

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Hakekat Belajar tentang Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya

Indonesia merupakan negara maritim, yaitu negara kepulauan yang sangat luas yang di pisahkan oleh laut, sehingga membuat bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk, yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan budaya. Keragaman tersebut merupakan kekayaan bangsa yang tidak ternilai harganya dan dapat memperkokoh persatuan bangsa, sesuai dengan semboyan “Bhineka Tunggal Ika”, artinya, walaupun berbeda tetapi tetap satu jua.

a. Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang majemuk, yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan budaya. Suku bangsa adalah bagian dari suatu bangsa. Suku bangsa memiliki ciri-ciri mendasar tertentu. Ciri-ciri yang digunakan untuk mengenal suatu suku bangsa, adalah: warna kulit, bentuk fisik, dan budayanya.

b. Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Keanekaragaman suku bangsa tentu juga menjadikan beranekaragamnya budaya yang ada. Tiap daerah atau masyarakat mempunyai corak dan budaya masing-masing yang memperlihatkan ciri khasnya. Hal ini bisa kita lihat dari berbagai bentuk kegiatan sehari-hari, misalnya upacara ritual, pakaian adat, bentuk rumah, kesenian, bahasa, dan tradisi lainnya. Contohnya adalah pemakaman daerah Toraja, mayat tidak dikubur dalam tanah tetapi diletakkan dalam goa. Di daerah Bali, mayat dibakar (*ngaben*).

Kebudayaan dapat diartikan sebagai hasil cita, rasa, dan karya manusia dalam suatu masyarakat dan diteruskan dari generasi ke generasi melalui belajar. Jika kita telusuri, kebudayaan itu meliputi adat kebiasaan, upacara ritual, bahasa, kesenian, alat-alat, mata pencaharian, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam arti sempit kebudayaan diartikan sebagai kesenian atau adat istiadat saja.

Keanekaragaman suku bangsa dan budaya jangan dijadikan sebagai perbedaan, tetapi hendaknya dijadikan sebagai kekayaan bangsa Indonesia. Kita selaku bangsa Indonesia mempunyai kewajiban untuk selalu melestarikan kebudayaan yang beranekaragam tersebut. Sikap saling menghormati budaya perlu dikembangkan agar kebudayaan kita yang terkenal tinggi nilainya itu tetap lestari, tidak terkena arus yang datang dari

luar. Melestarikan kebudayaan nasional harus didasari dengan rasa kesadaran yang tinggi tanpa adanya paksaan dari siapapun.

2. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Bloom sebagaimana diulas oleh Agus Suprijono, hasil belajar siswa meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik⁴, yang meliputi:

- a. Aspek kognitif, kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Aspek afektif, kemampuan afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- c. Aspek psikomotorik, kemampuan psikomotorik meliputi: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, gerakan penyesuaian dan kreativitas.

Sementara menurut Lindgren sebagaimana diulas oleh Agus Suprijono, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Yang perlu diingat bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan sebagaimana

⁴ Agus Suprijono, *Cooperative*, hal. 6.

tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif⁵.

Pengajaran IPS lebih bersifat pengenalan mengenai “seni kehidupan”. Landasan pengkajian dari berbagai aspek kehidupan ini diambil dari berbagai sumber ilmu social yaitu: Sosial Budaya, Geografi, Politik, Ekonomi, Sosiologi, dan Sejarah. Pengajaran IPS kelas rendah disajikan dalam pendekatan tematik, sedangkan IPS pelajaran mandiri mulai diprogram pada kelas 4 ke atas. Oleh karena itu materi pengajaran IPS lebih banyak dititik beratkan kepada dunia siswa dan lingkungannya.

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan⁶ Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : manusia, tempat dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan sistem sosial dan budaya, dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative*, hal. 7.

⁶ BNSP, *Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), hal, 18.

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 bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial adalah hasil penilaian belajar siswa mengenai yang telah dicapai dan dinyatakan dalam bentuk nilai angka yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu atau dalam satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPS.

