

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut (Hanafiah, 2010:26), motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pendapat dari (Uno, 2007:5) menjelaskan bahwa, motivasi terjadi apabila seseorang mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu kegiatan atau tindakan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan, dorongan, keinginan, kemauan atau cita-cita yang tumbuh pada setiap individu untuk mencapai keinginannya agar dapat merubah tingkah lakunya secara baik dilihat dari pikirannya, sikapnya dan ketrampilannya.

Menurut (Djamarah, 2002:114), motivasi dapat dikatakan sebagai suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktifitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Hal ini merupakan pertanda bahwa sesuatu yang akan dikerjakan itu tidak menyentuh kebutuhannya. Segala sesuatu yang menarik minat orang lain belum tentu menarik minat orang tertentu selama sesuatu itu tidak bersentuhan dengan kebutuhannya.

Pendapat (Hamalik, 2008:158), bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sesuatu yang hendak dicapai oleh suatu perbuatan yang apabila tercapai akan memuaskan individu. Adanya tujuan yang jelas dan disadari akan mempengaruhi kebutuhan dan ini akan mendorong timbulnya motivasi. Motivasi dapat timbul dari diri siswa sendiri maupun dari gurunya.

Motivasi belajar bukanlah suatu kegiatan yang dilakukan yang terlepas dari faktor lain. Adanya motivasi maka akan timbul suatu aktifitas belajar yang merupakan kegiatan yang melibatkan unsur jiwa dan raga. Belajar tak akan pernah dilakukan tanpa suatu dorongan yang kuat baik dari dalam yang lebih utama maupun dari

luar sebagai upaya lain yang tak kalah pentingnya. Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak seorangpun yang belajar tanpa motivasi. Tidak motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.

b. Prinsip-prinsip Motivasi

Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktifitas belajar mengajar. Menurut (Djamarah, 2002:118-121), ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti pada uraian berikut yaitu :

- a) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktifitas belajar
- b) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar
- c) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman
- d) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- e) Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar
- f) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang ingin dipelajari. Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.

c. Unsur-unsur Motivasi

Unsur-unsur yang dapat mempengaruhi motivasi menurut (Dimiyati, 2006:97), yaitu :

- a) Cita-cita atau aspirasi siswa
- b) Kemampuan siswa
- c) Kondisi siswa
- d) Kondisi lingkungan siswa
- e) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- f) Upaya guru dalam membelajarkan siswa

Jadi dari beberapa unsur-unsur di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator yang diambil dari teori Uno meliputi : adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif serta dapat melahirkan motivasi belajar untuk mendapat prestasi belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar maka dengan sendirinya prestasi belajar akan baik.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

(Syah, 2004:151), menyatakan bahwa prestasi belajar berasal dari hasil belajar siswa yang mengarah pada ranah kognitif pada proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa untuk mengukur pemahaman siswa dengan melalui adanya evaluasi. Prestasi belajar siswa sangat berkaitan erat dengan hasil belajar. Prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, prestasi dan belajar. Siswa dikatakan memiliki prestasi belajar yang baik dikarenakan hasil belajar yang diperolehnya juga baik. Sehingga prestasi tidak jauh berbeda dengan hasil belajar.

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Memahami pengertian prestasi belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Untuk itu para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu dapat kita temukan satu titik persamaan. Sehubungan dengan prestasi belajar, pengertian prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajarnya yang dinyatakan dalam raport.”

Menurut (Slameto, 2010:2), 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.

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Hal ini juga diungkapkan oleh (Djamarah, 2002:2), belajar itu sendiri secara sederhana dapat diberi definisi sebagai aktifitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktifitas disini dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa.

Bagi Hilgard dalam (Sanjaya, 2010:229), belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. (Sanjaya, 2010:229), belajar adalah pada dasarnya suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Dikatakan positif, oleh karena perubahan perilaku sebelumnya yang cenderung menetap (tahap lama dan tidak mudah dilupakan).

Belajar pada manusia dapat dirumuskan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam

pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berbekas.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang pengertian belajar yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan. Tentu saja perubahan yang didapatkan bukan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan masuknya kesan-kesan yang baru. Oleh karenanya, perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.

