

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kerjasama

Kerjasama adalah sebuah sikap mau melakukan suatu pekerjaan secara bersama-sama tanpa melihat latar belakang orang yang diajak bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama menurut Samani (2012: 118) yaitu sifat suka kerjasama atau gotong royong adalah tindakan atau sikap mau bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dan keuntungan bersama. Karakter kerjasama perlu diterapkan pada anak sejak kecil, karena karakter dapat menjadi bekal bagi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Kerjasama menurut Johnson (2007: 164) dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit, sehingga akan mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan dapat membuat sebuah masalah menjadi tantangan yang harus dipecahkan secara bersama.

Kerjasama adalah sesuatu yang terjadi secara alami, kelompok dapat maju dengan baik apabila ada kerjasama yang baik pula antar sesama anggota kelompok. Kerjasama tersebut tidak dibuat-buat, melainkan antar anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan

bersama. Johnson, Elaine B (2007: 166) menyatakan bahwa setiap bagian kelompok saling berhubungan sedemikian rupa sehingga pengetahuan yang dipunyai seseorang akan menjadi *output* bagi yang lain, dan *output* ini akan menjadi *input* bagi yang lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerjasama terjadi secara alami yang berupa sebuah tindakan atau sikap mau melakukan kerjasama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Bekerjasama dapat membuat pikiran seseorang menjadi luas sehingga ia mampu mengetahui kelemahan yang ada pada dirinya dan mau untuk menghargai, mendengarkan pendapat orang lain, dan mengambil keputusan secara bersama. Kerjasama mempunyai tujuan agar keseluruhan anggota kelompok mampu mengatasi masalah kecil baik yang datang didirinya maupun kelompoknya dan dapat bertanggung jawab untuk tugas yang harus diselesaikan sehingga keseluruhan anggota kelompok dapat mencapai tujuannya secara bersama.

Indikator dalam kemampuan kerjasama menurut Kemendiknas (2010: 36) adalah:

- 1) Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas.
 - 1) Berdiskusi dalam memecahkan permasalahan bersama kelompoknya
 - 2) Memberi pendapat pada saat berdiskusi
- 2) Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas.
 - 1) Membantu teman kelompoknya yang merasa kesulitan

- 2) Menerima pendapat dari temannya dalam berdiskusi
- 3) Ikut dalam kegiatan sosial dan budaya sekolah.
 - 1) Dapat beradaptasi dengan kelompoknya
 - 2) Kompak dalam tim mereka
 - 3) Menunggu giliran pada saat turnamen

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kerjasama siswa, dikarenakan pada saat pembelajaran siswa dikelompokkan dengan temannya untuk menyelesaikan suatu masalah. Siswa juga harus dapat membantu teman satu timnya untuk memahami materi sehingga antar siswa harus saling bekerjasama.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses seseorang dalam mengubah pola pikirnya dari yang semula tidak tahu menjadi tahu dan yang tidak bisa menjadi bisa. Belajar menurut Djamarah (2010: 10) adalah proses perubahan tingkah perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan dari belajar adalah siswa mengalami perubahan baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sardiman (2007: 21) juga menyatakan bahwa belajar adalah berubah. Berubah disini tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri.

Slameto (2010: 2) juga telah mengartikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses perubahan yang terjadi pada individu tidak terjadi secara alami, melainkan dengan berbagai usaha-usaha yang dilakukannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, dapat dikatakan bahwa belajar adalah berubah. Perubahan dalam hal ini adalah semakin bertambah ilmunya, sikapnya semakin baik, dan mempunyai keterampilan yang baik. Proses belajar tersebut tidaklah singkat melainkan membutuhkan latihan-latihan sehingga individu sedikit demi sedikit dapat berubah menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2010: 3-4) yaitu:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar, artinya, bahwa belajar yang dilakukan oleh seseorang akan membuat orang tersebut merasakan bahwa dirinya telah mengalami perubahan baik dari ilmu, sikap, maupun keterampilannya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan yang terjadi pada seseorang akan berlangsung secara terus menerus.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar akan terus bertambah untuk menuju hal yang lebih baik lagi dari sebelumnya.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan seseorang setelah belajar akan menetap dan tidak berkurang.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah laku pada individu terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapainya.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, perubahan yang diperoleh meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan ciri-ciri dari belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan belajar seseorang akan merasakan adanya perubahan yang ada dalam dirinya. Perubahan tersebut adalah perubahan yang mengarah kepada peningkatan baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya, yang bersifat tidak dapat diubah kembali menjadi keadaan sebelum belajar.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh individu setelah belajar dalam bentuk pemerolehan nilai pada aspek kognitif (pengetahuan). Prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12) berasal dari kata “prestasi” dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar berkaitan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Hamdani (2011: 138) mengartikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Fungsi utama dari prestasi belajar menurut Arifin (2013: 12), antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ektern dari suatu institusi pendidikan.

- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Definisi prestasi belajar yang telah dikemukakan tersebut, menjelaskan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang diperoleh oleh siswa pada bidang akademik yang ada di sekolah. Prestasi belajar akan menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai indikator yang telah ditentukan, bagaimana penguasaan siswa pada suatu bidang ilmu, dan mengetahui berhasil tidaknya seorang guru dalam pembelajaran.

Ahmadi (2013: 138) telah menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri (*faktor internal*) maupun dari luar diri (*faktor eksternal*) individu, berikut faktor yang mempengaruhi prestasi belajar:

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh (penglihatan, pendengaran, struktur, dan sebagainya).
 - b) Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
 - (1) Faktor intelektual (kecerdasan, bakat, dan prestasi)
 - (2) Faktor non-intelektif (sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri).
 - c) Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor Eksternal
 - a) Faktor Sosial (keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok).
 - b) Faktor Budaya (adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian).
 - c) Faktor Lingkungan (fasilitas rumah, fasilitas belajar, dan iklim).
 - d) Faktor lingkungan spiritual dan keamanan.

Prestasi belajar meningkat dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT, hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan

tidak hanya mengandalkan kemampuan siswa dalam bekerjasama saja tetapi juga kemampuan individu dalam memahami materi, sehingga menjadi bekal siswa dalam mengerjakan masalah secara individu. Siswa secara individu harus memahami sebuah materi agar dapat melaksanakan turnamen, sebab jika tidak maka siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan turnamen dan tidak memperoleh skor untuk timnya. Ketika siswa baik dalam memahami materi dan turnamen maka dalam mengerjakan tes evaluasi siswa mendapatkan hasil yang baik.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan pada sikap kerjasama siswa. Pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2011: 16) "...digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam meningkatkan keaktifan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain". Semua metode pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2009: 10) memberikan kontribusi bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya.

Lima unsur dalam pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan kerja kelompok menurut Bennet dalam Isjoni (2011: 41), yaitu:

1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula.

2) *Interaction face to face* (tatap muka)

Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok

Tujuan dalam *cooperative learning* adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

4) Membutuhkan keluwesan

Menciptakan hubungan antar pribadi, megembangkan kemampuan kelompok, dan memelihara hubungan kerja yang efektif.

5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah

Tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam *cooperative learning* adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama, keterampilan ini yang sangat diperlukan di masyarakat.

Each member of a team is answerable not only for knowledge what is taught but also for helping other team members to learn, thus developing an environment of success (Akhtar 2012: 141). Artinya, setiap anggota pada sebuah kelompok tidak hanya belajar untuk dirinya sendiri tetapi juga membantu anggota tim lain untuk belajar, sehingga dapat meraih kesuksesan secara bersama.

Berdasarkan pendapat dari para ahli tersebut, dapat diartikan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dengan anggota kelompok dalam memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan belajar secara bersama. Proses pembelajaran kooperatif menginginkan adanya hubungan timbal balik antar anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, tidak individualis,

mempunyai rasa tanggung jawab terhadap kelompok, mampu berbagi tugas dengan kelompoknya, dan terampil dalam memecahkan masalah secara bersama.

Tipologi pembelajaran kooperatif yang menjadi karakteristik dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Slavin (2009: 26-28) yaitu:

1) Tujuan kelompok

Metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Metode pembelajaran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

2) Tanggung jawab individual

Tanggung jawab individual dilakukan dalam dua cara. Pertama, dengan menjumlahkan skor kelompok atau nilai rata-rata kusi individual atau penilaian lainnya, seperti dalam pembelajaran siswa. Kedua, spesialisasi tugas, dimana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.

