BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pembelajaran

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif[4].

Pasal 1 ayat 20 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya mening-katkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh

[4] Agus Suprijono, *Cooperative learning* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman[5]. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

2. Model Pembelajaran

Trianto menyebutkan bahwa pengertian pembelajaran menurut Joy adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Selanjutnya Joy menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah-kan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai[6].

Trianto juga menyebutkan bahwa Soekamto, dkk mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar[7].

---

[5] Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga*, (Jakarta: pusat bahasa, 2008), 24.
[6] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik* (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2011), 5.
[7] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisa terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional kelas, model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru kelas[8].

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki

[8] Agus Suprijono, *Cooperative learning Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 45-46.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok[9].

Pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah kooperatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Jadi, hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajarn kooperatif[10].

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran, di mana para siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil untuk membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan beragumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing[11].

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja

---

[9] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), 242-243.

[10] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi konstruktivistik* (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2011), 41.

[11] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning,Teori, Riset, dan Praktik (Narulita Yusron)* (Bandung: Nusa Media, 2005), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Wina Sanjaya menyebutkan bahwa belajar melalui kooperatif meenurut Slavin, Abrani, dan Chambers dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif, dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian, keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya[12].

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa karakteristik, di antaranya :

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim (anggota kelompok) harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

[12] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajarn Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2014), 244.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Sebagaimana pada umumnya, manajemen mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan, dan fungsi control, demikian juga dalam pembelajaran kooperatif. Fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun non tes.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain[13].

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa prinsip dasar, di antaranya :

a. Prinsip ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu perlu disadari oleh setiap anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

b. Tanggung jawab perseorangan (*Individual Accountability)*

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggo-tanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

[13] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajarn Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2014), 244-246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak[14].

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.1

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif[15]

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

[14] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajarn Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2014), 246-247.

[15] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta:Prestasi Pustaka, 2011), 48-49.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Strategi pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa keunggulan-keunggulan dibanding strategi pembelajaran yang lain, di antara keunggulan yang dimiliki oleh strategi pembelajaran kooperatif antara lain :

a. Melalui strategi pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

c. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.

d. Strategi pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.

e. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan me-*manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.

f. Melalui strategi pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompok.

g. Strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

h. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang[16].

Di samping memiliki keunggulan, strategi pembelajaran kooperatif juga memiliki keterbatasan-keterbatasan, di antaranya :

a. Untuk memahami dan mengerti filosofis strategi pembelajaran kooperatif memang butuh waktu. Sangat tidak rasional kalau kita mengharapkan secara otomatis siswa dapat mengerti dan memahami filsafat *cooperative learning*. Untuk siswa yang dianggap memiliki kelebihan, contohnya, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
b. Ciri utama dari strategi pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, jika tanpa *peer teaching* yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi rancu mengenai cara belajar apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami, tidak akan pernah dicapai oleh siswa.
c. Penilaian yang diberikan dalam strategi pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu

[16] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajarn Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2014), 249-250.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.

d. Keberhasilan strategi pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-sekali penerapan strategi itu.

e. Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individual. Oleh karena itu idealnya melalui strategi pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan diri. Untuk mencapai kedua hal itu dalam strategi pembelajaran kooperatif memang bukan pekerjaan yang mudah.

Agar pembelajaran kooperatif bisa berjalan sesuai harapan, dan siswa dapat bekerja secara produktif dalam kelompok, maka siswa perlu diajarkan keterampilan-keterampilan kooperatif. Keterampilaan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan peranan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar-anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dapat dilakukan dengan membagi tugas antar-anggota kelompok. Keterampilan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kooperatif tersebut terdiri dari keterampilan kooperatif tingkat awal, tingkat menengah dan tingkat mahir.

a. Keterampilan kooperatif tingkat awal, antara lain:
   1) Berada dalam tugas, yaitu menjalankan tugas dengan tanggung jawabnya;
   2) Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu menggantikan teman dengan tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab tertentu dalam kelompok;
   3) Mendorong adanya partisipasi, yaitu memotivasi semua anggota untuk memberikan kontribusi; dan
   4) Menggunakan kesepakatan, yaitu menyamakan persepsi/pendapat.
b. Keterampilan kooperatif tingkat menengah, antara lain :
   1) Mendengarkan dengan aktif, yaitu menggunakan pesan fisik dan verbal agar pembicara mengetahui anda secara energik menyerap informasi;
   2) Bertanya, yaitu meminta atau menanyakan informasi atau klarifikasi lebih lanjut; dan
   3) Menafsirkan, yaitu menyampaikan kembali informasi dengan kalimat berbeda;
   4) Memeriksa ketepatan, yaitu membandingkan jawaban, memastikan bahwa jawaban tersebut benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Keterampilan kooperatif tingkat mahir antara lain:

1) Mengolaborasi, yaitu memperluas konsep;

2) Membuat kesimpulan; dan

3) Menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik tertentu[17].

4. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda[18].