B. Pembelajaran *Cooperative Learning* Model *TGT*

1. Pengertian Pembelajaran

Salah satu definisi modern tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah “Pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku”. Senada dengan ini maka pembelajaran, berarti juga seperti telah dikemukakan di depan, adalah memotivasi dan menyediakan fasilitas agar terjadi proses belajar pada diri siswa.⁷

Menurut Gagne yang dikutip oleh Munadir mendefinisikan:

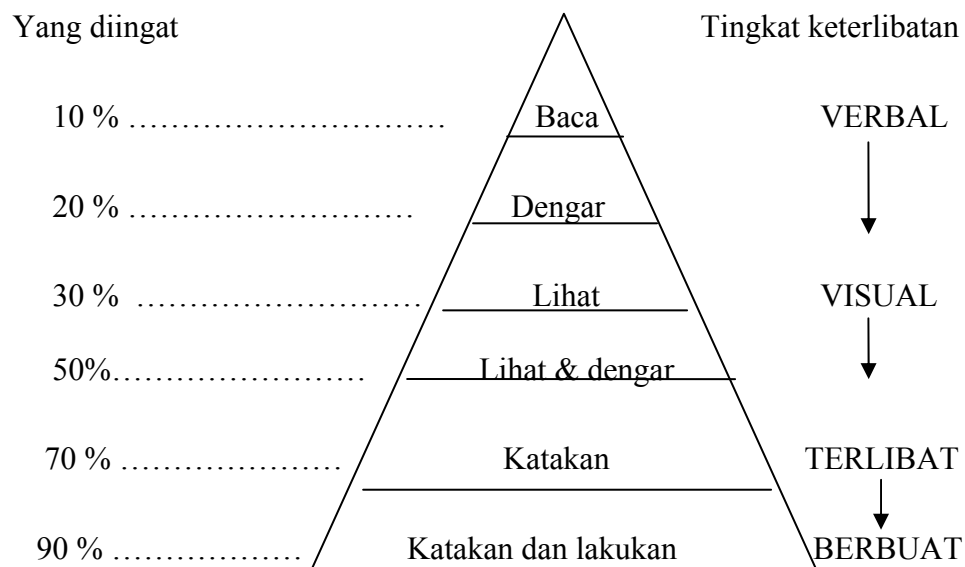
⁷ Abdorrahman Gintings, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Humaniora, 2008), hal. 34.

“proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar sehingga situasi tersebut merupakan sebagai peristiwa belajar (*event of learning*), yaitu usaha untuk terjadinya tingkah laku dari siswa”.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar – benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna/pemahaman terhadap suatu objek/peristiwa. Satu konsep yang membantu guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi keadaan di dunia (*real word*) dan memotivasikan peserta didik untuk lebih paham hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya kepada hidup mereka sebagai

anggota keluarga, masyarakat, dan karyawan-karyawan.⁸ Tanggung jawab siswa untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Dibawah ini disajikan gambar kerucut pengalaman belajar.



Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman

Dari kerucut pengalaman belajar, diketahui bahwa siswa akan mencapai hasil belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka siswa akan mengingat hanya 20 % karena siswa hanya

⁸ Syaiful Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 179.

mendengarkan. Sebaiknya, jika guru meminta siswa untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.⁹

Ada kecenderungan dalam dunia pendidikan dewasa ini untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah. Belajar akan lebih bermakna jika anak “**mengalami**” sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya. Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning, CTL*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. CTL diharapkan menjadikan hasil pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa “**bekerja**” dan “**mengalami**” bukan merupakan transfer pengetahuan guru kepada siswa. Sebagaimana yang dirumuskan oleh UNESCO tentang “Empat Pilar Pendidikan “(*The Four Pillars of Education*)”, dua pilar diantaranya sebagai berikut:

- a. Belajar mengetahui (*Learning to know*);
- b. Belajar melakukan (*Learning to do*).¹⁰

⁹ Syaiful Sagala, *Kemampuan*, hal. 179.

¹⁰ Dasim Budimansyah, *Model Pembelajaran dan Penilaian*, (Siliwangi: HDB, 2002), hal. 4.

2. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja mengembangkan interaksi yang saling asuh antarsiswa untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan¹¹. Sehubungan dengan pengertian tersebut, Salvin mengatakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok–kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 - 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individu maupun secara kelompok¹².

Aplikasinya di dalam pembelajaran di kelas, model pembelajaran ini mengetengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya, dengan bentuk yang disederhanakan dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran ini 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.

¹¹ Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada), hal. 365.

¹² Wawan Junaidi, *Cooperative Learning*, (Firt Developed: Februari 12, 2012). <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2010/10/pembelajaran-kooperatif.html>.

