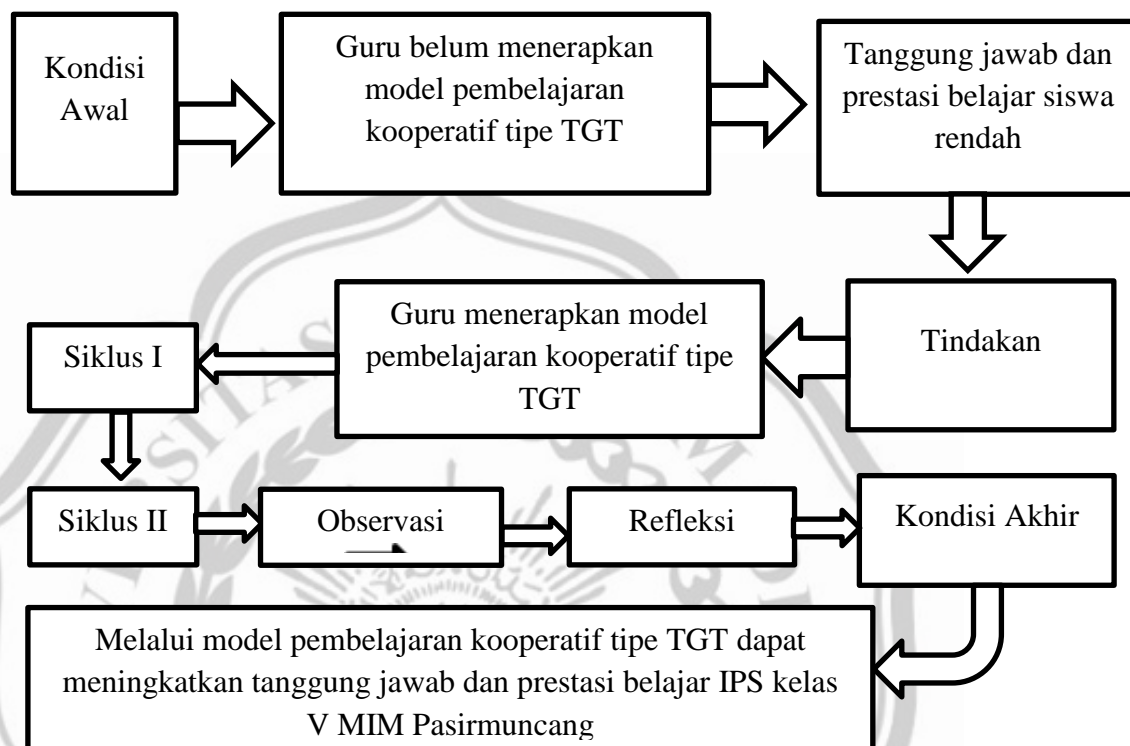
C. Kerangka Pikir

Kondisi awal siswa kelas V MIM Pasirmuncang belum belajar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, ditemukan masalah dalam pembelajaran IPS yaitu permasalahan terkait dengan rendahnya tanggung jawab dan prestasi belajar siswa. Tanggung jawab siswa dalam mempelajari materi IPS yang masih rendah, karena siswa tidak

menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh. Rendahnya tanggung jawab siswa ini berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang belum tuntas mencapai KKM.

Penerapan model kooperatif tipe TGT merupakan salah satu alternatif yang diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah tanggung jawab dan prestasi belajar yang terjadi pada proses pembelajaran IPS terutama materi peristiwa sekitar proklamasi di kelas V MIM Pasirmuncang. Pemilihan model pembelajaran tersebut berdasarkan diskusi dengan guru kelas V MIM Pasirmuncang. Model pembelajaran TGT berupa permainan atau *game* akademik yang membuat siswa menjadi aktif dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk tertarik pada mata pelajaran terutama pelajaran IPS, yang meningkatkan sikap tanggung jawab dan prestasi belajar siswa.

Kerangka pikir yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dalam kerangka berpikir tersebut maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan tanggung jawab siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi di kelas V MIM Pasirmuncang.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi di kelas V MIM Pasirmuncang.