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri 3 orang berkemampuan rendah , sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah[19]. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

---

[17] Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Jakarta: Tim Prestasi Pustaka, 2007), 44.
[18] Miftahul Huda, *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 197.
[19] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Prosedur model pembelajaran TGT adalah:

a. Siswa memperdalam, mereview, dan mempelajari materi secara kooperatif dalam tim ini. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah- langkah sebagai berikut : 1) membuat daftar rangking akademiksiswa ; 2) membatasi jumlah maksimal anggota setiap tim adalah 4 siswa ; 3) menomori siswa mulai dari yang paling atas (misalnya, 1,2,3,4,5,6,7, dan seterusnya); dan 4) membuat setiap tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama,dan sebagainya. Tujuan dari tim studi ini adalah membebankan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan[20].

b. Turnamen

Setelah membentuk tim, siswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen dilakukan secara homogen dengan langkah sebagai berikut : 1) menggunakan daftar rangking yang telah dibuat sebelumnya; 2) membentuk kelompok kelompok yang masing-masing terdiri 3 atau 4 siswa ; 3) menetukan setiap anggota dari masing-masing kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, jadi ada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok

[20] Miftahul Huda, *Model-model Pembelajaran dan Pengajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 198.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang terdiri dari siswa-siswa pandai, da nada turnamen yang khusus untuk kelompok-kelompok siswa yang lemah secara akademik[21].

Format yang diterapkan adalah: 1) memberikan kartu- kartu yang telah dinomori (misalnya dari 1-30) kepada setiap kelompok; 2) memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan pada siswa; 3) membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori; 4) memba-gikan satu amplop pada masing –masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban; 5) menginstruksikan siswa untuk membuka kartu; 6) menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu; 7) mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) mengkonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah ; 8) Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar , kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang[22].

[21] Miftahul Huda, *Model-model Pembelajarn dan Pengajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 198
[22] Ibid, 199.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Scoring

Scoring dilakukan untuk semua tabel turnamen. Setiap pemain bisa menyumbangkan 2 hingga 6 poin kepada tim studinya masing-masing. Poin Tim studi akan ditotal secara keseluruhan[23].

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Kahfi disusun dalam dua tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Pra kegiatan pembelajaran menggambarkan hal-hal yang perlu dipersiapkan dan rencana kegiatan. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan di bawah ini:

a. Pra kegiatan pembelajaran TGT:

1) Persiapan

a) Materi

Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan *work sheet* yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari *work sheet* tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

[23] Miftahul Huda, *Model-model Pembelajarn dan Pengajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), 199.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok

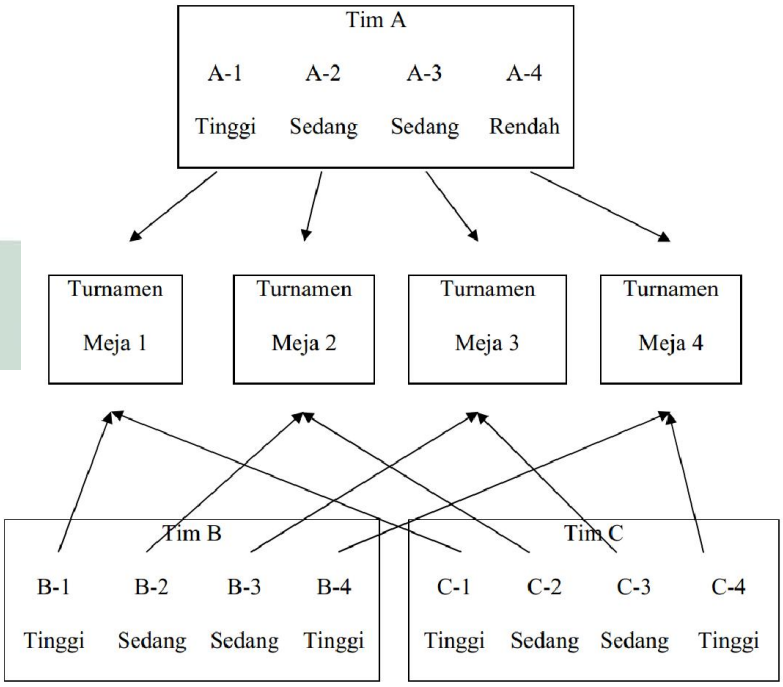
Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pemben-tukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dan daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok-kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang *work sheet*. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama dari soal *work sheet* tersebut.

2) Membagi siswa kedalam meja turnamen

Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambaran dari pembagian siswa dalam meja turnamen dapat dilihat dalam gambar diagram dibawah ini:



Gambar 2.1

Rancangan Meja Turnamen
Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Secara umum

Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi
A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1
A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2
A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah
B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi
B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1
B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2
B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah
C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi
C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1
C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2
C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penjelasan dari gambar di atas diuraikan sebagai berikut:

a) Kelompok A terdiri dari 4 siswa yaitu A-1, A-2, A-3, dan A-4, kelompok B terdiri dari 4 siswa yaitu B-1, B-2, B-3, dan B-4, dan kelompok C terdiri dari C-1, C-2, C-3, dan C-4. Kelompok A, B, dan C merupakan kelompok belajar.

b) A-1, B-1, dan C-1 saling dipertandingkan dimeja 1 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan tinggi semua.

c) A-2, B-2, dan C-2 saling dipertandingkan di meja 2 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 1 semua.

d) A-3, B-3, dan C-3 saling dipertandingkan di meja 3 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan sedang 2 semua.

e) A-4, B-4, dan C-4 saling dipertandingkan di meja 4 karena ketiganya mempunyai kemampuan yang sama yaitu berkemampuan rendah semua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Detail kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT

1) Penyajian kelas

a) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran kelas ini guru harus sudah mempersiapkan *work sheet* dan soal turnamen.

b) Pengembangan

Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

2) Belajar kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen. Dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Biasanya belajar kelompok ini mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawaban dan memperbaiki pemahaman yang salah tentang suatu materi.

