BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Landasan Pemikiran

A.1. Strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments*

Strategi *Cooperative Learning* adalah pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran kuperatif adalah pembelajaran yang mengajarkan kepada siswa agar punya ketrampilan untuk bisa bekerjasama dan berkolaborasi. [5]

Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi yang dilakukan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan sesama teman sekelasnya, dan peserta didik dengan guru *(multi way traffic comunication).* Pembelajaran ini menggunakan sistem kelompok kecil, yaitu antara 4 - 6 orang dengan latar belakang kemampuan, jenis kelamin, yang berbeda (heterogen). Sistem penilaiannya di lakukan secara kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan jika mampu menunjukkan prestasi yang di syaratkan. Bagi mereka yang mendapatkan penghargaan akan sangat senang, dan bagi mereka yang belum mendapatkan penghargaan hal ini akan menjadi motivasi untuk giat belajar dengan harapan akan menyusul mendapatkan penghargaan juga di pembelajaran berikutnya.

[5] Sofyan amri, Lif khoiru ahmadi,Proses pembelajaran kreatif dan innovatif di kelas(Jakarta: Prestasi Pustaka,2008)hal 64

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

Strategi *Cooperative Learning* ini mendorong para siswa agar timnya berhasil, mereka akan membantu anggota timnya untuk lebih baik dan akan melakukannya. Kadang-kadang siswa dapat melakukan suatu hal yang luar biasa dalam menjelaskan gagasan yang sulit dengan bahasanya sendiri. Strategi *Cooperative Learning* dapat digunakan secara ekstensif pada tiap subjek yang dikonsepkan di tingkat kelas bawah hingga di perguruan tinggi.

Strategi *Cooperative Learning* ini menyumbangkan ide bahwa siswa yang bekerja sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka belajar sama baiknya. Strategi ini menekankan pada tujuan kesuksesan tim yang hanya akan dicapai apabila semua anggota tim bisa belajar mengenai bahasan yang telah diajarkan. Di dalam strategi ini ada tiga hal yang perlu di perhatikan yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu, dan kesempatan sukses yang sama.

Penghargaan tim akan dapat diperoleh jika mereka berhasil melampaui batasan tertentu yang telah di tentukan. Tidak ada persaingan untuk memperebutkan penghargaan. Satu untuk semua dan semua untuk satu. Tanggung jawab individu maksudnya kesuksesan tim tergantung pada pembelajaran individu dari semua anggota tim.Tanggung jawab di tekankan pada kegiatan anggota tim untuk saling membantu dalam belajar dan memastikan bahwa semua anggota dalam tim tersebut siap dalam

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

mengikuti kuis atau bentuk penilaian lain tanpa bantuan teman satu timnya.

Kesempatan sukses yang sama maksudnya semua siswa memberi kontribusi kepada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari yang sebelumnya. Hal ini akan memacu motivasi mereka dan memastikan bahwa mereka baik yang berkemampuan tinggi, sedang atau rendah akan sama-sama di tantang untuk melakukan yang terbaik.

Walaupun semua siswa belajar bersama, tapi mereka tidak boleh saling bantu untuk menyelesaikan tugas kuis. Tiap siswa harus mengetahui materi pelajaran hari itu. Tanggung jawab individu seperti ini akan memotifasi siswa untuk memberi penjelasan dengan baik satu sama lain, karena satu-satunya cara bagi tim untuk berhasil adalah dengan membuat semua anggota tim menguasai materi yang di ajarkan. Kesempatan sukses yang sama dimaksudkan bahwa semua siswa mempunyai kesempatan untuk menjadi bintang.[6]

A.2. Komponen Teams Games Tournaments

Teams Games Tournaments adalah sebuah permainan kuis yang menggunakan turnamen akademik dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim anggota lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

