

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Prestasi Belajar**

###### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar seperti dijelaskan oleh Arifin (2013: 12) bahwa prestasi belajar merupakan “masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang kemampuannya masing-masing”. Selain itu menurut Mulyasa (2014:189) yaitu “prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar”.

Pengertian prestasi belajar dari para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai setelah seseorang melakukan suatu usaha. Usaha yang dilakukan merupakan proses suatu pencapaian, apabila seseorang telah melakukan suatu usaha secara maksimal maka prestasipun akan mengiringinya.

###### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar masing-masing siswa akan berbeda sesuai dengan tingkatannya dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Mulyasa

(2014:190) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu:

- 1) Bahan materi yang dipelajari
- 2) Lingkungan
- 3) Faktor instrumental
- 4) Kondisi peserta didik

Uraian di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatarbelakanginya. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Mulyasa (2014:191) yaitu faktor internal maupun faktor eksternal:

#### 1) Faktor Internal

Prestasi belajar seseorang akan ditentukan oleh faktor diri (internal), baik secara fisiologis maupun secara psikologis, beserta usaha yang dilakukannya. Faktor fisiologis, berkaitan dengan kondisi jasmani atau fisik seseorang, yang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kondisi jasmani pada umumnya dan kondisi yang berkaitan dengan fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama pancaindera, sedangkan faktor psikologis, berasal dari dalam diri seseorang seperti intelegensi, minat, dan sikap.

Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat intelegensi, dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya. Minat (*interest*), yaitu kecenderungan dan kegarahan yang tinggi atau keinginan yang

besar terhadap sesuatu. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif, berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*respon tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Selain faktor-faktor di atas, prestasi belajar juga dipengaruhi oleh waktu (*time*) dan kesempatan (*engagement*).

## 2) Faktor Eksternal

Faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, digolongkan ke dalam faktor sosial dan non-sosial. Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi dalam berbagai situasi sosial yang termasuk dalam faktor ini adalah lingkungan keluarga, sekolah, teman dan masyarakat pada umumnya. Sedangkan faktor non-sosial adalah faktor-faktor lingkungan yang bukan sosial seperti lingkungan alam dan fisik, misalnya keadaan rumah, ruang belajar, fasilitas belajar, buku-buku sumber, dan sebagainya.

Kesimpulannya, bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dikelompokkan menjadi empat antara lain bahan materi yang dipelajari, lingkungan, faktor instrumental dan kondisi peserta didik. Akan tetapi dari faktor tersebut terdapat faktor yang melatarbelakangi adanya prestasi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ditentukan dari dalam diri meliputi faktor fisiologis seperti kondisi jasmaniah, kondisi fungsi panca indera dan faktor psikologis seperti intelegensi, minat, dan sikap. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari

luar diri seseorang. Faktor eksternal digolongkan menjadi faktor sosial seperti keluarga, teman, masyarakat dan faktor non-sosial seperti lingkungan alam dan fisik.

## **2. Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **a. Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS pada jenjang SD/MI memuat materi geografi, sejarah, dan ekonomi. Materi dalam IPS mengarahkan siswa untuk dapat menjadi warga masyarakat yang menghargai nilai-nilai sosial, bertanggung jawab, mencintai lingkungan alam, serta menjadi warga negara yang cinta damai.

IPS sangat berhubungan dengan kehidupan siswa yang mengembangkan pengetahuan berdasarkan realita yang ada di lingkungan siswa. Susanto (2013:138) untuk mengembangkan pendidikan IPS hendaknya sesuai dengan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga siswa mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sekitarnya. Pernyataan di atas dapat dimaknai bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pengalaman siswa yang diperoleh secara realita yang ada di lingkungan sekitar.