Menurut (Hamalik, 2008:27), menyatakan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

b. Ciri-ciri Prestasi belajar

Ciri Prestasi belajar menurut para ahli psikologi, (Slameto, 2010:3-4) khususnya ahli psikologi pendidikan yaitu ciri-ciri suatu perubahan perilaku berupa :

a) Perubahan yang terjadi secara sadar

- b) Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional
- c) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek perilaku

Dapat dikemukakan bahwa semua perubahan yang terjadi karena tidak direncanakan.

c. Prinsip-Prinsip Prestasi Belajar

Banyak teori dan prinsip-prinsip prestasi belajar yang dikemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang lain memiliki persamaan dan juga perbedaan. Dari berbagai prinsip prestasi belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat dipakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru untuk meningkatkan pengajarannya. (Dimiyati, 2006:42-49).

Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan, antara lain :

- a) Perhatian dan motivasi
- b) Keaktifan
- c) Keterlibatan langsung/pengalaman
- d) Pengulangan
- e) Tantangan
- f) Balikan dan penguatan
- g) Perbedaan Individual

d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Untuk mencapai prestasi belajar terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Pendapat (Slameto, 2010:54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar siswa di sekolah, secara garis besar dapat dibagi kepada dua bagian, yaitu:

1. Faktor Intern (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani atau rohani siswa. Faktor intern dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1) Faktor jasmaniah

a) Faktor kesehatan, yaitu dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin.

b) Cacat tubuh, merupakan sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai badan atau tubuh. Cacat itu bisa berupa buta, tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lainnya. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat, belajarnya juga terganggu.

2) Faktor psikologis

Yang termasuk dalam faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain:

- a) Intelegensi, faktor ini berkaitan dengan Intellegency Question. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajari dengan baik.
- b) Perhatian, perhatian yang terarah dengan baik akan menghasilkan pemahaman dan kemampuan yang mantap.
- c) Minat, kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- d) Bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- e) Motif, merupakan keadaan untuk mencapai tujuan perlu berbuat sebagai daya penggerak atau pendorong.
- f) Kematangan, merupakan suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
- g) Kesiapan, merupakan kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan,

karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang ada dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

2. Faktor ekstern (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan sekitar siswa. Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1) Faktor keluarga

Siswa akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Dalam faktor sekolah, yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Faktor ekstern meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Dengan demikian dapat dikatakan lingkungan membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya. Oleh karena itu, apabila seorang siswa bertempat tinggal di suatu lingkungan temannya yang rajin belajar maka kemungkinan besar hal tersebut akan membawa pengaruh pada dirinya, sehingga ia akan turut belajar sebagaimana temannya.

3. Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan gabungan teknik instruksional dan filsafat mengajar yang mengembangkan kerjasama antar peserta didik untuk memaksimalkan pembelajaran peserta didik sendiri dan belajar dari temannya. Pembelajaran kooperatif bukanlah suatu konsep yang baru. Selama ini, para guru sering menggunakan strategi kerja kelompok dalam pembelajarannya. Namun, pada strategi pembelajaran ini pembagian kelompok peserta didik masih kurang heterogen, tidak memperhatikan tingkat kepandaian, atau latar belakang peserta didik.

Hakekatnya pembelajaran kooperatif adalah adanya keterlibatan seluruh peserta didik dalam suatu kelompok yang terstruktur. Metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. (Saputra dan Rudyanto, 2005:49). Metode belajar kelompok yang kita kenal adalah metode pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja sama diantara siswa dalam mengerjakan sesuatu pekerjaan tetapi tanpa sepenuhnya mendapat bimbingan dari gurunya.

Cooperatif Learning adalah suatu strategi belajar-mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas dua orang atau lebih (Depdiknas, 2010:30). Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperatif Learning* ini juga memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya.

Menurut (Suprijono, 2010:54) bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-

pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Menurut (Anita Lie, 2006:47) menyebut *Cooperatif Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur. *Cooperatif Learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya 4-5 orang saja.

Menurut (Isjoni, 2010:16) bahwa *Cooperatif Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student center*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa agresif dan tidak peduli pada yang lain. *Cooperatif Learning* ini bukan bermaksud untuk menggantikan pendekatan kompetitif (persaingan).