Kelompok merupakan bagian yang utama dalam TGT. Dalam segala hal, perhatian ditempatkan pada anggota kelompok agar melakukan yang terbaik untuk kelompok dan dalam kelompok melakukan yang terbaik untuk membantu sesama anggota. Jika ada satu anggota yang tidak bisa mengarjakan soal atau memiliki pertanyaan yang terkait dengan soal tersebut, maka teman sekelompoknya mempunyai tanggungjawab untuk menjelaskan soal atau pertanyaan tersebut. Jika dalam satu kelompok tersebut tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa meminta bimbingan guru. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dalam pembelajaran TGT guru bertugas sebagai fasilitator berkeliling dalam kelompok jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.

3) Validasi kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyimpulkan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

4) Turnamen

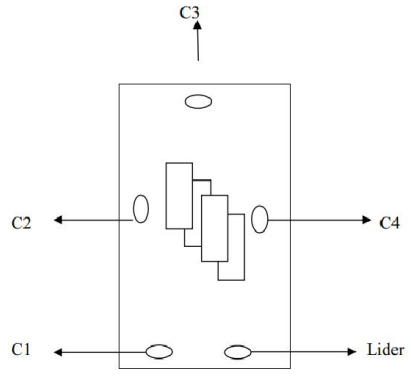
Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam meja-meja turnamen. Setelah masing-masing siswa berada dalam meja turnamen berdasarkan unggulan masing-masing kemudian guru membagikan satu set seperangkat soal turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turna-men, kartu soal, lembar jawaban, poin gambar smile, dan lembar skor turnamen. Semua seperangkat soal untuk masing-masing meja adalah sama.

Bentuk turnamen secara rinci diuraikan sebagai berikut:

a) Dalam meja turnamen telah disediakan satu set seperangkat pembelajaran yang sama untuk semua meja turnamen.
b) Guru membagikan kartu bernomor kepada masing-masing meja turnamen. Kartu tersebut dikocok dan kemudian dibagikan kepada anggota kelompok dalam meja turnamen. Siswa yang mendapatkan kartu dengan angka yang paling tinggi maka dia bertindak sebagai lider, sedangkan kartu dari siswa lain dikembalikan lagi. Lider adalah orang yang membaca soal sekaligus yang menjawabnya. Soal yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibacakan oleh lider merupakan soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa dalam meja turnamen tersebut (celing). Searah dengan putaran jarum jam maka celing-1, celing-2, celing-3, celing-4 juga menjawab soal. Celing-4 bertugas melihat kunci jawaban setelah semua siswa menjawab.



Gambar 2.2

Urutan Celling Dalam Meja Turnamen

Misalnya lider mendapatkan kartu dengan angka 12 maka lider membaca soal 12. dari soal 12 tersebut lider menjawab A, celing 1 menjawab C, celing 2 menjawab C, celing 3 menjawab E, dan celing 4 menjawab E, ternyata setelah celing 4 membuka jawaban maka yang benar adalah C, sehingga kartu yang angkanya paling besar tadi berpindah ke C1, celing 2 dan celingm 4 tidak dapat kartu ini karena aturan mainnya berjalan searah dengan putaran jarum jam,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan C1 yang menjawab pertanyaan benar pertama tadi. Sehingga C1 bertindak sebagai lider. Selanjutnya C1 mengambil kartu diatas meja, misalnya mendapatkan kartu no. 9 maka C1 membuka soal no. 9 dan lider yang tadi bertugas membuka kunci jawaban. Begitu selanjutnya, jika soal yang tidak dapat dijawab oleh semua anggota turnamen, maka nomor kartu tersebut dikembalikan di atas meja sekaligus jawaban kartu yang tidak terjawab dibacakan oleh celing dan kemudian dikocok kembali. Lider berikutnya disesuaikan urutan searah putaran jarum jam. Setelah waktu yang ditentukan pada turnamen selesai, selanjutnya menentukan poin berdasarkan benar salahnya jawaban, apabila menjawab dengan benar maka akan mendapatkan 1 poin yang berupa gambar smile. Semua anggota turnamen berhak mengambil sendiri poin yang telah disediakan asalkan soal dijawab dengan benar.

Setelah usai turnamen, maka masing-masing anggota turnamen mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin dan selanjutnya kelompok turnamen kembali kekelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat, kemudian masing-masing kelompok akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjumlah poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.

5) Penghargaan kelompok

.Setelah turnamen selesai, siswa kembali kekelompok asal kemudian menjumlahkan poin yang mereka dapat. Guru mengu-mumkan tiga kelompok yang mempunyai poin tertinggi diantara kelompok yang lain yang akan mendapatkan piagam penghargaan.[24]

Seperti halnya metode pembelajaran yang lain TGT juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan TGT antara lain:

a. Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar b. Siswa menjadi semangat dalam belajar.
b. Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri
c. Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti: kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain.

[24] Shohibul Kahfi, *Pembelajaran Kooperatif dan Pelaksanaannya dalam Pembelajaran Matematika* (Malang: FMIPA UM, 2003), 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan kekurangan TGT diantaranya adalah[25]:

a. Bagi para pengajar pemula, model ini menumbuhkan waktu yang banyak
b. Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti persiapan soal turnamen.
c. Siswa terbiasa belajar dengan adanya hadiah.

B. Hakikat Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri[26].

Muhibbin Syah menyebutkan bahwa seorang ahli *psikolog* bernama Wittig dalam bukunya *psychology of learning* mendefinisikan belajar sebagai: "*any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*, artinya belajar adalah

[25] Shohibul Kahfi, *Pembelajaran Kooperatif dan Pelaksanaannya dalam Pembelajaran Matematika* (Malang: FMIPA UM, 2003), 8.
[26] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Jakarta:Remaja Rosdakarya, 2013), 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman"[27].

Secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingku-ngannya[28].

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a. Gagne, belajar adalah perubahan disposisi kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
b. Travers, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
c. Cronbach, *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).
d. Horald Spears, *Learning is to observe, to read, to imitate, to tray something themselves, to listen, to follow direction.* (Dengan kata lain,

[27] Ibid, 89.
[28] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu).

e. Geoch, *Learning is change in performance as result of practice.* (Belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan).

f. Morgan, *Learning is anyrelatively permanent change in behavior that is a result of past experience.* (Belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasildari pengalaman)[29].

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini maka ada pengertian bahwa belajar adalah ”penambahan pengetahuan”. Definisi atau konsep ini dalam prakteknya banyak dianut di sekolah-sekolah. Para guru memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan siswa giat untuk mengumpulkan/ menerimanya. Dalam kasus yang demikian, guru hanya berperan sebagai “pengajar”. Sebagai konsekuensi dari pengertian yang terbatas ini, kemudian muncul banyak pendapat yang mengatakan bahwa belajar itu menghafal. Hal ini terbukti, misalnya kalau siswa (subjek belajar) itu akan ujian,

[29] Agus Suprijono, *Cooperative learning* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka akan menghafal terlebih dahulu, sudah barang tentu penger-tian seperti ini, secara essensial belum memadahi[30].

Selanjutnya ada yang mendefinisikan ”belajar adalah berubah”. Dalam hal ini yang dimaksud dengan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pe-ngertian, harga diri, minat, watak, serta penyesuaian diri. Jelasnya me-nyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, rana kognitif, afektif dan psikomotorik[31].

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut terkait dengan pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, serta penyesuaian diri. Terlebih lagi dalam mempelajari matematika yang struktur ilmunya berjenjang dari

[30] Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 20-21.
[31] Ibid, 21.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, dari yang konkret sampai ke abstrak.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa[32]:

a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan, maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan menga-tegorisasi, kemampuaan analitis-sintesis fakta konsep dan mengem-bangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan akti-vitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

[32] Agus Suprijono, *Cooperative learning* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 5-6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.

e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan mengin-ternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembe-lajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana ter-sebut diatas tidak dilihat secara *fragmentaris* atau terpisah, melainkan *komperenhensif*[33].

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan rana psikomotoris[34].

Sudjana menyebutkan bahwa Horward kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat

[33] Agus Suprijono, *Cooperative learning* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2012), 7.
[34] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengaja*r (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011) , 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan gagne membagi lima katergori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) ketrampilan intelektual, (c) strategi belajar, (d) sikap, dan ketrampilan motoris[35].

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi[36].

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaiaan, organisasi dan internalisasi[37].

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotori, yakni (a) gerakan reflek, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan, (e) gerakan keterampilan kompleks dan (f) gerakan *ekspresif* dan *interpretatif*[38].

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para

---

[35] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengaja*r (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011) , 22.
[36] Ibid.
[37] Ibid
[38] Ibid, 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran[39].

Dari proses belajar diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang baik sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditetapkan sebelum proses belajar berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar adalah menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar yang dicapai dalam materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah, dimana hasil tes nanti di gambarkan dalam bentuk angka.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnya yang diukur dengan tes.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut

a. Faktor internal siswa, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri, meliputi:

1) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya,

[39] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda karya, 2011), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apabila disertai pusing-pusing kepala misalnya dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari pun kurang atau tidak berbekas.

2) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

Banyak faktor yang termasuk faktor psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelaja-ran peserta didik. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah peser-ta didik pada umumnya dipandang lebih esensial itu sebagai berikut:

a) Intelegensi peserta didik

Intelegensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.

b) Sikap peserta didik

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap ter-hadap objek orang, barang, dan sebagainya baik secara po-sitif maupun negatif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Bakat peserta didik

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keber-hasilan pada masa yang akan datang.

d) Minat peserta didik

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau besar terhadap sesuatu.

e) Motivasi peserta didik

Motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk ber-tingkah laku secara terarah[40].

b. Faktor eksternal siswa, yaitu kondisi lingkungan di sekitar peserta didik, terdiri atas dua macam yaitu:

1) Faktor lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga kependidikan, teman-teman sekelas, masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan.

2) Faktor lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik[41].

---

[40] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendekatan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), 130-134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Faktor pendekatan belajar, yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi dalam hal ini berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu[42].

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.

4. Hakikat IPA (Sains)

Secara etimologi, Fisher menyatakan kata sains berasal dari bahasa latin, yaitu *scientia* yang artinya secara sederhana adalah pengetahuan (*Knowledge*). Kata sains mungkin juga berasal dari bahasa jerman, yaitu *Wissenchaft* yang artinya sistematis, pengetahuan yang terorganisasi. Sains diartikan sebagai pengetahuan yang secara sistematis tersusun (*assembled*)

---

[41] Ibid, 135.

[42] Muhibbin Syah, *Psikologi Pendekatan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013), 136.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan bersama-sama dalam suatu urutan terorganisasi. Misalnya, pengetahuan tentang fisika, biologi, dan kimia[43].

Istilah sains secara umum mengacu pada masalah alam (*Nature*) yang dapat diinterpretasikan dan diuji. Dengan demikian keadaan alam merupakan keadaan materi yaitu atom, molekul dan senyawa, segala sesuatu yang mempunyai ruang dan massa, sepanjang menyangkut '*natural law'* yang memperlihatkan *behaviour* materi, merupakan pengertian dari sains, yaitu: Fisika, kimia, dan biologi[44].