Model belajar *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dalam bekerja secara bersama-sama di antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar. Model belajar *coopertive learning* mendorong peningkatan kemampuan mahasiswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran, karena siswa dapat bekerja sama dengan siswa lain dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dalam pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning*, pengembangan kualitas diri siswa terutama aspek afektif siswa dapat dilakukan secara bersama-sama. Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif sangat baik digunakan untuk mencapai tujuan belajar, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun konatif.

Suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang antara sesama anggota kelompok diharapkan membuat siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian, juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar. Siswa yang kurang

bergairah dalam belajar akan dibantu oleh siswa lain yang mempunyai gairah lebih tinggi dan memiliki kemampuan untuk menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Suasana belajar seperti itu, di samping proses belajarnya berlangsung lebih efektif, juga akan terbina nilai-nilai lain yang sesuai dengan tujuan pendidikan IPS, yaitu nilai gotong royong, kepedulian sosial, saling percaya, kesediaan menerima dan memberi, dan tanggung jawab siswa, baik terhadap dirinya maupun terhadap anggota kelompoknya. Belajar secara kelompok dalam model pembelajaran ini merupakan miniatur masyarakat yang diterapkan dalam kehidupan di kelas yang akan melatih siswa untuk mengembangkan dan melatih mereka menjadi anggota masyarakat yang baik.

3. Prinsip Utama Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada siswa dari latar belakang etnik yang berbeda¹³. Dalam metode pembelajaran ini, kerja sama antara siswa ditekankan melalui penghargaan dan tugas-tugas di dalam kelas dan juga penghargaan oleh guru, yang mencoba mengkomunikasikan sikap “semua untuk satu, satu untuk semua”. Metode-metode Pembelajaran Tim Siswa juga bersifat terstruktur sehingga tiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang

¹³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), hal. 103.

substansial kepada timnya; posisi anggota tim adalah setara, kira-kira posisi peran seperti inilah yang dimaksud oleh Allport sebagaimana diulas oleh Robert E. Slavin.

Seorang ahli dinamika kelompok bernama Shaw memberikan pengertian kelompok “*as two or more people who interact with and influence one another*”. Menurut Shaw satu ciri yang dipunyai oleh semua kelompok yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling memengaruhi antara satu dengan yang lain.¹⁴

Kelompok bukanlah semata-mata sekumpulan orang. Kumpulan bisa disebut kelompok jika ada interaksi, mempunyai tujuan, berstruktur, *groupness*. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelolah kelas lebih efektif.¹⁵

Menurut Johnson & Johnson dan Sutton sebagaimana diulas oleh Trianto, terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif,¹⁶ yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif

¹⁴ Agus Suprijono, *Cooperative*, hal. 57.

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative*, hal. 57.

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hal. 60.

Dalam pembelajaran kooperatif, guru harus merancang struktur kelompok dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa untuk belajar dan mengevaluasi dirinya dan teman kelompoknya dalam penguasaan dan kemampuan memahami materi pelajaran. Kondisi belajar ini memungkinkan siswa untuk merasa tergantung secara positif pada anggota kelompok lainya dalam mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru.

Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui:

- 1) Saling ketergantungan pencapaian tujuan,
- 2) Saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas,
- 3) Saling ketergantungan bahan atau sumber,
- 4) Saling ketergantungan peran,
- 5) Saling ketergantungan hadiah.

b. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam itu memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber

belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi. Interaksi semacam itu sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.

c. Tanggung jawab individual

Tanggung jawab individual dalam belajar kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa dalam hal:

- 1) Membantu siswa yang membutuhkan bantuan,
- 2) Siswa tidak dapat hanya sekedar “membonceng” pada hasil teman jawab siswa dan teman sekelompoknya.¹⁷

d. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

Dalam pembelajaran kooperatif, selain dituntut untuk mempelajari materi yang diberikan seorang siswa dituntut untuk belajar bagaimana berinteraksi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Bagaimana siswa bersikap sebagai anggota kelompok dan menyampaikan ide dalam kelompok akan menuntut keterampilan khusus.¹⁸

e. Proses kelompok

¹⁷ Trianto, *Mendesain*, hal. 61.

¹⁸ Trianto, *Mendesain* hal. 61.