Pendapat (Solihatin dan Raharjo, 2007:4), pada dasarnya *Cooperative Learning* mengandung pengertian bahwa suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua

orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative Learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Menurut (Slavin, 2010:8), *Cooperative Learning* adalah Suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Dari beberapa definisi di atas, dapat dikatakan bahwa *Cooperatif Learning* merupakan model pembelajaran yang berbentuk kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang yang mengutamakan kerjasama antar kelompok dan bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Bennet didalam (Isjoni, 2010:41-43) menyatakan ada lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok, yaitu :

a. *Positive Interdependence*

Positive Interdependence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya.

b. *Interaction face to face*

Interaction face to face, yaitu interaksi yang berlangsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. 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.

- c. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena tujuan dalam pembelajaran kooperatif adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

- d. Membutuhkan keluwesan

Membutuhkan keluwesan, yaitu menciptakan hubungan antar pribadi, mengembangkan kemampuan kelompok, dan saling memelihara hubungan kerja yang efektif.

- e. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok)

Meningkatkan ketrampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif siswa

belajar keterampilan bekerja sama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan (Slavin, 2008:26-27), yaitu :

a. Tujuan Kelompok

Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar person yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

b. Tanggung jawab individual

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. Pertanggung jawaban tersebut menitik beratkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggung jawaban secara individual juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan sukses yang sama

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk

berkontribusi dalam timnya. Semua siswa baik yang berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik buat kelompoknya.

Menurut Stahl dalam (Isjoni, 2010:68), di dalam menggunakan *Cooperative Learning* dalam melaksanakan pembelajaran, harus diperhatikan dan diupayakan beberapa konsep yang mendasar yaitu :

- 1) Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran
- 2) Penerimaan siswa secara menyeluruh tentang tujuan belajar
- 3) Saling membutuhkan diantara sesama anggota
- 4) Keterbukaan dalam interaksi pembelajaran
- 5) Tanggung jawab individu
- 6) Heterogenitas kelompok
- 7) Sikap dan perilaku sosial yang positif
- 8) Refleksi (*debriefing*)
- 9) Kepuasan dalam belajar

(Lie, 2010:51-52), beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menunjang pembelajaran *Cooperative Learning* harus disesuaikan dengan kondisi dan situasi ruang kelas, antara lain :

- 1) Ukuran ruang kelas
- 2) Jumlah siswa
- 3) Tingkat kedewasaan siswa
- 4) Toleransi guru dan kelas sebelah terhadap kegaduhan dan lalu lalangnya siswa

- 5) Toleransi masing-masing siswa terhadap kegaduhan dan lalunya siswa lain
- 6) Pengalaman guru dalam melaksanakan metode pembelajaran *Cooperative Learning*
- 7) Pengalaman siswa dalam melaksanakan metode pembelajaran *Cooperative Learning*.

Pembelajaran kooperatif mempunyai fase-fase atau tahapan pembelajaran seperti yang dituliskan oleh (Suprijono, 2010:65), yaitu :

Tabel 2.1 Fase/Tahapan Umum Model Pembelajaran Kooperatif

NO	Fase	Perilaku Guru
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
2	Menyajikan Informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
3	Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
4	Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
5	Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Menurut (Slavin, 2009:11-17), ada beberapa tipe dari model pembelajaran kooperatif antara lain :

1) STAD (*Student Team Achievement Division*)

Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang heterogen baik tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. STAD dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran yang ada, mulai dari matematika, bahasa, seni, sampai dengan ilmu pengetahuan sosial, dan ilmu Ilmiah lainnya. Gagasan utama dari STAD adalah untuk memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain.

2) TGT (*Team Games Tournament*)

Metode ini pada dasarnya sama seperti model STAD, baik pelaksanaan maupun dalam pembentukan tim. Akan tetapi kuis pada STAD di gantikan dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT memiliki banyak kesamaan dinamika dengan STAD, tetapi menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. TGT ini juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran.