## b. Tujuan IPS

Tujuan ilmu pengetahuan sosial (pendidikan IPS), para ahli sering mengkaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan program pendidikan tersebut. Trianto (2010:174) menyatakan tujuan pendidikan IPS adalah mendidik dan memberi bekal kepada siswa untuk mengembangkan potensi dalam diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta membekali siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah menurut Mutakin dalam Susanto (2013:145) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-modelan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis. Selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Pernyataan tujuan IPS ini dapat disimpulkan bahwa IPS memiliki tujuan untuk membantu para siswa sendiri mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya. IPS dapat membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. IPS juga memotivasi seseorang untuk bertidak berdasarkan moral.

### c. Materi Pembelajaran IPS

**SK :** 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

**KD :** 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/ kota, provinsi)

**Indikator:** 1.4.1 Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika

1.4.2 Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat.

## 3. Model Pembelajaran Kooperatif

### a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pandangan mengenai konsep pembelajaran terus menerus mengalami suatu perubahan dan perkembangan yang sangat pesat sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan. Sagala (2010:61) Pembelajaran berlangsung dalam suatu situasi belajar mengajar yang dipengaruhi oleh banyak faktor-faktor yang saling

berhubungan menurut antara lain tujuan mengajar, guru yang mengajar, siswa yang belajar, bahan yang diajarkan, metode pembelajaran, alat bantu mengajar, situasi pembelajaran, metode mengajar, dan juga prosedur penilaian, semua faktor tersebut sangat saling berhubungan secara dinamis dalam suatu rangkaian terarah dalam rangka membawa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat dibedakan dari beberapa pendekatan secara sederhana pendekatan (*Approach*) lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan, sedangkan metode (*method*) lebih menekankan kepada teknik pelaksanaan dalam pembelajaran. Solihatin & Raharjo (2009:5) Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan dalam konteks pembelajaran, oleh karena itu penggunaan metode pembelajaran dirancang oleh guru memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitian kali ini metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang mana metode ini lebih banyak menekankan pada siswa untuk banyak aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran kooperatif menurut Isjoni (2009:16) adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam memngaktifkan siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru

dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.

Tujuan yang ingin dicapai oleh pendidik adalah guru dan objek pendidik yaitu siswa pada dasarnya merupakan suatu kesinambungan proses kegiatan pembelajaran yang sebagaimana mestinya proses tersebut harus terjalin secara harmonis dan dinamis. Rasional dari suatu pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa sebagai manusia pada hakikatnya ialah makhluk yang memiliki ketergantungan antara satu sama lainnya, memiliki tujuan bersama, dan tanggungjawab. Fitrah sebagai makhluk sosial tersebut dikembangkan melalui pembelajaran kooperatif yang dapat menjalin rasa saling membantu, berinteraksi, berbagai, kompetitif dan penghargaan.

Pada pembelajaran kooperatif lebih banyak menekankan pada siswa untuk banyak belajar secara berkelompok baik kelompok kecil yang bisa dilakukan oleh 2 orang atau sampai kelompok besar yang dilakukan sebanyak 6-8 siswa, yang bekerja sama membentuk suatu kelompok kerja aktif yang keberhasilannya harus ditunjang oleh aktivitas seluruh anggota, sehingga anggota kelompok tersebut harus bekerja sama saling membantu. Selain itu sebagai syarat dalam pembelajaran kooperatif adalah materi sesuai dengan pengetahuan awal siswa dan minatnya. Kelompok dibuat heterogen, ada panduan dan target, serta ditentukan waktu dan tempatnya.

Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam Solihatin & Raharjo (2009:4), 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. Pernyataan tersebut dapat dimakanai bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berbentuk kelompok terdiri dari 4 sampai 6 orang yang mengutamakan kerjasama antar kelompok dan bersifat heterogen.

b. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

lima unsur dasar yang dapat membedakan pembelajaran kooperatif dengan kerja kelompok menurut Bannet dalam Isjoni (2009:42), yakni: 1) *Positive Interdependence* (hubungan timbal balik), 2) *Interaction face to face* (interaksi yang terjadi secara langsung), 3) Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok, 4) Keluwesan menciptakan hubungan, dan 5) Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (poses kelompok).

c. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa macam tipe, menurut Slavin (2009:11) tipe dari model pembelajaran kooperatif antara lain : 1) STAD (*Student Team Achievement Division*), 2) TGT

(*Team Games Tournaments*), 3) Jigsaw II, 4) TAI (*Team Accelerated Instruction*), dan 5) CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*). Tipe model pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Tiga konsep sentra yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif yang dikemukakan Slavin (2008:26), yaitu: 1) Tujuan Kelompok, 2) Tanggung jawab individual, dan 3) Kesempatan sukses yang sama. Tujuan kelompok dalam pembelajaran kooperatif digunakan untuk memperoleh penghargaan. Tanggung jawab individual berguna menjadikan setiap anggota siap menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri. kesempatan sukses yang sama dimiliki setiap siswa didalam memperoleh hasil belajar dan melakukan yang terbaik untuk kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif di dalam kelas perlu memperhatikan berbagai aspek dan konsep dasar pembelajaran.

Stahl dalam Sholihatin & Raharjo (2009:7), selain merumuskan ada beberapa konsep dasar yaitu:

- 1) Perumusan tujuan belajar siswa yang harus jelas
- 2) Penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar
- 3) Ketergantungan yang bersifat positif
- 4) Interaksi yang bersifat terbuka
- 5) Tanggung jawab individu
- 6) Kelompok bersifat heterogen
- 7) Interaksi sikap dan perilaku sosial positif
- 8) Tindak lanjut (*Follow Up*)
- 9) Kepuasan dalam belajar

Karakteristik dan konsep belajar dalam model pembelajaran kooperatif tersebut, membutuhkan partisipasi dan kerja sama dalam kelompok pelaksanaan pembelajaran.

Kegiatan tersebut memungkinkan siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar dan dapat melatih keterampilan. Keterampilan yang dimiliki meliputi keterampilan berpikir dan keterampilan sosial.

d. Langkah-langkah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif secara umum dapat dijelaskan oleh Sholihatin & Raharjo (2009:10) sebagai berikut:

1) Langkah pertama

Langkah pertama dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif adalah merancang rencana program pembelajaran. Pada langkah ini guru harus mempertimbangkan dan menetapkan target pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

2) Langkah kedua

Langkah kedua, dalam aplikasi pembelajaran di kelas, guru harus merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan siswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil.

3) Langkah ketiga

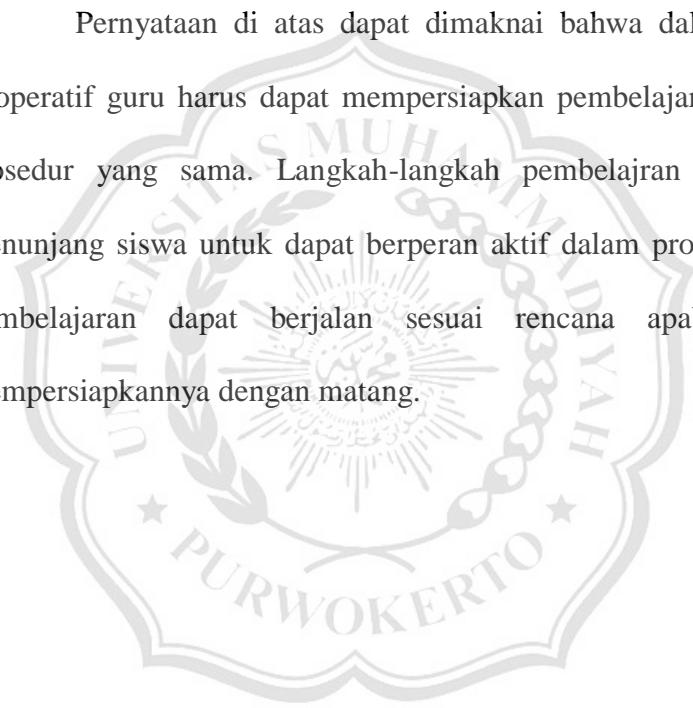
Langkah ketiga, dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, guru harus mengarahkan dan membimbing siswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami

materi maupun mengenai sikap dan perilaku siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

4) Langkah keempat

Langkah keempat, guru memberikan kesempatan kepada siswa dari masing-masing kelompok untuk mempersentasikan hasil kerjanya.