3) Kesempatan sukses yang sama

Pembelajaran tim siswa adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.

4) Kompetisi tim

Studi tahap awal dari STAD dan TGT menggunakan kompetisi antartim sebagai sarana untuk memotivasi siswa untuk bekerjasama dengan anggota lainnya.

5) Spesialisasi tugas

Unsur utama dari Jigsaw, Group Investigation, dan metode spesialisasi tugas lainnya adalah tugas untuk melaksanakan subtask terhadap masing-masing anggota kelompok.

6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok.

Teori yang mendukung pembelajaran kooperatif ialah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan

merevisinya apabila aturan itu tidak sesuai lagi (Trianto, 2014: 29). Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami pengetahuan yang sulit apabila melakukan diskusi dengan temannya.

b. Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kerjasama tim untuk melakukan *games* akademik yang dilakukan pada akhir unit pokok bahasan. Silberman (2012: 171) menjelaskan bahwa TGT ialah teknik menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan. Slavin (2009: 166-185) menyatakan beberapa komponen utama didalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT pertama-tama siswa diperkenalkan dalam presentasi kelas. Pengajaran seperti ini sering kali dilakukan atau didiskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Pada pembelajaran guru hanya memfokuskan materi yang diajarkan saja, dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan game akademik dengan sebaik-baiknya, dan skor yang didapat dalam turnamen akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan game dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim

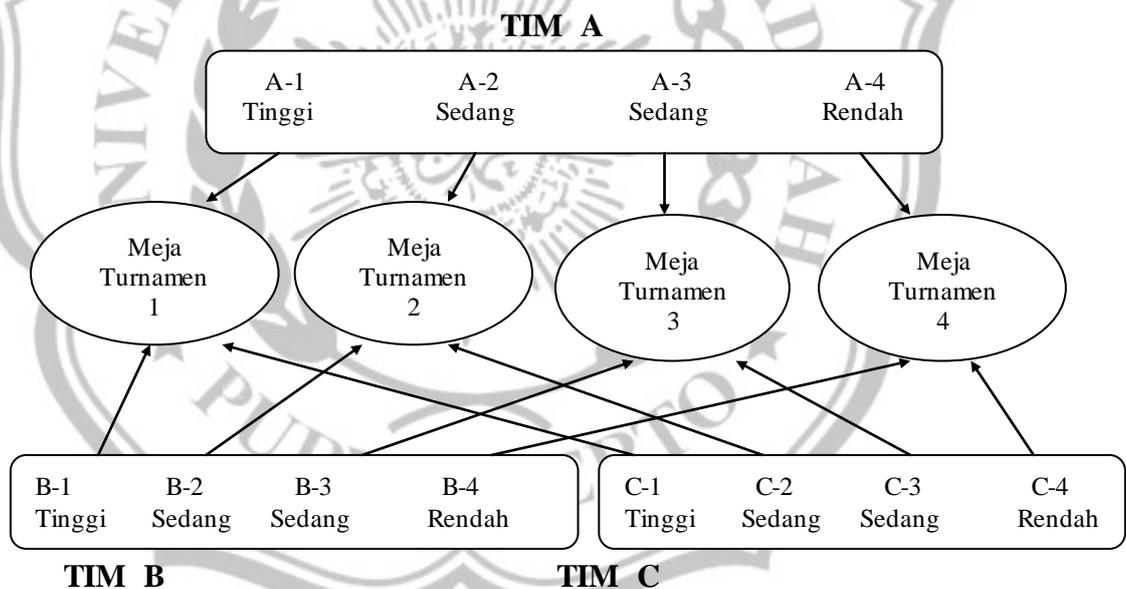
pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

3) Game

Game terdiri dari 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 atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya dilakukan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema berikut ini:



Gambar 2.1 Skema Penempatan siswa kedalam meja turnamen menurut Slavín (2009: 168)

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5) skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama; dan yang skornya paling rendah “diturunkan”, dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya akan terus dinaikkan atau

diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

5) Rekognisi Tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada 3 tingkatan penghargaan yang berdasarkan pada skor rata-rata tim yaitu:

Tabel 2.1 Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim menurut Slavin (2009: 175)

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

Beberapa persiapan yang harus diperhatikan sebelum memulai pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) antara lain:

1) Materi yang diajarkan

Materi yang terkait dengan materi yang akan diajarkan oleh guru, materi itu bisa bersumber dari buku paket/cetak atau dari materi yang dibuat oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas.