[6] Ibid, 65

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

Deskripsi dari komponen-komponen Teams Games Tournaments adalah sebagai berikut:

a. Tim *(teams)*

Tim ini terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya memastikan semua anggota siap untuk menyelesaikan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tersebut melibatkan pembahasan permasalahan yang sama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap-tiap kesalahpahaman yang terjadi saat proses pembelajaran. Setiap anggota tim di harapkan dapat melakukan yang terbaik untuk timnya, dan timpun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

b. Kuis *(games)*

Kuis ini akan di kerjakan secara individu oleh siswa. Mereka tidak boleh saling membantu satu sama lainnya, sehingga tiap siswa bertanggung jawab secara individual untuk memahami materinya. Skor kemajuan individu akan memotifasi siswa untuk kinerja yang lebih baik dari sebelumnya, dan tiap siswa memberikan kontribusi poin yang maksimal kepada timnya.[7]

[7] Ibid, 66

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. Membagi Siswa ke Dalam Tim (*Teams)*

Dalam membagi tim hendaknya dapat mewakili seluruh bagian yang ada di kelas. Jangan biarkan siswa memilih anggota tim sendiri, sebab mereka akan cenderung memilih teman yang kemampuannya setara dengan mereka.

Adapun langkah-langkah yang dapat di laksanakan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Memfoto copi Lembar Rangkuman Tim

   Lembar rangkuman tim dikopi sesuai dengan jumlah anak yang mewakili keadaan kelas dari berbagai tingkat kemampuan. Misalnya, empat anak yang memegang kopian dengan klasifikasi satu anak mewakili mereka yang kemampuannya termasuk tinggi, dua anak mewakili mereka yang berkemampuan sedang, satu anak lagi mewakili mereka yang kemampuannya termasuk rendah. Rangkuman ini mencakup materi dalam kurikulum yang dirancang khusus untuk pembelajaran tim siswa. Materi ini cukup mudah dibuat sendiri oleh guru yaitu dengan membuat sebuah lembar kegiatan, sebuah lembar jawaban, dan sebuah kuis untuk setiap unit yang direncanakan untuk dijabarkan. Tiap unit harus terdiri dari tiga sampai lima intruksi.

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

2. Susun Peringkat Kelas

Ambillah sehelai kertas, buatlah urutan peringkat kelas dari yang tertinggi sampai yang terendah kinerjanya. Gunakan informasi dari berbagai sumber untuk dapat melakukan hal ini. Misalnya, di ambil berdasarkan nilai ujian, di ambil dari kwalitas masing-masing siswa, atau berdasarkan penilaian kita sendiri. Membuat peringkat kelas secara tepat memang sulit, tapi bagaimanapun juga kita harus lakukan hal ini dengan yang terbaik.

3. Tentukan Jumlah Tim *(Teams*)

Satu tim beranggotakan empat siswa, jika hal ini memungkinkan. Hal ini disesuaikan dengan jumlah siswa dalam satu kelas. Jika jumlah siswa duapuluh, maka dibagi empat, hasilnya adalah lima. Jadi, jumlah tim ada lima dengan anggota nya empat siswa untuk tiap-tiap tim. Apabila jumlah siswa dalam kelas tersebut tiga puluh misalnya, maka kelas bisa dibagi menjadi delapan tim. Enam tim anggota kelompoknya ada empat siswa, sedangkan yang dua tim beranggotakan masing-masing tiga siswa.[8]

4. Membagi Siswa ke Dalam Tim

Dalam membagi siswa ke dalam tim harusnya seimbang supaya tiap tim terdiri atas level yang setara yaitu berkisar dari rendah, sedang, dan tinggi. Gunakan daftar peringkat siswa berdasarkan kinerjanya, dan bagikan huruf kepada masing-masing tim untuk

[8] Ibid, 68

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

memberi nama pada kelompoknya. Misalnya dalam satu kelas ada empat tim, maka nama dari tim tersebut adalah tim A, tim B, tim C, dan tim D. Membagi para siswa ke dalam tim harus mewakili seluruh bagian di dalam kelas. Di dalam kelas yang terdiri dari separuh laki-laki dan separuh perempuan, tiga perempat berkulit putih dan seperempat minoritas boleh saja membentuk tim yang terdiri dari empat orang yaitu dua laki-laki dan dua perempuan, tiga siswa kulit putih serta satu siswa minoritas, Tim tersebut juga bisa terdiri dari seorang siswa berprestasi tinggi , seorang siswa berprestasi rendah, dan dua lainnya yang berprestasi sedang. Tentunya berprestasi tinggi adalah sebuah terminologi yang relatif, ini berarti tinggi untuk kelas yang bersangkutan, tidak perlu tinggi bila dibandingkan dengan norma-norma nasional.

