**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif**
	1. **Pengertian pembelajaran kooperatif**

Kata *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama, yaitu dengan saling membantu satu sama lain sebagai sebuah tim. Jadi pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012: 54-55) .

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk bekerja sama dengan temannya secara sinergis, integral, dan kombinatif. Selain itu, para siswa juga diajak menghindari sifat egois, individuallis, serta kompetisi tidak sehat sedini mungkin agar masing-masing tidak mementingkan kepentingan pribadi dan kelompoknya. Pembelajaran kooperatiflebih menekankan pada kepentingan bersama sehingga siswa yang pintar bisa berbagi dengan temannya yang tergolong biasa saja. Demikian pula sebaliknya.

Menurut Rusman (2012: 202) pembelajaran kooperatif

(*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sedangkan Slavin (Komalasari, 2010: 62) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif

adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 205 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari saling berbagiantara teman, antar kelompok, dan antara siswa yang mengerti ke yang belum mengerti, di mana guru disarankan agar membagi siswa dalam kelompok-kelompok yang heterogen.

* 1. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Ibrahim (Isjoni, 2014: 27-28) Model *Cooperative Learning*  dikembangkan untuk mencapai setidak-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum yaitu (1) Hasil belajar akademik. Dalam *cooperative learning* meskipun mencakup beragam tujuan social, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Disamping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *cooperative learning* dapat membrei keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik, (2) Penerimaan terhadap perbedaan individu. Tujuan lain model *cooperative learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain, (3) Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan ketiga *cooperative learning* adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Ketrampilan-ketrampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

Adapun manfaat pembelajaran kooperatif bagi siswa menurut Isjoni (2014) adalah:

1. Meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi.
2. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan perilaku selama bekerja sama.
3. Mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.
4. Meningkatkan motivasi belajar, harga diri dan sikap perilaku yang positif.
5. **Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**
	1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012: 224). Menurut Slavin (2014: 4), pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran.

* 1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Shoimin (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yaitu:

* + 1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)
		2. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
		3. Permainan (*Game*)
		4. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
		5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*Class Presentasion*) di awal pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat tentang LKS yang diberikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat permainan karena skor permainan akan menentukan skor kelompok.

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

*Game*  atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyak permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen dan lomba mingguan.

Gambar 2.1. Rancangan meja *games*

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar dimana permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa (LKS). Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya di kelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

Tim A

 A1 A2 A3 A4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

*Tournament*

Meja 3

*Tournament*

Meja 2

*Tournament*

Meja 4

*Tournament*

Meja 1

Tim B

 B1 B2 B3 B4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

Tim C

 C1 C2 C3 C4

Tinggi Sedang Sedang Kurang

Gambar 2.2. Rancangan Meja *Tournament*

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim atau kelmpok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 40 ke bawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

* 1. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Shoimin (2014) mengemukakan bahwa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), yaitu:

* + 1. Model *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
		2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
		3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peseta didik atau kelompok terbaik.
		4. Dalam pembelajaran, peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014), yaitu:

* + - 1. Membutuhkan waktu yang lama.
			2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
			3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tau urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga yang terendah.
1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian hasil Belajar**

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar di atas, maka dapat dipahami tentang makna dari hasil belajar yaitu perubahan–perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar menurut Nawawi (Susanto, 2012: 5) yaitu “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes”.

Para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda mengenai definisi hasil belajar. Menurut Hamalik (2014: 159), “Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa”. Sedangkan menurut Bloom (Suprijono: 2012), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *reciving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (kerakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory, pre-routine,* rountinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, managerial, dan intelektual.

Hasil belajar adalah bukan merupakan proses tunggal, melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingakh laku, dimana tingkah laku tersebut merupakan hasil dari efek kumulatif dari belajar. Artinya banyak keterampilan yang telah dipelajari memberikan sumbangan bagi belajar keterampilan yang lebih rumit. Gagne & Driscool (Ekawarna, 2013: 70)

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

1. **Pembelajaran PKn**
	1. **Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Kewarganegaraan dalam bahasa Latin disebut “*civis*”, selanjutnya dari kata “*civis*” ini dalam bahasa Inggris timbul kata ”*civic*” artinya mengenai warga negara atau kewarganegaraan. Dari kata “*civic*” lahir kata “*civics*”, ilmu kewarganegaraan, *civic education* dan pendidikan kewarganegaraan. PendidikanKewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan yang Maha Esa.