3) Jigsaw II

Jigsaw II adalah adaptasi dari teknik teka-teki Elliot Aronson. Dalam teknik ini, siswa bekerja dalam anggota kelompok yang sama, yaitu 4 orang dengan latar belakang yang berbeda seperti dalam STAD dan TGT. Para siswa ditugaskan untuk membaca

materi, kemudian tiap anggota tim ditugaskan secara acak untuk menjadi “ahli” dalam aspek tertentu dari tugas membaca tersebut. Setelah membaca materi, para ahli kembali ke timnya untuk mengajarkan kepada teman sekelompoknya. Perhitungan skor dan rekognisi didasarkan pada kemajuan yang dicapai seperti STAD.

4) *TAI (Team Accelerated Instruction)*

Tipe TAI menggunakan pola menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan yang individual, sementara STAD dan TGT dapat diaplikasikan dalam semua mata pelajaran, sementara TAI dirancang khusus untuk mengajarkan matematika kepada siswa kelas 3-6 (siswa pada kelas lebih tinggi yang belum siap menerima materi aljabar lengkap).

5) *CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition)*

Merupakan program komprehensif untuk mengajarkan membaca dan menulis pada kelas sekolah dasar tingkat yang lebih tinggi dan juga pada sekolah menengah.

4. Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

TGT (*Team Games Tournament*) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kerjasama tim untuk melakukan *games* akademik yang dilakukan pada akhir unit pokok bahasan. Menurut (Slavin, 2008:166-185), didalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ada beberapa komponen utama yaitu :

a. Presentasi Kelas

Materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pertama-pertama siswa diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.

Dalam 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 sangat membantu mereka mengerjakan *game* akademik dengan sebaik-baiknya, dan skor yang didapat dalam turnamen akan menentukan skor kelompok mereka.

b. Tim

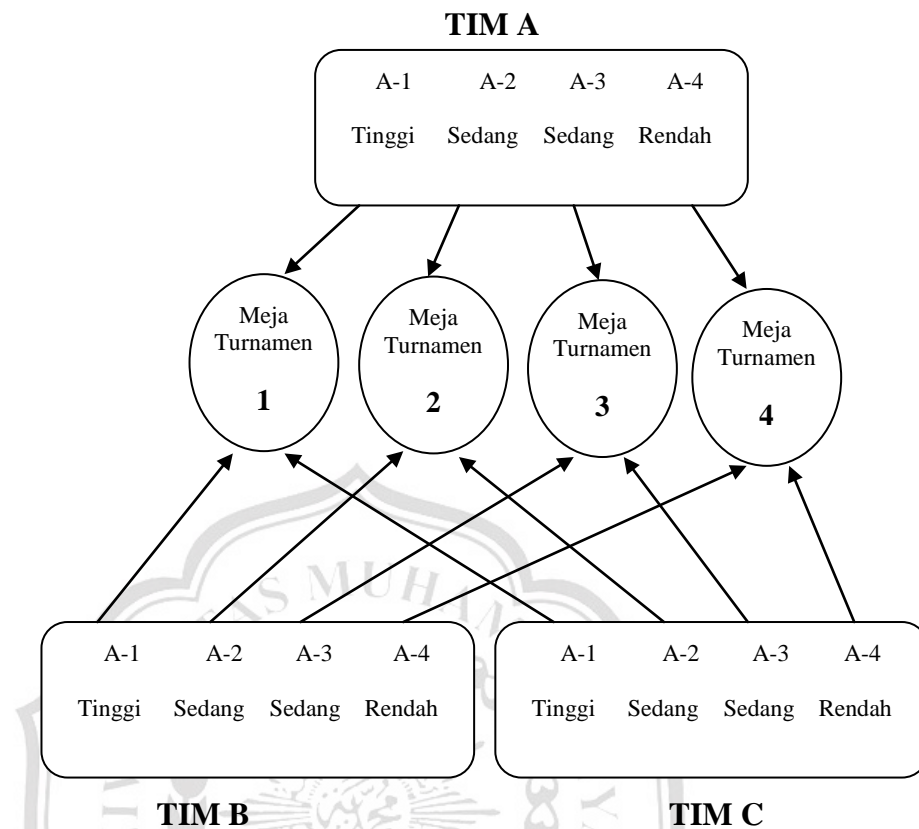
Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnis. Fungsi dari tim adalah memastikan bahwa anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *game*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

c. *Game*

Game terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari persentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* ini hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. 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.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema berikut ini :