Davis dalam bukunya *on the scientific Methods* yang dikutip oleh Chalmers menyatakan sains sebagai suatu struktur yang dibangun dari fakta-fakta. Bronowski[45] menyatakan sains merupakan organnisasi pengetahuan dengan suatu cara tertentu berupa penjelasan lebih lanjut mengenai hal-hal yang tersembunyi yang ada di alam.

Batasan yang dikemukakan oleh Jenkins dan Whitefield, dan Bronowski tentang sains sepertinya masih hanya berkisar kepada kumpulan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang diperoleh oleh para saintis atau ahli sains (Jenkins & Whitefield). Tetapi cara atau metode yang digunakan untuk memperoleh konsep-konsep itu belum secara jelas-jelas dikatakan sebagai sains, hanya dinyatakan sebagai cara-cara terstruktur dan

[43] Imade Alit Mariana, Wandi Praginda, *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA* (Bandung: PPPPTK,2009), 14-15.
[44]Ibid.
[45] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sistematis. Dengan demikian lingkupnya hanya sebatas pada kumpulan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Proses kreatif untuk memperoleh kumpulan konsep-konsep dari prinsip-prinsip itu, tampak belum masuk di dalam batasan di atas..

Berdasarkan penelusuran dari berbagai pandangan para ahli dalam bidang sains dan memperhatikan hakikat sains, dapat dirumuskan bahwa *Sains* adalah ilmu pengetahuan atau kumpulan konsep, prinsip dan teori yang dibentuk melalui proses kreatif yang sistematis melalui inkuiri yang dilanjutkan dengan proses observasi (*Empiris*) secara terus menerus, merupakan suatu upaya manusia yang meliputi operasi mental, keterampilan dan strategi memanipulasi dan menghitung yang dapat diuji kembali kebenarannya yang dilandasi dengan sikap keingintahuan (*Curiosity*), keteguhan hati (*Courage*), ketekunan (*Persistence*) yang dilakukan oleh individu untuk menyingkap rahasia alam semesta[46].

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA didefinisikan sebagai kumpulan ilmu pengetahuan yang tersusun dan terbimbing, bahwa dalam pelajaran IPA membahas tentang fakta serta gejala alam yang bersifat empirik. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaiana proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang di bangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang

[46] Imade Alit Mariana, Wandi Praginda, *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA* (Bandung: PPPPTK,2009), 14-15.PPPPTK,2009), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersusun ata tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.[47]

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA wujud dari hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisir tentang alam sekitanya, yang diperoleh dari penyelidikan, penyusuanan, dan pengujian gagasan-gagasan. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang sebenarnya sudah terbentuk semenjak peradaban manusia dimana untuk pertama kalinya manusia mengenal hewan maupun tumbuhan yang ada di sekitar mereka, maka semenjak itulah mereka sudah mengenal IPA.

Dengan belajar IPA siswa memliliki kepedulian terhadap lingkungannya. Pelajaran IPA di SD/ MI sebagai sarana untuk mengenal dan mengetahui manfaat dari lingkungan sekitarnya. Dengan demikian kita mengetahui berbagai fenomena alam yang terjadi dalam lingkungan tersebut dikaji pada pelajaran IPA. Dalam pelajaran IPA bisa dijadikan program untuk menanamkan dan mengembangkan penegtahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai ilmiah kepada murid serta rasa rasa mencintai dan mengahargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

[47] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 141.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnya yang diukur dengan tes.

Dari definisi di atas, serta definisi-definisi tentang IPA, belajar, dan hasil belajar, maka dapat dirangkai sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar IPA adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar IPA.

6. Tujuan Pembelajaran IPA

Belajar-mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan-belajar me-ngajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu sebelum pengajaran di lakukan.[48]

Pada pembelajaran IPA sekolah dasar diperlukan pengetahuan dasar mengenai konsep yang terkandung dalam setiap unit pelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai guru memberitahu kepada siswa tujuan-tujuan yang diharapkannya, yang akan menjadi capaian setelah pelajaran selesai.

Adakalanya, sebelum memulai pembelajaran IPA, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengubungkan penga-

[48] Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 1996), 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laman yang mereka miliki sebebumnya dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Adapun tujuan dari pembelajaran IPA di SD menurt kurikulum Pendidikan Dasar secara terperinci adalah sebagai berikut[49] :

a. Siswa memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari.
b. Siswa memiliki keterampilan proses dalam mengembangkan pengetahuan yang berhubungan tentang ajaran sekitarnya.
c. Siswa memiliki minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian-kejadian di lingkungan sekitar.
d. Siswa mempunyai rasa ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerja sam dan mandiri.
e. Siswa mampu mennerapkan berbagai konsep IPA untuk memeplajari gejala-gejala alam dan memecahkan masalah yang di hadapi pada kehidupan sehari-hari.
f. Siswa mampu menggunakan teknologi sederhana yang befungsi dalam memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

[49] (Depdikbud, 1994), 81.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Materi Kenampakan Permukaan Bumi

1. Bentuk Permukaan Bumi

Permukaan bumi bumi memang tidak rata, melainkan bergelombang. Bagian permukaan bumi yang menonjol, ada yang datar, tapi ada juga yang berupa cekungan. Bagian bui yang berupa ceungan sebagian terisi air, sehingga membentuk perairan. Dengan demikian permukkan bumi terbagi atas dua golongan, yaitu terdiri atas daratan dan perairan.