Azyumardi Azra (Susanto, 2012: 226) menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendididkan yang mengkaji dan membahas tentang perintah, konstitusi, lembaga – lembaga demokratis, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”. Sedangkan Zamroni (Susanto, 2012: 226), “Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokratis yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis”. Berdasarkan beberapa defenisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintah, tata cara demokrasi, tentang kepedulian sikap, pengetahuan politik, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif.

* 1. **Tujuan Pembelajaran PKn**

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (Susanto, 2012), tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa agar :

1. Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapai persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak dini karena jika siswa telah memiliki norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujudkan.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tujuan utama dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para murid sebagai calon ilmuan yang sedang mengkaji dan akan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Sebab kualitas warga negara yang baik adalah sangat ditentukan terutama oleh keyakinan dan sikap hidupnya dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di samping derajat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dipelajarinya.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran PKn**

Darmadi (2013) dalam bukunya mengatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa
2. Norma
3. Hak asasi manusia
4. Kebutuhan warga negara
5. Konstitusi negara
6. Kekuasaan dan politik
7. Pancasila

Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, ketebukaan dan jaminan keadilan. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional. Hak asasi manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. Kebutuhan warga negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

Konstitusi negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi. Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Target harapan dan isi PKn adalah memanusiakan dan mendewasakan serta membudayakan anak manusia (murid) secara paripurna berdasarkan nilai moral pancasila, agama dan budaya luhur bangsa Indonesia sehingga kelak dikemudian hari akan hidup suatu generasi “manusia Indonesia Pancasila sejati” dalam tatanan kehidupan budaya Pancasila. Djahiri (2005: 1)

Karena itu dalam pembelajaran PKn, guru dalam membelajarkan murid dituntut untuk menggunakan metode yang bervariasi agar tidak menimbulkan kejenuhan atau kebosanan para murid. Terdapat beberapa metode pembelajaran berbasis pendekatan pembelajaran kontekstual yang dapat dikembangkan dalam pendidikan kewarganegaraan, antara lain pola pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), penemuan (*discovery*), metode pemecahan masalah (*problem solving*), inkuiri, interaktif, eksploratif, berfikir kritis, dan pemecahan masalah.

Beberapa metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi strategi alternatif sehingga para guru mampu meningkatkan motivasi dan kreasi berfikir murid dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Karena itu penelitian ini mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran tersebut, yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

1. **Kerangka Pikir**

Setelah melakukan observasi, ditemukan permasalahan dimana hasil belajar pada mata pelajaran PKn rendah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu, faktor guru dan faktor siswa. Dari faktor guru yaitu; (1) Guru dalam proses belajar mengajar kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar, (2) Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah. (3) Guru kurang memperjelas materi yang diajarkan. Sedangkan dari faktor siswa; (1) Kurangnya minat dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, (2) Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, (3) Siswa yang pintar terlihat lebih menonjol dibandingkan siswa yang kurang pintar.

Agar permasalahan yang dikemukakan di atas dapat teratasi, maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu : (1) Penyajian Kelas, (2) Belajar dalam Kelompok, (3) Permainan, (4) Pertandingan, (5) Penghargaan. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kecamatan bantaeng Kabupaten Bantaeng

Guru :

1. Guru dalam proses belajar mengajar kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.
2. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah.
3. Guru kurang memperjelas materi yang diajarkan.

Siswa :

1. Kurangnya minat dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran.
2. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.
3. Siswa yang pintar terlihat lebih menonjol dibandingkan siswa yang kurang pintar

Hasil belajar PKn siswa kelas V rendah

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Langkah 1 : Penyajian Kelas (*Class Presentasion*)

Langkah 2 : Belajar dalam Kelompok (*Team*)

Langkah 3 : Permainan (*Game*)

Langkah 4 : Pertandingan (Tournament)

Langkah 5 : Peghargaa (*Team ReRecognition*)

Hasil Belajar PKn akan Meningkat

Gambar 2.3. Skema Kerangka Pikir penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka piker, hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah “Jika model pembelajaran *team game tournament*  (TGT) diterapkan maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 1 Lembang Cina Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng meningkat”.