5. Isi Lembar Rangkuman Tim.

Isilah nama-nama siswa dari tiap tim dalam lembar rangkuman tim. Untuk menentukan skor awal gunakan nilai yang setara. Sebelum memulai program ini sebaiknya membangun tim terlebih dahulu. Hal ini akan sangat naik jika memulainya dengan satu atau lebih latihan pembentukan tim sekedar untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk saling mengenal anggota timnya dan melakukan sesuatu yang mengasyikkan. Pada saat ini beri kesempatan mereka untuk membuat yel-yel sendiri.

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

Adalah penting memberikan penghargaan kelompok (tim) dengan cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Semisal dengan memberikan hadiah berupa sebuah kotak dan bebas PR. Setelah mereka berhasil menjadi Tim super sebanyak lima kali, dia boleh memilih sebuah hadiah dari kotak yang menarik tersebut. Kita bisa isi kotak tersebut dengan permen atau yang lain yang menjadi kesukaan anak-anak. Teams games Tournaments menggunakan kompetisi dalam suasana yang positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat, tetapi games ini memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah mendapatkan bantuan dari teman dalam team mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam tournament.

Menentukan skor awal pertama. Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis-kuis sebelumnya. Apabila kita baru Teams Games tournaments ini setelah kita memberi tiga atau lima kuis atau boleh juga lebih, maka kita gunakan rata-rata skor kuis siswa sebagai skor awal. Selain itu kita juga bisa gunakan hasil nilai terakhir tahun lalu.

Membangun tim sebelum memulai program pembelajaran kooperatif apapun, akan sangat baik jika memulai dengan satu atau lebih latihan pembentukan tim sekedar untuk memberi kesempatan kepada anggota tim untuk melakukan sesuatu yang mengasyikkan dan untuk saling mengenal

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

satu sama lain. Misalnya, dengan memberi kesempatan untuk menciptakan logo tim, benner, lagu, syair, atau yel-yell.

A.3. Kegiatan Teams Games Tournaments

Teams Games Tournaments terdiri atas sebuah siklus intruksi kegiatan sebagai berikut:

1. Penyampaian materi atau pengajaran.
2. Kegiatan belajar tim
3. Memainkan tournament
4. Rekognisi tim

Penjelasan dari siklus kegiatan di atas adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian Materi atau Pengajaran
   a) Waktu pertemuan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah 1-2 periode kelas.
   b) Gagasan utamanya adalah menyampaikan pelajaran.
   c) Materi yang dibutuhkan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

   Tiap pelajaran dalam Teams Games Tournament ini dimulai dengan presentasi pelajaran tersebut didalam kelas. Presentasi tersebut haruslah mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan pelajaran kita, kegiatan-kegiatan tim dan kuisnya mencakup latihan dan penilaian yang independen, secara berturut-turut.

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

Hal-hal yang perlu ditekankan adalah:

1) Pembukaan

   a) Sampaikan pada siswa apa yang akan mereka pelajari dan mengapa hal itu penting. Tumbuhkan rasa ingin tahu para siswa akan masalah dalam kehidupan nyata, dan sarana-sarana lainnya.
   b) Buat para siswa bekerja dalam dalam tim mereka untuk menemukan konsep-konsep, atau untuk membangkitkan minat mereka terhadap pelajaran.
   c) Ulangi setiap persyaratan atau informasi secara singkat

2) Pengembangan

   a) Tetaplah selalu pada hal-hal yang kita ingin agar dipelajari oleh para siswa.
   b) Fokuskan pada pemaknaan bukan pada hafalan.
   c) Demonstrasikan secara aktif konsep-konsep dengan menggunakan alat bantu visual, cara-cara cerdik dan contoh yang banyak.
   d) Nilailah siswa sesering mungkin dengan memberi banyak pertanyaan.
   e) Jelaskan mengapa sebuah jawaban bisa salah ayau benar, kecuali jika memang sudah sangat jelas.
   f) Berpindahlah pada konsep berikutnya begitu para siswa telah manangkap gagasan utama.