Pernyataan di atas dapat dimaknai bahwa dalam pembelajaran kooperatif guru harus dapat mempersiapkan pembelajaran sesuai dengan prosedur yang sama. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dapat menunjang siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana apabila guru telah mempersiapkannya dengan matang.



#### 4. TGT (*Team Games Tournament*)

##### a. Pengertian TGT (*Team Games Tournament*)

TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (2008:163) merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kerjasama tim untuk melakukan permainan akademik yang dilakukan diakhir unit pokok bahasan. TGT (*Team Games Tournament*) dalam pelaksanaannya menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dengan sistem skor kemajuan individu. Siswa berlomba sebagai wakil tim kelompok dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. TGT (*Team Games Tournament*) menurut Sumantri (2014: 22) merupakan model pembelajaran yang melibatkan seluruh kelompok siswa tanpa membedakan status.

Kedua pernyataan di atas dapat dimaknai bahwa TGT (*Team Games Tournament*) merupakan tipe model kooperatif yang diterapkan menggunakan permainan dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan setatus. Pernyataan tersebut memiliki makna yang sama, seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surah an-Nahl ayat 125 yang artinya:

(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (Semua Manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.

**b. Komponen-komponen Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)**

Komponen utama pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menurut Slavin (2008:166-185) yaitu:

1) Presentasi Kelas

Materi dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pertama-pertama siswa diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Hal ini merupakan pengajaran langsung seperti yang kali dilakukan atau didiskusikan pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukan presentasi audiovisual. Pembelajaran guru hanya memfokuskan materi yang diajarkan saja. Para siswa kan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan permainan akademik dengan sebaik-baiknya, dan skor yang didapat dalam turnamen akan menentukan sekor 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 kuis 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.

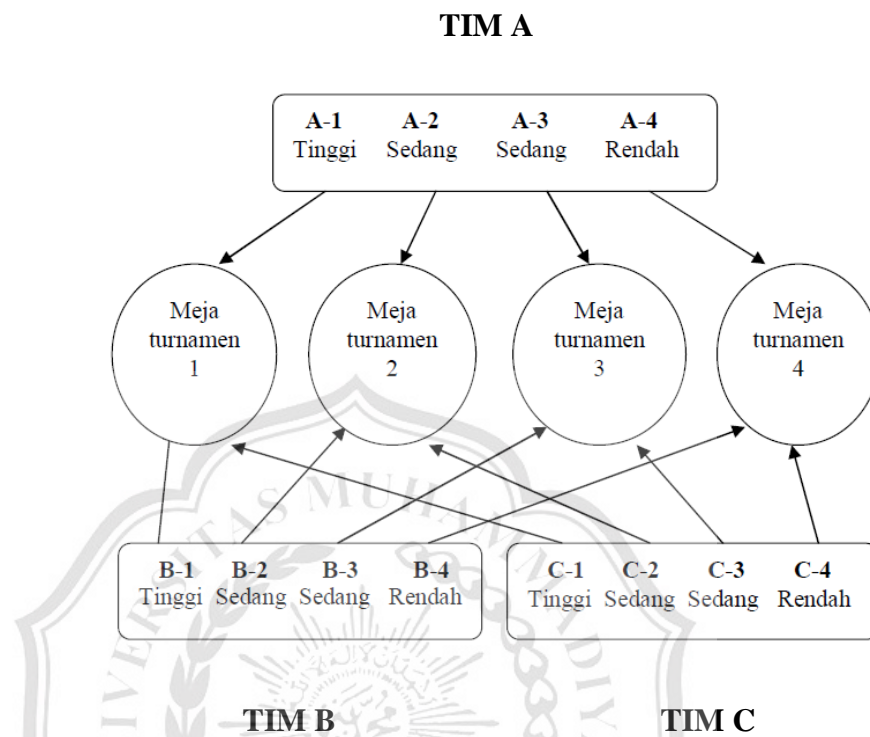
### 3) *Game*

*Game* dalam TGT ((*Team Games Tournamen*) terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penentang memperbolehkan para pemain saling menentang jawaban masing-masing.