Gambar 2.2 Skema penempatan siswa kedalam meja turnamen menurut (Slavin, 2008:168)

Setelah turnamen pertama, 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 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 mereka akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

e. 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 2.3 Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim (Slavin, 2009:175)

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Menurut (Slavin, 2009:169) sebelum memulai TGT (*Team Games Tournament*) ada beberapa persiapan yang harus di perhatikan antara lain :

a. Materi yang akan 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.

b. Menempatkan siswa kedalam tim

Tiap tim harus terdiri dari 4 anggota yang heterogen. Untuk menentukan berapa tim yang akan dibentuk, jumlah siswa yang ada dikelas dibagi 4, hasil bagi tersebut tentunya merupakan jumlah tim beranggotakan 4 siswa. Untuk menempatkan siswa kedalam tim,

gunakan daftar peringkat siswa berdasarkan kinerjanya (peringkat kelas). Bagikan huruf/angka tim kepada masing-masing siswa. Misalnya, dalam delapan tim yang ada di kelas akan menggunakan huruf A sampai H. Mulailah dari atas daftar dengan huruf A, lanjutkan huruf berikutnya kepada peringkat menengah. Bila sudah sampai pada huruf terakhir, lanjutkan penamaan huruf tim dengan arah yang berlawanan. Misalkan jika menggunakan huruf A sampai H, siswa ke delapan dan ke sembilan akan ditempatkan kedalam tim H, dan yang ke sepuluh dalam tim G, selanjutnya dalam tim F, dan seterusnya. Jika sudah sampai ke huruf A, berhentilah dan ulangi prosesnya mulai dari bawah sampai atas, seterusnya lanjutkan lagi dimulai dan diakhiri dengan huruf A.

c. Menempatkan siswa kedalam meja turnamen

Tulislah daftar nama siswa dari atas ke bawah sesuai urutan kinerja mereka 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, tunjuklah 4 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 pertama akan beranggotakan 5 peserta.

Langkah–langkah dalam pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yaitu : Pelajari diawali dengan memberikan pelajaran oleh

guru, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) 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 (*game akademik*) 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 dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen 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.

Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada. Penskoran didasarkan pada jumlah kartu, misalnya pada meja turnamen terdiri dari 4 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 ketiga 30 dan keempat 20. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan 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.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan TGT (*Team Games Tournament*)

1. Didalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat.
2. Rasa percaya diri siswa makin meningkat.
3. Perilaku mengganggu siswa lain jadi lebih kecil.
4. Motivasi siswa lebih mendalam dan prestasi belajar siswa akan meningkat.
5. Menanamkan budi pekerti serta toleransi antar siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

b. Kelemahan TGT (*Team Games Tournament*)

1. Sering terjadi dalam proses belajar mengajar semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kurangnya waktu pembelajaran.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Pada proses pembelajaran dalam kelas biasanya guru selalu menggunakan metode ceramah, tanya jawab ataupun diskusi dalam pemberian materi pelajaran kepada siswa, metode tersebut sebetulnya adalah metode yang mudah bagi guru tetapi bagi siswa metode tersebut dapat membuat sangat menjenuhkan, apalagi siswa saat ini cenderung

lebih aktif, maka hal tersebut tidak banyak membantu siswa dalam proses belajar siswa karena kebanyakan siswa tidak mau mendengarkan penjelasan yang panjang, siswa terkadang sering mengantuk pada saat mendengarkan penjelasan guru, sehingga untuk saat ini guru banyak dituntut untuk dapat lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial SD

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga masyarakat yang menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam dan menjadi warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan IPS berusaha membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan

menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya, Kosasih dalam (Trianto, 2010:173).

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran memenuhi kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut (Mulyasa, 2009:125), untuk mengacu kepada tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang tercantum di dalam Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan, maka pembelajaran IPS dilakukan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi-kompetensi yang sudah ditetapkan.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang sekolah dasar ada tujuan yang harus dicapai oleh siswa, antara lain:

- 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 dan kemanusiaan.

- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkan dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross dalam (Trianto, 2010:173) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut.

B. Materi Penelitian

Standar Kompetensi : Memahami sejarah kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi.