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) Peliharalah momdengan menghilangkan interupsi, terlalu banyak bertanya, berpindah ke bagian lain pelajaran terlalu cepat.

3) Pedoman pelaksanaan

a) Buatlah agar para siswa mengerjakan tiap persoalan atau contoh, atau persiapan jawaban terhadap pertanyaan yang kita berikan.

b) Panggil siswa secara acak. Ini akan membuat para siswa selalu mempersiapkan diri mereka untuk manjawab.

c) Pada saat ini jangan memberikan tugas-tugas kelas yang memakan waktu lama. Buatlah agar para siswa mengerjakan satu atau dua permasalahan atau contoh, atau mempersiapkan satu atau dua jawaban, lalu beri mereka umpan balik.

2. Kegiatan Belajar Tim

a) Waktu pelaksanaan kegiatan belajar dalam tim adalah 1-2 periode kelas

b) Gagasan utamanya adalah para siswa mempelajari lembar kegiatan dalam tim mereka

c) Materi yang di butuhkan adalah dua lembar kegiatan untuk tim dan dua lembar jawaban untuk tim.

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

Selama masa belajar tim, tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan di dalam kelas dan membantu teman sekelasnya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pembelajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya. Hanya dua kopian dari lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dinerikan pada tiap tim, ini akan mendorong teman satu tim untuk bekerja sama, tetapi bila ada siswa yang ingin punya kopian sendiri guru bisa menyediakan kopian tambahan.[9]

Pada hari pertama kerja tim, kita harus menjelaskan kepada para siswa apa arti bekerja dalam tim. Khususnya sebelum memulai kerja tim bahaslah aturan tim sebagai berikut; (bisa kita tempatkan pada papan buletin atau papan tulis)

a) Para siswa punya tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman satu tim mereka telah mempelajari materinya.
b) Tak ada yang boleh berhenti belajar sampai semua teman satu tim menguasai pelajaran tersebut.
c) Mintalah bantuan kepada semua dalam satu tim untuk membantu temannya sebelum teman mereka itu bertanya kepada guru.

[9] Ibid, 80

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) Teman satu tim boleh saling bicara satu sama lain dengan suara pelan.

Kita juga bisa mendorong para siswa untuk membuat aturan tambahan jika mereka mau. Lalu lanjutkan dengan langkah-langkah berikut:

a) Buatlah teman satu tim memindahkan meja mereka bersama atau berpindah ke meja tim mereka.
b) Berikan waktu sekitar sepuluh menit kepada tim untuk memilih nama tim mereka, jika ada tim yang tidak bisa memcapai kesepakatan mengenai nama tim saat itu, boleh menentukannya belakangan.
c) Bagikan lembar kegiatan dan lembar jawaban(dua untuk masing-masing tim).
d) Arahkan siswa untuk bekerja bersama secara berpasangan, bertiga atau bekerja sebagai satu tim, tergantung pada pelajaran yang akan di pelajari. Bila mereka sedang memecahkan permasalahan(seperti dalam matematika), tiap siswa harus mengerjakan masalah itu secara individual lalu mencocokkannya dengan pasangannya. Jika ada yang ketinggalan pertanyaan, teman satu tinnya punya tanggung jawab untuk menjelaskannya. Jika para siswa sedang mengerjakan pertanyaan dengan jawaban singkat, mereka boleh melempar kuis satu sama lain, dengan pasangannya

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

secara bergantian memegang lembar egiatan atau berusaha menjawab pertanyaan.

e) Tekankan pada para siswa bahwa mereka belum selesai belajar sampai mereka yakin bahwa teman satu tim mereka akan mendapatkan poin 100 untuk kuisnya.

f) Pastikan kepada para siswa memahami bahwa lembar kegiatan adalah untuk belajar , bukan sekedar untuk diisi dan dipindahtangankan. Sehingga, sangat penting bagi para siswa untuk memiliki lembar jawaban untuk mengetahui kemampuan mereka sendiri dan teman satu timnya sembari mereka belajar.