a. Daratan

Daratan merupakan bagian permukaan bumi yang tidak tertutup oleh air. Daratan terbagi atas dataran tinggi dan dataran rendah. Dataran tinggi terbagi atas bagian yang menonjol berupa gunung, pegunungan, bukit, dan perbukitan. Sedangkan di dataran rendah terdapat lembah dan ngarai, serta tanjung atau semenanjung.

b. Pegunungan

Gunung adalah tonjolan di permukaan bumi yang mempunyai ketinggian lebih dari 400 meter di atas permukaan laut. Gunung terjadi karena lapisan batuan di kulit bumi terangkat ke atas akibat dorongan tenaga dari dalam bumi yang dinamakan tenaga endogen. Gunung ada yang membentuk rangkaian gunung-gunung, disebut pegunungan. Contohnya pegunungan bukit Barisan di wilayah Sumatera.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gunung memberi manfaat bagi manusia dan hewan. Gunung sangat rimbun dengan pepohonan, sehingga udara pegunungan sejuk menyegarkan. Ketinggian gunung juga dapat memaksa angin untuk mendaki ketinggian sehingga dapat mengembun. Jika cukup mengandung uap air, embun tersebut dapat turun sebagai hujan (hujan orografis).

Alam pegunungan menyediakan pemandangan yang indah, apalagi jika mempunyai air terjun yang tinggi, jenis pohon langka, atau hewan khas. Hal ini tentu dapat dikembangkan sebagai daerah wisata. Beberapa pegunungan di Idonesia yang banyak dikunjungi wisatawan, misalnya Tangkuban Parahu, Gede Pangrango, kawasan Gunung Merapi, dan Pegunungan Leuser di Sumatera Utara.

Bagi hewan gunung merupakan habitat yang sangat menye-nangkan. Di gunung hewan dapat hidup makmur karena makanan yang sangat melimpah berupa buah-buahan dan biji-bijian.

c. Bukit

Bukit ada yang terjal dan curam. Bukit yang terjal sulit untuk dijadikan lahan petanian atau permkiman. Namun, di bukit semacam ini biasanya terdapat sumber mata air pegunungan. Bila sumber airnya melimpah dapat membentuk air terjun yang indah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Lembah dan Ngarai

Di bawah kaki gunung terdapat daerah yang landai. Daerah ini merupakan cekungan kering yang dinamakan lembah. Di sekitar lembah biasanya mengalir sungai, sehingga dinamakan lembah sungai. Tanah lembah umumnya subur. Hal ini terbentuk akibat kikisan tanah subur dari kaasan pegunungan mengendap di lembah. Oleh karena itu, lembah baik untuk dikelola sebagai daerah pertanian. Lembah ada yang dalam dan luas di antara dua tebing. Lembah seperti ini dinamakan ngarai.

e. Tanjung atau Semenanjung

Bagian daratan ada yang berbatasan dengan lautan yakni pantai. Pantai ada yang menjorok ke lautan yang disebut *tanjung*. Tanjung yang luas dinamakan semenanjung. Tanjung dengan pantai yang dalam dapat dimanfaatkan sebagai pelabuhan. Contoh yang sudah dimanfaatkan misalnya, Tanjung priuk di Jakarta dan Tanjung Perak di Surabaya.

f. Sebaran Air (Perairan)

Sebagian besar permukaan bumi berupa perairan. Perairan tersebut ada yang berupa hamparan air yang sangat luas, yaitu laut dan lautan. Ada juga yang berupa perairan dangkal kurang seperti danau, rawa-rawa, telaga, dan sungai.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Laut

Laut adalah kumpulan air asin yang menghubungkan daratan yang satu dengan daratan yang lain. Laut yang sangat luas disebut samudera atau lautan. Misalnya Samudra Hindia, Samudra Pasifik, dan Samudra Atlantik.

Laut terbagi atas beberapa bagian. Bagian yang berbatasan dengan daratan dinamakan pantai. Panjang pantai biasanya hingga kedalaman 100 meter. Wilayah laut setelah pantai dinamakan lepas pantai. Bagian lepas pantai inilah yang sering dijadikan sebagai kawasan penangkapan ikan. Laut di Indonesia memberikan beberapa manfaat, misalnya:

1) Menghasilkan ikan, udang, cumi-cumi, rumput laut, kerang, dan mutiara,
2) Sebagai sarana transportasi,
3) Menghasilkan barang tambang seperti garam, mineral, dan minyak bumi

h. Danau

Danau adalah cekungan di daratan yang luas dan berisi air. Air danau berasal dari sungai-sungai di daerah sekitarnya. Danau ada yang terbentuk secara alami, misalnya Danau Toba di Sumatera, Danau Bedugul di Bali, Danau Poso, Danau Towuti, Danau Tempe di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sulawesi. Ada juga danau yang sengaja dibuat manusia, namanya waduk. Waduk dibuat dengan cara membendung sungai. Waduk-waduk di Indonesia misalnya Waduk Gajah Mungkur, Waduk Kedungombo di Jawa Tengah, Waduk Jatiluhur, Cirata, dan Saguling di Jawa Barat, serta Waduk Karangkates di Jawa Timur. Bentuk perairan yang agak dangkal dari danau disebut telaga, dan yang lebih dangkal lagi disebut rawa.

2. Mengamati Model Permukaan Bumi

Dengan mengamati globe kita dapat mengetahui letak daratan dan sebaran air di permukaan bumi. Pada globe, bagian daratan merupakan bagian yang berwarna-warni. Warna coklat tua mepakan daerah dataran tinggi, coklat muda kawasan perbukitan, sedangkan warna hijau muda adalah dataran rendah. Sedangkan daerah perairan digambarkan dengan warna biru yakni berupa laut dan lautan.