2) Menempatkan siswa kedalam tim

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

3) Menempatkan siswa kedalam meja turnamen

Tuliskan daftar nama siswa dari atas kebawah sesuai urutan kinerja siswa sebelumnya, gunakan peringkat yang sama seperti yang digunakan untuk membentuk tim. Hitunglah jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi 4, semua meja turnamen akan mempunyai 4 peserta, tunjukkan siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya kemeja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi 4 satu atau dua dari meja turnamen akan beranggotakan 5 peserta.

Langkah-langkah dalam pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yaitu: pelajaran diawali dengan memberikan pelajaran oleh guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, kemudian mengikuti permainan akademik (*game academic*) untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka 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 penetapan meja

turnamen bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak, setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan permainan.

Pemenang di akhir putaran mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartu, misalnya pada meja turnamen dari 4 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, ketiga 30, dan keempat 20. Dengan model yang menyatukan intelegensi siswa yang berbeda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) juga memiliki kelebihan dan kelemahan menurut Nugoroho (2013: 163), yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan TGT
 - a) Meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
 - b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
 - c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
 - d) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain.
 - e) Motivasi belajar lebih tinggi.
 - f) Hasil belajar lebih baik.
- 2) Kelemahan TGT
 - a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
 - b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi cukup banyak sehingga melewati waktu yang ditetapkan.
 - c) Masih siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dengan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah sebuah mata pelajaran yang ada di sekolah dengan materi segala fenomena, permasalahan, dan kenyataan yang ada di kehidupan sosial. IPS diberikan pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah. Jenjang SD/MI/SDLB, pelajaran IPS yang diberikan memuat materi geografi, sejarah dan ekonomi.

Hakikat IPS di sekolah dasar menurut Susanto (2013: 138) adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pembelajaran IPS hendaknya disesuaikan dengan lingkungan tempat tinggal siswa, sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan berpikir kritis terhadap lingkungan sosial siswa, serta siswa dapat berpartisipasi aktif dalam lingkungan sekitarnya.

Ada tiga kompetensi dalam pembelajaran IPS menurut Wayan dalam Zubaedi (2011: 290) yakni, kompetensi personal, kompetensi sosial, dan kompetensi intelektual. Kompetensi personal adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengembangkan kepribadiannya dan mengetahui hak personalnya sebagai makhluk individu. Kompetensi sosial merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengembangkan kesadaran bahwa dirinya adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain. Kompetensi intelektual merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengembangkan

pola berpikir kritis dalam menanggapi permasalahan yang ada pada personal maupun lingkungan siswa.

Tujuan IPS menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2009: 175) adalah:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi serta bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

IPS mempunyai tujuan yang mulia, meskipun kualitas pembelajaran yang ada masih jauh dari harapan. Proses pembelajaran tidak mampu untuk melatih keterampilan sosial siswa, seperti pada pembelajaran kelompok dan interaksi dengan temannya, keterampilan bekerja sama siswa masih rendah sehingga ketika ada sebuah permasalahan yang harus diselesaikan bersama siswa tidak mampu hal ini pula yang menyebabkan prestasi belajar siswa masih rendah, karena siswa menganggap bahwa pelajaran IPS sama seperti halnya pelajaran lain yang hanya menghafal dan mengedepankan kemampuan individu.

b. Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi

Materi yang dibahas yaitu perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi dengan standar kompetensi (SK) mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi, di

lingkungan kabupaten/kota atau provinsi dengan kompetensi dasar (KD) mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya yang diajarkan di semester genap.