g) Buatlah para siswa saling menjelaskan satu sama lain daripada hanya sekedar saling mencocokkan lembar jawaban.

h) Ingatkan para siswa bahwa apabila mereka punya pertanyaan, mereka harus bertanya kepada semua teman satu timnya terlebih dahulu sebelum mengajukannya kepada guru.

i) Sewaktu mereka bekerja dalam tim, guru harus berkeliling kelas, pujilah tim yang bekerja dengan baik, duduklah dengan tiap tim untuk mendengar bagaimana anggota tim bekerja, dan sebagainya.

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

3. Memainkan Tournament

   a) Waktu 1 periode kelas

   b) Gagasan utama kompetisi dengan tiga peserta, meja turnamen dengan kemampuan homogen.

   c) Materi yang di butuhkan adalah lembar pembagian meja turnamen, yang sudah diisi. Satu kopian lembar permainan dan satu lembar jawaban untuk tiap meja turnamen. Satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen. Satu boks untuk kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja turnamen. Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen.

4. Rekognisi Tim

   Rekognisi tim adalah bentuk penghargaan lain selain skor. Dalam kajian kali ini penulis menentukan penghargaan kepada tiap-tiap tim dengan mendapatkan bintang. Bentuk bintang ini adalah hasil kreatifitas guru dan siswa yang terbuat dari kertas emas.

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

A.4. Langkah-langkah Strategi *Teams Games Tournament*s

Strategi *Teams Games Tournament* merupakan strategi pembelajaran kuperatif dimana setelah peserta didik belajar dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompoknya akan mengadakan tournament atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Hasil permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, keterlibatan siswa dalam pembelajaran lebih aktif, dan memungkinkan siswa belajar lebih rileks.[10]

Langkah-langkah yang harus di lakukan dalam *Strategi Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* antara lain adalah:

1. Menyiapkan buku absensi siswa.
2. Membuat yel-yel.
3. Menyiapkan lembar materi diskusi.
4. Menyiapkan alat permainan edukatif (kartu-kartu).
5. Menyiapkan reward atau penghargaan berbentuk bintang emas.

[10] Robert E. Slavin, cooperative learning,(Jakarta,Nusa media,2008) hal: 163

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 langkah-langkah di atas adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan buku absensi siswa

   Langkah yang pertama adalah guru menyiapkan buku absen. Guru memanggil satu persatu nama-nama siswa sesuai dengan nomor urut yang tertulis di dalamnya.

   Hal ini akan dilakukan agar guru mengetahui siapa saja yang masuk dan siapa saja yang tidak masuk sekolah. Siswapun senang karena merasa diperhatikan dengan di panggil namanya.

2. Membuat yel-yel

   Selesai mengabsen guru beserta siswa bersama-sama membuat yel-yel. Yel-yelnya singkat dan mudah di hafal oleh siswa. Tidak perlu panjang-panjang, yang terpenting yel-yel ini bisa menyemangati mereka untuk memulai pelajaran hari itu. Sebelum membuat yel-yel guru terlebih dulu membagi kelas menjadi empat sampai lima kelompok kecil.

   Setelah itu tiap-tiap kelompok disilahkan untuk membuat yel-yel masing-masing dengan bantuan guru. Dalam kelompok-kelompok tersebut sifatnya homogen. Laki-laki perempuan, tinggi pendek, gemuk kurus, pandai atau yang sedang saja kemampuannya, semua diacak tidak di bedakan.

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

3. Menyiapkan lembar materi diskusi

Setelah kelas sudah terbentuk menjadi kelompok-kelompok kecil, guru memberikan materi yang sudah disiapkan. Materi disiapkan sesuai dengan jumlah kelompok yang ada. Permasalahan yang akan didiskusikan berbeda-beda. Meskipun demikian temanya di samakan. Materi ini berupa bacaan dan juga ada beberapa pertanyaan di bawahnya yang harus di jawab dan didiskusikan bersama dalam kelompoknya masing-masing.