Belajar kooperatif tidak akan berlangsung tanpa proses kelompok, karena melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Selain lima unsur penting yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini juga mengandung prinsip-prinsip yang membedakan dengan model pembelajaran lainnya. Konsep utama dari belajar kooperatif menurut Slavin sebagaimana diulas dalam Trianto, adalah sebagai berikut:

- a. Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan.
- b. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa suksesnya kelompok tergantung pada belajar individual semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus dalam usaha untuk membantu yang lain dan memastikan setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi tanpa bantuan yang lain.
- c. Kesempatan yang sama untuk sukses, bermakna bahwa siswa telah membantu kelompok dengan cara meningkatkan belajar mereka sendiri. Hal ini memastikan bahwa siswa berkemampuan tinggi,

sedang, dan rendah sama-sama tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi semua anggota kelompok sangat bernilai.¹⁹

Anita Lie menambahkan, model pembelajaran ini didasarkan pada falsafat *homo homini socius*. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Dialog interaktif (interaktif sosial) adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Dengan kata lain, kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerja sama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, dan kehidupan bersama lainnya.²⁰

Dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruhnya terhadap penguasaan materi pelajaran maupun dari pengembangan dan pelatihan sikap serta keterampilan sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupannya di masyarakat.

4. Pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Group Tournament* (TGT)

¹⁹ Trianto, *Mendesain*, hal. 60.

²⁰ Agus Suprijono, *Cooperative*, hal. 56.

Cooperative learning adalah model pembelajaran bersama-sama dalam suatu kelompok dengan jumlah anggota antara empat sampai enam orang siswa. Para anggota bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru.

Pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Group Tournament* dikemas dalam bentuk permainan karena bermain merupakan pemenuhan suatu kebutuhan mendasar bagi anak-anak serta sesuatu yang sangat menarik. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Cooperatif Learning* model *Team Group Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning* model *TGT* memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa cukup dengan arahan dan bimbingan guru.

Pembelajaran *Cooperatif Learning* dengan berbagai model dikembangkan berlandaskan teori belajar Konstruktivisme, teori ini memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkontruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara

terus-menerus dengan lingkungannya²¹. Model pembelajaran kooperatif learning model TGT lebih banyak dipilih karena waktu relatif lebih singkat dan cara melakukannya relatif lebih mudah.

Langkah-langkah dalam pembelajaran *kooperatif learning* TGT sebagai berikut:²²

- a. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari empat sampai dengan enam orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar, jenis kelamin, atupun latar belakang etnis yang berbeda.
- b. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan peresentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
- c. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut

²¹ Abdorrahman Gintings, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Humaniora, 2008), hal. 30.

²² Trianto, *Mendesain*, hal. 84.

untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya.

- d. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
- e. Aturan (skenario) permainan, yaitu dalam satu permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada.

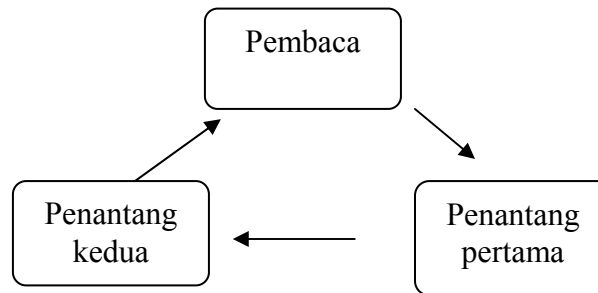
Kelompok Pembaca, bertugas:²³

- 1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan
- 2) Baca pertanyaan keras-keras
- 3) Beri jawaban