Indikator yang dicapai:

- a. Menyebutkan perkembangan teknologi produksi
- b. Menjelaskan perkembangan teknologi produksi
- c. Menyebutkan macam-macam perkembangan teknologi produksi
- d. Menyebutkan jenis-jenis teknologi produksi
- e. Menjelaskan contoh kegiatan perkembangan teknologi produksi
- f. Membuat diagram alur proses teknologi produksi.
- g. Menyebutkan perkembangan teknologi komunikasi yang digunakan masyarakat pada masa lalu dan masa kini
- h. Menjelaskan alat-alat komunikasi yang digunakan pada masa lalu dan masa kini
- i. Menyebutkan macam-macam perkembangan teknologi komunikasi yang digunakan pada masa lalu dan masa kini
- j. Menjelaskan perkembangan teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini
- k. Menyebutkan jenis-jenis teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini
- l. Menjelaskan cara menggunakan alat teknologi transportasi pada masa lalu dan masa kini

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

Tahapan-tahapan penelitian pada pembelajaran IPS melalui model *Team Games Tournament (TGT)*, yaitu:

- a. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, dengan tiap-tiap kelompok terdiri dari 7 siswa yang berkemampuan heterogen.
- b. Guru memberikan LKS tentang materi perkembangan teknologi untuk dikerjakan oleh siswa dengan kelompoknya.
- c. Siswa bekerjasama dan membantuteman satu kelompoknya untuk memahami materi pada LKS.
- d. Beberapa kelompok yang ditunjuk guru, mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
- e. Guru membagi siswa kedalam meja turnamen. Keseluruhan meja turnamen ada 7, masing-masing meja turnamen ada 4-5 siswa dari perwakilan kelompok yang mempunyai kemampuan setara.
- f. Masing-masing meja turnamen terdiri dari pembaca dan pemain. Pembaca bertugas untuk mengambil soal yang ada di dalam kotak dan pemain bertugas menjawab pertanyaan yang dibacakan pembaca.
- g. Apabila pemain dapat menjawab, maka pemain mengambil kartu yang ada pada pembaca untuk skor. Apabila tidak bisa menjawab maka pembaca menaruh kartu soal di luar kotak. Turnamen dilanjutkan dengan bertukar peran begitu seterusnya sampai waktu yang telah

disediakan habis. Setelah turnamen selesai, siswa menghitung perolehan skor yang dimilikinya dan dijumlah dengan skor anggota kelompoknya.

- h. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat nilai tertinggi.

B. Penelitian yang Relevan

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) juga pernah dilakukan oleh Putu Dede Mahendra, dkk (2014), dengan judul penelitian “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Local Genius Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Japa”. Hasil menunjukkan uji-t didapat $t_{hitung} = 5,71$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% = 1,69. Berdasarkan kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,71 > 1,69$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata hasil yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) berbasis local genius lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional ($84,50 > 78,80$).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) juga pernah dilakukan oleh Aji Heru Muslim (2015), dengan mengembangkan perangkat pembelajaran IPS model *cooperative* tipe TGT berbasis ATONG bagi siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan rata-rata ketuntasan belajar siswa adalah 84,3. Aktivitas belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar menjadi 85%.

Penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan, perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh dua peneliti tersebut

Putu Mahendra pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis local genius untuk meningkatkan hasil belajar, kemudian Aji Heru Muslim pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran TGT berbasis ATONG untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian tersebut juga mempunyai kesamaan pada mata pelajaran yang diteliti yaitu IPS dan penggunaan model pembelajarannya yaitu *cooperative learning* tipe TGT. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar, aktivitas, dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sekarang, mempunyai perbedaan dan persamaan pada penelitian yang telah dilaksanakan terdahulu. Perbedaannya adalah peneliti sekarang meneliti bagaimana penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa, kemudian persamaannya adalah penggunaan model pembelajaran TGT dan mata pelajaran yang diambil yaitu IPS.