Setelah semua pertanyaan terjawab dari semua kelompok-kelompok kecil tersebut, maka setiap kelompok memberikan hasil diskusinya kepada guru. Kemudian guru membagi lagi kelompok-kelompok kecil tadi menjadi tiga kelompok saja dalam satu kelas. Kelompok yang ini barulah di sesuaikan dengan kemampuan siswa. Kelompok pertama beranggotakan mereka yang kemampuannya tergolong tinggi. Kelompok kedua adalah mereka yang berkemampuan sedang. Kelompok ketiga untuk mereka yang tergolong rendah kemampuannya.

4. Menyiapkan kartu-kartu untuk games

Di dalam kelompok-kelompok yang sudah dibedakan menurut kemampuannya tersebut, akan di bagikan kartu permainan untuk games. Kartu-kartu ini adalah alat permainan edukatif yang sudah di siapkan oleh guru. Kartu ini di sesuaikan dengan tema yang dipelajari hari itu. Di dalam kartu berisikan beberapa pertanyaan seputat tema. 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

situ juga di siapkan kunci jawabannya. Masing-masing kelompok duduk melingkar. Tunjuklah anak yang sudah lancar membaca untuk menjadi pemimpin dalam kelompok tersebut.

Pemimpin kelompok membacakan pertanyaan untuk anggotannya secara urut. Jika pertanyaan yang di ajukan tidak terjawab oleh urutan yang jadi gilirannya, maka pemimpin kelompok boleh melemparkannya untuk dijawab anggota lainnya. Bagi yang bisa menjawab pertanyaan tersebut, maka merekalah yang akan mendapat penghargaan (*reward*).

5. Menyiapkan Penghargaan (*reward*)

Penghargaan *(reward*) yang akan diberikan berupa bintang emas yang di buat oleh guru dari kertas emas. Perolehan bintang ini akan menjadi kebanggaan mereka. Bintang penghargaan ini akan dibawa mereka kembali ke dalam kelompok-kelompok kecil yang pertama dimana kelompok-kelompok ini bersifat homogen. Dalam kelompok ini perolehan bintang penghargaan akan di jadikan satu dan di hitung banyaknya.

Perolehan bintang ini pasti berbeda kelompok yang satu dengan yang lainnya. Kelompok yang mendapatkan bintang penghargaan paling banyak akan menjadi juaranya dan mendapatkan penghargaan dari guru yaitu kelompok paling pintar. Sedangkan yang mendapat juara dua mendapat penghargaan sangat pintar. Dan kelompok ketiga yang mendapat bintang penghargaan paling sedikit mendapat

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

penghargaan dari guru dengan sebutan kelompok pintar. Siswa tetap merasa senang meskipun kelompoknya kalah, karena mereka tetaplah jadi anak pintar.

Di dalam kelas ini tidak ada anak bodoh. Guru tidak boleh pilih kasih dalam memperhatikan peserta didik. Mereka tidak boleh di beda-bedakan satu sama lainnya. Lembar jawaban untuk tiap meja turnamen. Satu lembar skor permainan untuk tiap meja turnamen. Satu boks untuk kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan untuk tiap meja turnamen. Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen.[11]

B. Definisi - definisi Tentang *Teams Games Tournaments (TGT)*

Sebagian guru khawatir bahwa siswa tidak akan dapat mencakup materi sebanyak mungkin dalam pembelajaran kooperatif seperti yang biasanya mereka lakukan.

Menurut Gary porter guru kelas VI, Summiview Elementery School menyatakan;“

“Bukanlah kuantitas dari informasi yang bisa di cakup, tetapi lebih pada jumlah materi yang bisa di kuasai oleh para siswa.dengan memberikan strategi kooperatif dalam kasus ini khususnya (TGT) telah memotivasi para siswa untuk bisa menguasai lebih banyak konsep dan fakta yang disampaikan. Saya menyadari bahwa sebagian besar siswa tidak “mempelajari” materi yang disampaikan di rumah.Sementara lainnya akan menghasilkan produk pekerjaan rumah, waktu belajar bukanlah produk”. [12]