### 4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kerjanya.

Ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema berikut ini :



**Gambar 2.1 Skema penempatan siswa kedalam meja turnamen (Slavin, 2008:168)**

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 siswa akan terus dinaikkan atau diturunkan sampai siswa mencapai tingkat kinerja siswa yang sesungguhnya.

## 5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk hadiah yang lainnya sebagai penghargaan apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Ada 3 tingkatan penghargaan menurut Slavin (2008:175) yang berdasarkan pada skor rata-rata tim yaitu :

**Tabel 2.1 : Penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim.**

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

c. Persiapan Pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*) memiliki beberapa persiapan dalam pembelajaran. Slavin (2008:169) menjelaskan beberapa persiapan yang harus diperhatikan antara lain:

## 1) 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 di dalam kelas.

## 2) 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 huruf yang 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 ke atas, seterusnya lanjutkan lagi dimulai dan diakhiri dengan huruf A.

3) 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, tunjukkan 4 siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya meja 2, dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi 4 satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan 5 peserta

#### d. Langkah-langkah Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

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 (*Team Games Tournament*) dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan berkerja 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, penentang yang kalah mengembalikan prolehan kartunya bila sudah ada. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan 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. 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.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan menurut yaitu sebagai berikut:

a) Kelebihan TGT (*Team Games Tournament*)

- 1) Di dalam 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 hasil 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 PBM tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- 2) Kurangnya waktu pembelajaran
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

## B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang dilakukan terhadap model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Aji Heru Muslim (2015), dalam penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournamen*) di Kelas V SDN 1 Kendaga”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar siswa adalah 84,3. Aktivitas belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar menjadi 85%.

Penelitian terhadap model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) juga dilakukan oleh Dian Nata Pratiwi (2016). Penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kerja Sama dan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) di Kelas IV SD Negeri 1 Kediri.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan belajar siswa 83,3. Kerja sama belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar menjadi 85%

Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dan perbedaan. Perbedaannya adalah peneliti yang dilakukan oleh dua peneliti yakni, Aji Heru Muslim dengan penelitian pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Nata Pratiwi yaitu pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar.

Kesamaan pada penelitian yaitu mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar, kerjasama, aktivitas dan prestasi belajar siswa.