C. Kerangka berpikir

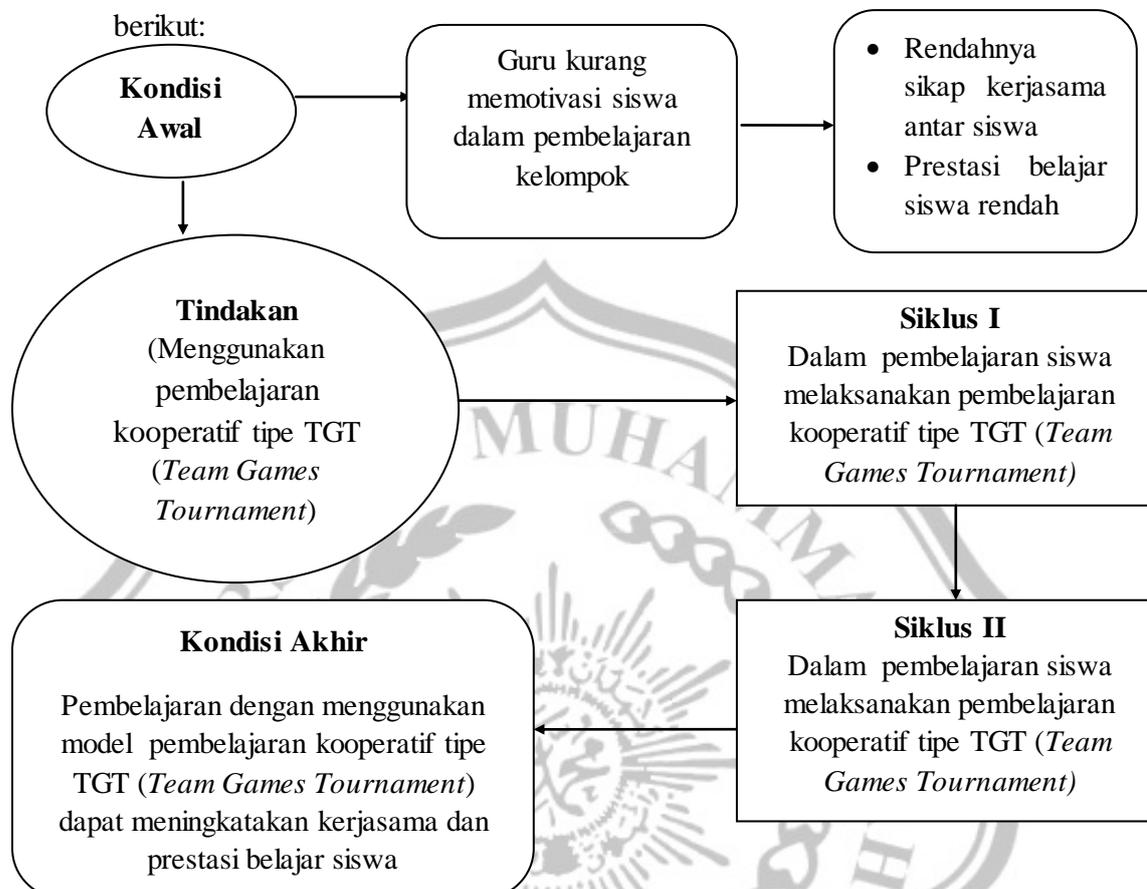
Prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh guru guna mencapai tujuan dan sasaran pendidikan. Semakin berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam proses pembelajaran, terutama

dalam menentukan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk berperan aktif serta melibatkan kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lain yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Metode ini berupa permainan atau game akademik yang membuat siswa menjadi senang dan tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat memotivasi siswa untuk tertarik pada mata pelajaran terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut.

Pelaksanaan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah siswa diberi lembar kerja siswa untuk dikerjakan dan dipahami secara bersama dengan timnya. Kemudian masing-masing perwakilan tim melakukan turnamen akademik dengan anggota kelompok lain yang memperebutkan untuk mendapat skor tertinggi, skor tersebut untuk menambah perolehan nilai timnya. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi kemudian mendapatkan penghargaan berupa bintang prestasi pada setiap akhir pertemuan. Pada akhir penelitian atau 2 siklus, perolehan skor tim akan di rata-rata lalu setiap kelompok akan mendapatkan sertifikat penghargaan yang didalamnya ada kriteria tim sesuai kinerja tim pada saat turnamen.

Kerangka berpikir yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

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

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Kediri.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Kediri.