[11] Ibid, 165
[12] Ibid, 170

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

Menurut Bill Boller guru ilmu pengetahuan, senior High School menyatakan:

"Saya sungguh dapat mencakup materi lebih banyak, karena saya tidak jalan samping seperti yang saya lakukan, menyampaikan cerita dan mengulangnya sendiri dan berusaha membuat segalanya menarik. Strategi ini telah membantu saya untuk lenih benar-benar secara berurutan dan bukannya sekedar abstraksi natural. Penelitian terhadap pembelajaran kooperatif menemukan bahwa penghargaan kelompok merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran kooperatif." [13]

Menurut Debra Kauffman, guru kelas V Taylor Elementery School, menyatakan:

"Saya pernah mengalami masalah dengan penghargaan yang sangat populer di kelas V yang saya ajar. Salah satu dari bermacam bentuk penghargaan ini benar-benar sangat membantu saya!. Tim super patan untuk menciptakan penghargaan untuk tim super dan tim sangat baik lainnya. Mereka menggunakan ruang cetak, pernak pernik hadiah, kreasi-kreasi garfield untuk mendesain sertifikat, kupon, dan tiket.Kupon dapat di tebus untuk tugas "bebas", dan tiket dapat digunakan untuk "waktu tim", menggunakan komputer-yang lebih sering digunakan untuk hal lain selain mendesain penghargaan. Ini tetap akan penjadi penghargaan yang sangat populer dan istimewa, sekalipun telah digunakan selama berbulan-bulan."

Menurut Joan kotzin Guru kelas V Poin Pleasant Elementery School, menyatakan:[14]

"Anak-anak benar-benar berlomba-lomba untuk menjadi Tim Super. Saya telah menambahkan sedikit insentif ekstra dengan sebuah kotak yang menarik dan bebas PR. Setelah para siswa berhasil menjadi Tim Super sebanyak lima kali, dia boleh memilih sebuah hadiah dari kotak yang menarik tersebut. Hadiahnya bermacam-macam dan ada mutiara warna warni yang saya dapatkan di pasar sekitar. Anak-anak yang berhasil menjadi tim Super sebanyak enam kali mendapatkan bebas PR, yang membolehkan mereka tidakmengerjakan satu PR untuk satu pelajaran. Saya juga akan mengajak peraih penghargaan Tim Super dua kali ke bazar atau memberikan poin ekstra jika tiap orang dalam tim telah menyelesaikan dua bab. Ini juga berlaku sebagai insentif."[15]

[13] Ibid 173
[14] Ibid, 173
[15] Ibid, 174

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

Menurut Edgar Berger, Guru matematika Cypress Lake Middle School menyatakan;

"Saya memberi kepada para siswa "Burger Buck" yang baik sebagai hadiah ekstra, bebas PR, waktu untuk ke perpustakaan (diluar pelajaran matematika), milkshake gratis, atau hal lain yang masuk akal (bisa dinegosiasi). Ini diberikan kepada pemenang dan tim turnamen TGT dan juga individu, karena telah melakukan sesuatu di luar kewajiban yang seharusnya, atau untuk kemajuan dramatis dalam pencapaian prestasi."Karena ia menggunakan games akademik dan juga pembelajaran tim, TGT sering kali dilihat sebagai salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang paling mengasyikkan.[16]

Menurut Steve Parsons, guru matematika West Frederick Middle School menyatakan:

"Menurut pendapat saya TGT adalah salah satu tehnik terbaik yang pernah saya gunakan di dalam kelas saya. Apa yang dilakukan TGT adalah memberikan kesempatan kepada saya sebagai guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang positif dan kondusif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu RKM mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.[17]

Para siswa selalu bertanya kepada saya kapan mereka akan main games. Ini menunjukkan bahwa mereka menikmati suasana permainan dan menyukai kesempatan rekognisi tim mereka. Game ini sendiri menciptakan warna positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut. Sebagai guru memang perlu bertindak sebagai wasit untuk menyelesaikan ketidaksepakatan terhadap aturan dan jawaban.