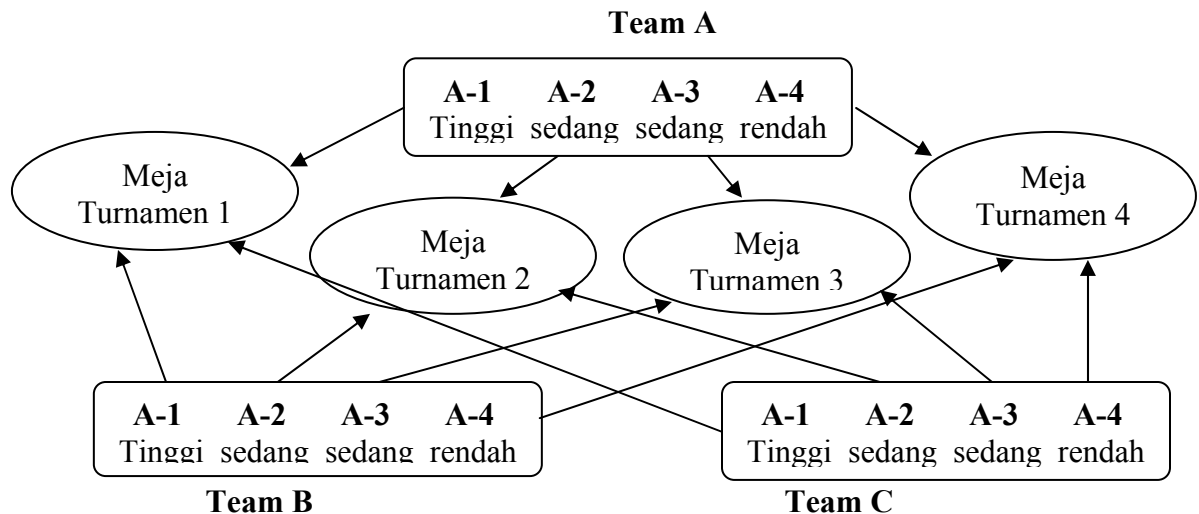
Kelompok Penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda atau boleh melewatinya.

Kelompok Penantang kedua bertugas: Menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.

²³ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hal. 173.

Gambar 2.2 *Games Ruler*

Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang kedua memeriksa lembar jawaban. Siapa pun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.²⁴ Secara lengkap mekanisme game ruler untuk 3 (tiga) tim di tunjukkan pada gambar 2.3.²⁵

Gambar 2.3 Mekanisme *Games Ruler*

²⁴ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hal. 173.

²⁵ Robert E. Slavin, *Cooperative*, hal. 168

- f. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
- g. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu mendapat penghargaan.

C. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya (sebelum penelitian ini), ada penelitian terdahulu yang mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti yaitu dijelaskan pada tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 Mapping Penelitian yang Relevan

No	Judul	Masalah	Variabel	Sampel	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Pengaruh penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan Alquran Hadis di kelas VII SMP Ma'arif Benjeng Gersik	<p>1. Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT di SMP Ma'arif Benjeng Gersik masih belum dipahami guru.</p> <p>2. Hasil belajar siswa pada pokok bahasan Alquran Hadis di Kelas VII SMP Ma'arif Benjeng Gersik yang rendah.</p>	Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	Siswa kelas VII SMP Ma'arif Benjeng Gersik	<p>Bahwa rata-rata siswa merasa senang dengan model pembelajaran TGT karena :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merupakan sesuatu hal yang baru dan lain dari pembelajaran biasanya sehingga membuat siswa merasa termotivasi. 2. Merasa lebih mudah untuk belajar, lebih rileks, lebih mudah berinteraksi dengan teman, dan juga siswa lebih mudah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada pokok bahasan Alquran Hadis 2. Subyek penelitiannya siswa kelas VII SMP 	<p>Sama-sama meneliti tentang Pengaruh penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa</p>

		<p>3. Pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasa Alquran Hadis di kelas VII SMP Ma'arif Benjeng Gersik.</p>			<p>mengingat pelajaran tanpa harus menghafal.</p> <p>3. Menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan juga mengacu pada data nilai rapor siswa semester gasal.</p>		
--	--	---	--	--	---	--	--

