**BAB II**

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

**A. Kajian Pustaka**

1. **Pembelajaran Kooperatif**
2. **Pengertian pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran *cooperative* adalah suatu model pembelajarandimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen (Isjoni: 2011).

Davidson dan Warsham (Isjoni, 2009: 27) mengemukakan pengertian Pembelajaran kooperatif yaitu “kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”. Sedangkan pembelajaran kooperatif menurut Bern dan Erickson (Mappasoro, 2010) yaitu strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*). Selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam mengatasi tugas yang dihadapinya.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelolah kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran dengan rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

* 1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut (Rusman, 2010):

Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa untuk aktif belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Didasarkan pada manajemen kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif perlu didasarkan pada manajemen mengontrol kegiatan yang telah direncanakan secara matang agar dapat berjalan secara lancar.

Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

Keterampilan bekerjasama

Kemauan bekerjasama itu dipraktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, disamping itu juga untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan itu amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa yang masih kurang dalam keterampilan sosial. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajarai materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas.

Sebagai salah satu model pembelajaran, pembelajaran kooperatif memiliki sintaks yaitu langkah-langkah atau tahap-tahap pembelajaran yang harus diikuti dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya dan Rustam (Mappasoro, 2010) prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas 4 tahap, yaitu penjelasan materi, belajar dalam kelompok, penilaian, dan pengakuan tim.

(Rusman, 2010) secara lebih rinci mengemukakan terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam belajar yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siwa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti dengan bimbingan guru pada saat siswa bekerja sama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentase hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

* 1. **Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Menurut Saco (Rusman, 2010: 224),

Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan identitas kelompok.

Rusman (2010:224) mengemukakan bahwa,

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 4-5 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain yang bertanggung jawab memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka tiap siswa misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal yang sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan untuk memberi nilai pada kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen hanya dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat sebagai review materi pembelajaran.

Menurut Slavin (Rusman, 2010: 225), “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas, (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permaianan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*)”. Penjelasan kelima komponen di atas yakni:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

1. Kelompok

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih baik khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.Pembagian kelompok secara heterogen yaitu dengan melihat hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa sebelumnya, dengan menanyakan kepada guru kelasnya.

1. Permainan (*games*)

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat nilai. Nilai yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Pertandingan (*tournament*)

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

1. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari pemain.

Selanjutnya Rusman (2010), mengemukakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persainngan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk “turnamen”. Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama serta andal dalam berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif tipe 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 dan penghargaan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan adanya kompetisi sehat yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk turnamen. Turnamen ini menyiapkan siswa dengan kemampuan yang berbeda agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerja sama serta andal dalam berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

* 1. **Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT**

Menurut Djumingin (2011: 140-141) kelebihan pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT):

1. Terjadi interaksi belajar mengajar agar siswa dapat bekerjasama membahas dan menyelesaikan masalah.
2. Dapat mengetahui karakteristik individu, misalnya: dalam bakat, minat, dan kegemaran.
3. Menjalin hubungan keakraban.
4. Mengatasi bahan pelajaran yang kurang fasilitasnya.
5. Untuk meningkatkan partisipasi siswa.
6. Membangun persaingan belajar yang sehat dalam kelas.
7. Membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan.

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**
	1. **Pengertian hasil belajar**

Menurut Gagne (Suprijono, 2012: 5-6) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom (Suprijono, 2012:6) “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”. Hasil belajar yang dicapai dari apa yang telah dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang setelah melakukan suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar adalah menunjukkan sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan dalam suatu waktu tertentu.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dapat dicapai siswa dalam menguasai pelajaran biasa digunakan alat ukur yang berupa tes. Hasil pengukuran dengan menggunakan tes merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa yang dapat dicapai dalam usaha belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya dapat disimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar dan terjadi perubahan sikap dalam kurun waktu tertentu dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi setelah berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.

* 1. **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikategorikan atas dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar Mappasoro (2010).