[16] Ibid,175
[17] Ibid,177

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

Menurut Wanda Sue Wansley, guru kelas Caloosa middle School, menyatakan:

"Saya sama sekali tidak punya masalah dalam menjaga ketertiban para siswa atau antusiasme mereka terhadap TGT. Bahkan kenyataannya, saya mendengar"Kapan kita akan mengadakan turnamen lagi?".jauh lebih sering saya dengar daripada, "Apa kita harus melakukannya?.Jika karena suatu alasan kami tidak melakukan turnamen pada waktu yang biasanya(tiap akhir bab), berarti akan banyak protes.Suatu ketika kami melakukan turnamen ekstra karena ada tamu yang ingin mengamati, maka mereka melakukannya dengan sangat senang. Saya selalu mengumumkan tim pemenang pada sistem berita seluruh sekolah setelah turnamen. Para siswa senang mendengar nama mereka dan nama tim mereka dalam pengumuman tersebut.Hasilnya juga dikirimkan ke kelas saya, sehingga mereka bisa melihat bagaimana anak yang lain juga melakukan hal yang sama."[18]

C. Hasil Belajar.

Hasil belajar pada pembelajaran kooperatif ini memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja. Dalam memotivasi belajar siswa ada tiga struktur tujuan yaitu kooperatif, dimana usaha berorientasi pada tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan angota yang lain. Kompetitif, dimana usaha berorientasi pada tujuan dari tiap individu untuk menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya. Individualistik, dimana usaha berorientasi pada tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekwensi apapun bagi anggota lainnya.

[18] Ibid,170

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 motivasi belajar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebuah struktur tujuan yang menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. Untuk meraih tujuan personal mereka, anggota kelompok harus membantu anggota timnya melakukan apapun guna membuat timnya berhasil, dan yang lebih penting mendorong anggota satu kelompoknya untuk melakukan hal yang maksimal. Dengan kata lain penghargaan kelompok yang didasarkan pada kinerja kelompok akan menciptakan struktur penghargaan interpersonal dimana anggota kelompok akan memberi atau menghalangi pemicu-pemicu sosial seperti pujian atau dorongan dalam merespon usaha-usaha yang berhubungan dengan kerja kelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan strategi yang menyenangkan siswa ternyata sangat mempengaruhi hasil belajar. Jika siswa senang, maka proses tranfer ilmu akan mudah terekam oleh mereka. Strategi pembelajaran akan menjadi ujung tombak bagi siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Tapi, sebaliknya jika mereka belajar dengan strategi pembelajaran yang kurang disukai dan bahkan menimbulkan kejenuhan bagi mereka, maka sudah bisa di pastikan ilmu yang diserap siswa sedikit sekali yang juga sekaligus mempengaruhi hasil belajar yang kurang memuaskan. Hasil belajar dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)

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. **Tema 5 Pengalamanku**.

Dalam pembelajaran tema 5 pengalamanku mencakup empat Sub. Tema . Kita akan mengupas tentang tema tersebut yang akan disampaikan dengan Strategi *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments,* sebagai berikut:

1. Tema 5 : Pengalamanku

a) Sub. Tema 1 : pengalaman masa kecilku yang menyenangkan
b) Sub. Tema 2 : pengalamanku disekolah
c) Sub. Tema 3 : pengalamanku bergembira bersama teman
d) Sub. Tema 4 : pengalamanku yang berkesan

2. Pemetaan materi

a. Bahasa Indonesia :
   1) Menjelaskan cara merawat tubuh
   2) Bercerita berdasarkan gambar
   3) Menulis kalimat berdasarkan gambar
b. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
   1) Melaksanakan tata tertib di rumah sekolah dan tempat umum
   2) Menceritakan kebersamaan di rumah dan di sekolah
c. Seni Budaya dan Prakarya
   1) Menyanyikan lagu anak
   2) Menceritakan karya seni budaya

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. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

1) Menjaga kebersihan diri

2) Melakukan aktivitas jasmani untuk keseimbangan tubuh

e. Matematika

1) Membilang banyak benda

2) Membaca dan menulis lambang bilangan

3) Membedakan berbagai bangun datar dan bangun ruang

4) Membaca 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