Kompetensi Dasar : Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, propinsi)

- Indikator :
- a. Mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman suku bangsa masyarakat setempat.
 - b. Mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya bangsa masyarakat setempat.
 - c. Menjelaskan pengertian Bhinneka Tunggal Ika dan pentingnya persatuan keagamaan.
 - d. Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya bangsa setempat.
 - e. Mengidentifikasi adat atau kebiasaan masyarakat setempat.
 - f. Mengidentifikasi menghargai keragaman yang ada di masyarakat setempat.
 - g. Mengidentifikasi menerima keragaman suku bangsa dan budaya di masyarakat setempat.

C. Hasil Penelitian Yang Relevan

Model *Cooperatif Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) telah banyak diteliti dan hasilnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. (Aji Heru Muslim, PGSD, UMP 20011) dalam penelitiannya dengan judul Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

(*Team Games Tournament*) Di Kelas V SD Negeri 1 Kendaga menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata/evaluasi siswa dari siklus I ke siklus ke II. Nilai rata-rata siklus I pertemuan I yaitu 77,59 dan ketuntasan secara klasikal 82,76% dan rata-rata siklus I pertemuan II yaitu 79,31 dan ketuntasan secara klasikal adalah 75,86%, jadi nilai rata-rata siklus I yaitu 78,45 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 79,31%, sedangkan pada siklus II pada pertemuan I nilai rata-rata yaitu 75,86 dan ketuntasan secara klasikal 89,66% dan siklus II pertemuan II nilai rata-rata yaitu 89,66% dan ketuntasan klasikal 93,11% jadi rata-rata siklus II yaitu 82,75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 91,38%.

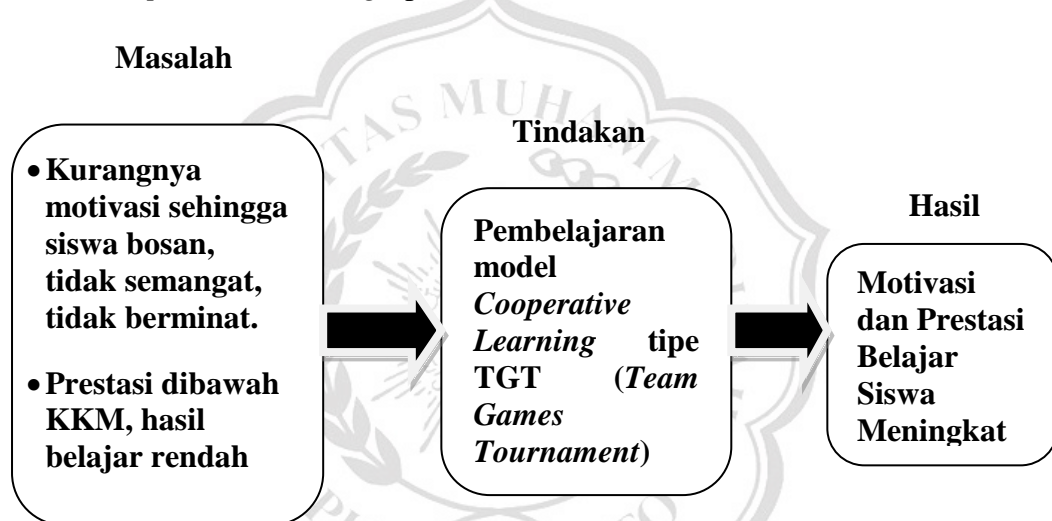
Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe TGT pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan indikator keberhasilan.

D. Kerangka Berpikir

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Time Games Tournament*) akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Pembelajaran TGT pada proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena prosesnya dilaksanakan dengan menarik dan

menyenangkan. Pada pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Time Games Tournament*) juga diusahakan adanya media sehingga siswa akan semakin semangat dalam belajar. Ketertarikan dan motivasi yang tinggi akan menimbulkan peningkatan dalam prestasi belajar IPS.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dibuat kerangka berpikir penelitian pada pembelajaran IPS melalui pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Time Games Tournament*):



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir Penelitian

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis tindakan dari judul Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar IPS Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Kelas IV SD Negeri 1 Bandingan jika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT maka dapat meningkatkan motivasi dan prestasi IPS Materi Keanekaragaman suku bangsa dan budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Bandingan.