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

### C. Kerangka Pikir

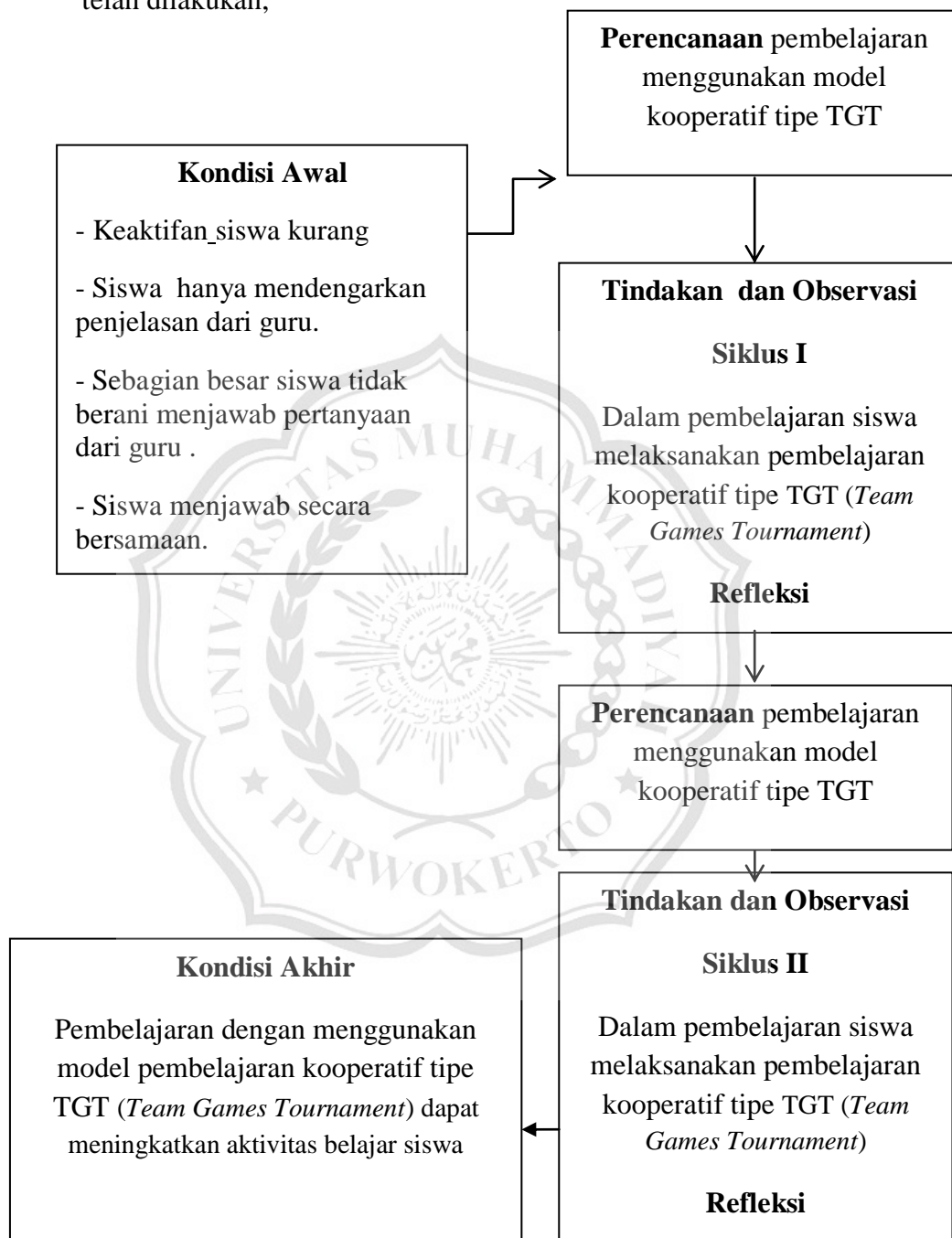
Kondisi awal yang terjadi di kelas IV SD Negeri 2 Pekuncen yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sebagai metode pemecahan masalah.

Penelitian ini dimulai dengan siklus I apabila siklus I tidak berhasil maka akan dilanjutkan dengan siklus II, dan begitu seterusnya. Selain melakukan tindakan pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi mengenai aktifitas guru dan siswa sesuai dengan yang terdapat dalam lembar

observasi guru dan siswa. Setiap akhir siklus, guru membantu peneliti untuk menganalisis semua kegiatan yang telah dilakukan selama proses penelitian. Analisis dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pengamatan, apabila ada kekurangan maka peneliti merefleksikan hasil analisis untuk melakukan perbaikan. Dan kondisi akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah meningkatnya aktivitas belajar siswa.



Berikut ini adalah rangkaian dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan,



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir dalam Pelaksanaan Tindakan**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang sudah diuraikan di atas, dapat diambil suatu hipotesis tindakan yang akan menjawab sementara rumusan masalah yang akan dipaparkan pada bagian sebelumnya. Hipotesis tindakan tersebut adalah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/ kota, provinsi) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