Gambar 2.3

Globe (Kiri) Dibuat Menyerupai Bentuk Bumi Sebenarnya (Kanan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bentuk permukaan bumi dapat digambarkan pada sebuah bidang datar yang dinamakan peta. Ada ada dua macam, yakni peta datar dan pula peta timbul (relief). Peta datar disebut atlas. Pada atlas, bagian-bagian permukaan bumi dibedakan dengan warna dan lambang- lambang khusus. Pegunungan diberi warna kuning kecoklatan. Gunung diberi simbol segitiga, yakni segitiga merah gunung berapi, sedangkan segitiga hitam gunung ridak berapi. Pada peta timbul, bagian-bagian permukaaan bumi dibentuk seperti aslinya. Gunung diberi satu tonjolan berupa kerucut. Pegunungan diberi tonjolan-tonjolan saling berhubungan. Daerah dataran diberi lapisan tipis yang rata. Lembah diberi cekungan. Sungai dibentuk berupa alur memanjang. Sebagian besar permukaan bumi terdiri atas perairan. Luas perairan kira-kira duapertiga permukaan bumi. Sedangkan sepertiga dari bumi terdiri atas daratan. Tanah air kita juga sangat luas. Sebagian besar wilayah kita juga terdiri atas perairan. Kenalilah wilayah Indonesia dengan mempelajari peta timbul atau atlas

3. Bentuk Bumi

Dahulu orang menganggap bahwa bumi datar. Ini disebabkan pengetahuan manusia pada saat itu masih terbatas. Namun, setelah ditemukan berbagai bukti anggapan itu berangsur berubah. Bentuk bumi tidak datar, tetapi bulat. Berdasarkan pengamatan yang lebih teliti, menunjukkan bahwa bumi kita tidak bulat benar seperti bola.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bagian bumi terbagi atas beberapa bagian. Bagian bumi di bagian bawah dan atas bola bumi dinamakan kutub bumi. Sedangkan bagian tepi di tengah-tengah bola bumi inamakan daerah khatulisiwa. Bentuk bumi adalah pepat atau agak rata pada kedua bagian kutubnya dan mengembung pada bagian khatulistiwa.

D. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajarn IPA

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam Pembelajaran IPA adalah sbb:

1. Tahap Persiapan
   a. Guru merancang materi IPA sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok.
   b. Guru mempersiapkan lembar kerja yang berisi tentang materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok.
   c. Guru membuat lembar jawaban dari lembar kerja tersebut.
   d. Guru mempersiapkan soal-soal turnamen.
   e. Guru membuat daftar rangking siswa berdasarkan kemampuan akademiknya (diklasifikasikan menjadi 5 kelompok, yaitu tinggi, sedang, sedang, rendah dan rendah).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar klasifikasi ranking dari 25 siswa yang ada di kelas III MI Tarbiyatul Huda siswa dan tersebut dapat digambarkan seperti di bawah ini:

Tabel 2.2

Klasifikasi Ranking Kemampuan Akademik Siswa

No	Nomor Ranking	Klasifikasi	Keterangan
1	1 – 5	Tinggi	
2	6 – 10	Sedang 1	
3	11 – 15	Sedang 2	
4	16 – 20	Rendah 1	
5	21 – 25	Rendah 2	

2. Tahap Pelaksanaan

a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdo'a dan melakukan presensi kehadiran siswa.

b. Guru melakukan apersepsi

c. Guru memberikan motivasi

d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

e. Guru menyaampaikan tentang model pembelajaran yang akan digunakan

f. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen. (kelompok ini disebut kelompok asal).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembagian kelompok tersebut didasarkan pada urutan ranking kemampuan akademiknya sebagaimana termuat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.3

Daftar Pembagian Kelompok
Siswa Berkemampuan Akademik Tinggi

No	Ranking	Klasifikasi Akademik	Kelompok
1	1	Tinggi	A
2	2	Tinggi	B
3	3	Tinggi	C
4	4	Tinggi	D
5	5	Tinggi	E

Tabel 2.4

Daftar Pembagian Kelompok
Siswa Berkemampuan Akademik Sedang 1

No	Ranking	Klasifikasi Akademik	Kelompok
1	6	Sedang 1	E
2	7	Sedang 1	D
3	8	Sedang 1	C
4	9	Sedang 1	B
5	10	Sedang 1	A

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.5

Daftar Pembagian Kelompok
Siswa Berkemampuan Akademik Sedang 2

No	Ranking	Klasifikasi Akademik	Kelompok
1	11	Sedang 2	A
2	12	Sedang 2	B
3	13	Sedang 2	C
4	14	Sedang 2	D
5	15	Sedang 2	E

Tabel 2.6

Daftar Pembagian Kelompok
Siswa Berkemampuan Akademik Rendah 1

No	Ranking	Klasifikasi Akademik	Kelompok
1	16	Rendah 1	E
2	17	Rendah 1	D
3	18	Rendah 1	C
4	19	Rendah 1	B
5	20	Rendah 1	A

Tabel 2.7

Daftar Pembagian Kelompok
Siswa Berkemampuan Akademik Rendah 2

No	Ranking	Klasifikasi Akademik	Kelompok
1	21	Rendah 2	A
2	22	Rendah 2	B
3	23	Rendah 2	C
4	24	Rendah 2	D
5	25	Rendah 2	E