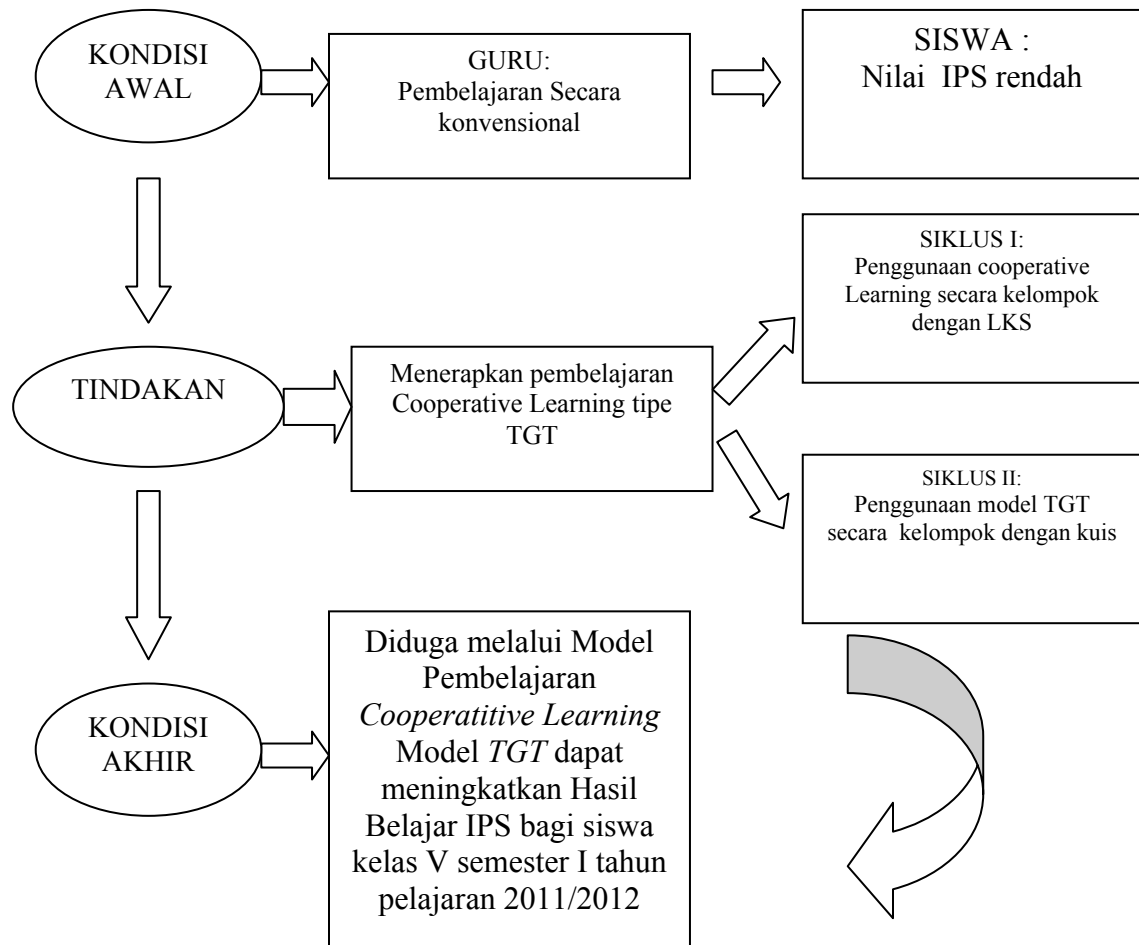
D. Kerangka Berfikir

Pada kondisi awal berdasarkan pengamatan di lapangan nampak bahwa pembelajaran IPS pada pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia di kelas V MI Darul Ulum Waru Sidoarjo ditemukan guru masih menggunakan pembelajaran secara konvensional yang bersifat satu arah, sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal. Hal ini berdampak pada hasil belajar IPS yang rendah.

Melihat situasi yang demikian, perlu menggalang partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta metode dan model pembelajaran yang tepat. *Cooperative Learning* model *TGT* diharapkan mampu memecahkan masalah ini dengan mengadakan pelatihan bagi guru IPS serta mengaplikasikan secara kolabatif bersama peneliti. Karena karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning* model *TGT* memerlukan waktu relatif lebih singkat dan cara melakukannya relatif lebih mudah, selain itu memunculkan adanya kelompok dan kerjasama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa cukup dengan arahan dan bimbingan guru.

Penelitian peningkatkan hasil belajar IPS tentang keragaman suku bangsa dan budaya melalui penerapan model *TGT* di kelas V MI Darul Ulum

Waru Sidoarjo tahun pelajaran 2011/2012 dilakukan dengan 2 siklus. Berikut gambar 2.4 tentang kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.4 Diagram alur penelitian tindakan Kelas

Atas dasar diagram di atas, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan gambaran akan kondisi lapangan saat ini, perlakuan yang akan dilakukan, dan hasil yang diharapkan, termasuk revisi dan siklus-siklus yang akan dilalui.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka penulis membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada pokok bahasan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia bagi siswa Kelas V MI Darul Ulum Waru Sidoarjo.