1. Faktor internal (Faktor yang berasal dari dalam diri individu)
	* + - 1. Faktor Fisiologis (Faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu)
				2. Faktor Psikologis (Kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat)
2. Faktor Eksternal

a) Lingkungan Sosial (Sekolah, masyarakat dan keluarga)

b) Lingkungan nonsosial (alamiah, instrumental, dan materi pelajaran)

Gagne (Mappasoro, 2010) menggunakan istilah-istilah belajar, tinjauan Gagne lebih dibatasi pada faktor-faktor psikologis dari individu yang belajar yaitu berupa: kemampuan, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dasar yang harus dimiliki yang bersangkutan sebagai syarat-syarat yang diharuskan serta faktor-faktor penunjang dari luar diri individu yang belajar, yaitu berupa kegiatan/peristiwa-peristiwa pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menunjang terlaksananya jenis belajar tertentu, yang dikatakan oleh Gagne sebagai kondisi belajar eksternal.

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal adalah fisiologis dan psikologis, sedang faktor eksternal adalah lingkungan sosial dan nonsosial.

1. **Hakikat IPS**
2. **Pengertian IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Departemen P dan K RI (Yaba, 2010: 1) menyatakan bahwa:

IPS merupakan terjemahan dari studi sosial (*social studies*) yang mulai diterapkan dalam dunia pendidikan dasar dan menengah di Amerika Serikat sejak tahun 1915 setelah perang dunia pertama. Para ahli pendidikan di Amerika Serikat pada waktu itu berkesimpulan bahwa pengajaran ilmu-ilmu sosial yang diajarkan secara sendiri-sendiri dalam bentuk disiplin ilmu

Menurut Kosasi Djahiri (Yaba, 2010:5) “IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang diseleksi dari beberapa bidang ilmu-ilmu sosial berdasarkan tingkat kognitif dan sesuai dengan taraf perkembangan pengetahuan subjek didik.

1. **Tujuan Pengajaran IPS**

Edwin Fenton (Yaba, 2010:11) mengemukakan bahwa “Tujuan pengajaran IPS ada 3 tujuan utamanya yaitu a) mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik, b) mengajar anak didik berkemampuan berpikir dan c) agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya.”

Secara khusus tujuan pengajaran IPS di Sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen seperti berikut:

1)Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa datang, 2) Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi, 3) Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (values) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, 4) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial. Chaping,J.R dan Messick,R.G (Yaba, 2010:13)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cakupan IPS sangat luas, tidak selalu pendidikan sosial yang mengacu kepada keseluruhan kehidupan interpersonal siswa, yang meliputi pengajaran sosial yang dialami siswa diluar sekolah.

**B. Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu: Hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar rendah. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari guru yang menggunakan model yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran dan tidak menggunakan unsur permainan didalam proses pemberian materi. Dan faktor yang kedua adalah dari siswa yang kurang fokus dalam menerima pelajaran, siswa kurang aktif dalam kelompok.

Agar permasalahan tersebut dapat teratasi, maka diterapkanlah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDNegeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Dengan tahapan;1) Penyajian kelas; 2) Kelompok; 3) Permainan (*games*); 4) Pertandingan (*tournament*);

5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dengan diterapkannya model ini, maka hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Pembelajaran IPS di SD Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar

Hasil Belajar Siswa Rendah

Siswa:

1. Kurang fokus menerima materi.

2. Kurang aktif dalam kelompok

Guru:

1. Kurang menggunakan model yang bervariasi.

2. Kurang aktif dalam melibatkan permainan dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Gams Tournament (TGT)*

Dengan tahapan:

1. Tahap penyajian kelas.

2. Tahap kelompok (*Team*)

3. Tahap permainan (*Games*)

4. Tahap pertandingan (*Tournament*)

5. Tahap penghargaan kelompok

Hasil Belajar Siswa Meningkat

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

**Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan rumusan masalah, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV Negeri Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar akan meningkat.