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

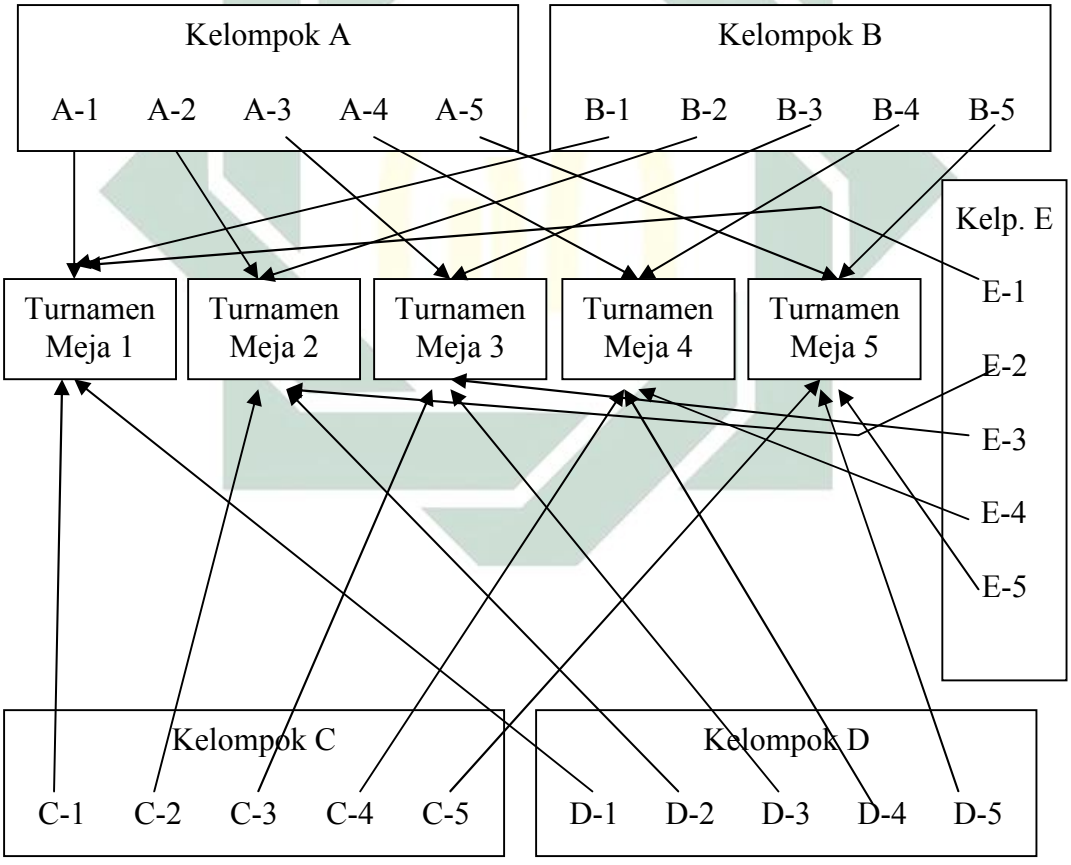
g. Guru membagikan lembar kerja kepada masing-masing kelompok.

h. Guru meminta semua kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang telah dibagikan.

i. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.

j. Guru melaksanakan tahapan turnamen.

Rancangan meja turnamen dapat dilihat dalam gambar di bawah ini:



Gambar 2.4

Rancangan Meja Turnamen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi
A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1
A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2
A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah 1
A-5 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah 2
B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi
B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1
B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2
B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah 1
B-5 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah 2
C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi
C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1
C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2
C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah 1
C-5 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah 2
D-1 : Anggota kelompok D yang memiliki kemampuan tinggi
D-2 : Anggota kelompok D yang memiliki kemampuan sedang 1
D-3 : Anggota kelompok D yang memiliki kemampuan sedang 2
D-4 : Anggota kelompok D yang memiliki kemampuan rendah 1
D-5 : Anggota kelompok D yang memiliki kemampuan rendah 2
E-1 : Anggota kelompok E yang memiliki kemampuan tinggi
E-2 : Anggota kelompok E yang memiliki kemampuan sedang 1
E-3 : Anggota kelompok E yang memiliki kemampuan sedang 2
E-4 : Anggota kelompok E yang memiliki kemampuan rendah 1
E-5 : Anggota kelompok E yang memiliki kemampuan rendah 2

Format turnamen yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1) Memberikan kartu-kartu yang telah dinomori kepada setiap kelompok;
2) Memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan pada siswa;
3) Membuat lembar jawaban yang juga sudah dinomori;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban;
5) Menginstruksikan siswa untuk membuka kartu;
6) Menunjuk pemegang nomor tertinggi untuk membacakan pertanyaan terlebih dahulu;
7) Mengarahkan siswa pertama untuk mengambil sebuah kartu dari amplop dan membacakan nomornya, lalu siswa kedua (yang memiliki lembar pertanyaan) membaca pertanyaan dengan keras, lalu siswa pertama menjawab pertanyaan tersebut, kemudian siswa ketiga (yang memiliki lembar jawaban) mengkonfirmasi apakah jawabannya benar atau salah ;
8) Menggunakan aturan jika jawaban benar, maka siswa pertama mengambil kartu itu, namun jika jawabannya salah, maka siswa kedua dapat membantu menjawabnya. Jika benar , kartu tetap mereka pegang. Namun, jika tetap salah, kartu itu harus dibuang.
9) Guru meminta kepada masing-masing anggota turnamen untuk mengumumkan siswa yang paling banyak mendapatkan poin.
10) Guru meminta kepada kelompok turnamen kembali ke kelompok asal sambil membawa poin-poin yang telah mereka dapat,
11) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjumlahkan poin-poin tersebut. Kelompok yang mendapat poin terbanyak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka dialah yang akan menjadi juaranya. Juara yang diambil yaitu juara I, II dan III.

12) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin tertinggi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id