

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur, yang mana anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan struktur kelompok yang heterogen.¹

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentive kooperatif (*cooperative insentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentive kooperatif merupakan suatu yang

¹ Etin Soilhatin, dkk, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

dapat membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.²

Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam model pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal tersebut antara lain:

- a. Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim yang mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai.
- b. Para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah/ tugas yang mereka hadapi adalah masalah/ tugas kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok.
- c. Untuk mencapai hasil yang yang maksimum para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus mampu mengutarakan pendapatnya kepada satu sama lain dalam mendiskusikan masalah/ tugas yang dihadapinya. Akhirnya para siswa yang yang tergabung dalam satu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya³.

Sistem penilaian pada model pembelajaran kooperatif dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan

² Wina Sanjana, op.cit., h. 241

³ Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2001), h. 218

(*reward*), jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.⁴

Jadi model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok/ tim kecil, yaitu antara tiga sampai lima orang siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademis, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen) untuk menyelesaikan suatu masalah, suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Bukanlah sebuah kooperatif jika para siswa duduk bersama di dalam kelompok-kelompok kecil namun mereka menyelesaikan masalah secara individu dan hanya satu siswa yang menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas.⁵

2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends (1997) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar

⁴ Wina Sanjana, , op.cit., h. 240

⁵ Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, , op.cit., h. 218

- b. Kelompok di bentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.⁶

3 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim dkk (2000) Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 tujuan pembelajaran, antara lain :

- a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi kelompok bawah, sedangkan kelompok atas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberikan pelayanan sebagai tutor.

- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu.

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi sosial, budaya untuk saling membantu

⁶ Trianto, op.cit., h. 47

satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa untuk saling bekerja sama dan menghargai, sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.⁷

4 Fase-Fase Dalam Model Pembelajaran Kooperatif.

Fase-fase dalam pembelajaran kooperatif antara lain⁸:

Tabel 2.1

Fase-fase dalam pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran Tersebut dan memotivasi siswa
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	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 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 maupun kelompok.

⁷ Ibid., h. 44-45

⁸ Ibid., h. 48-49

Fase-fase tersebut menunjukkan alur pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kelancaran proses pembelajaran bukan hanya tanggung jawab guru saja, tetapi keaktifan siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga kerja sama antara guru dan siswa diperlukan agar pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

B. *Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Gambaran Umum

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai materi yang diberikan maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Dalam permainan akademik ini siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari tiga sampai empat anggota yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja turnamen diusahakan tidak ada peserta yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh pada saat pre-test atau nilai hasil test sebelumnya. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik ini dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota satu kelompok, kemudian di bagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu⁹. Atau dengan kata lain *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen¹⁰.

⁹ Robert E Slavin, op.cit., h. 166

¹⁰ Ibid., h. 163

2. Tahapan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut slavin ada lima tahap pembelajaran TGT yaitu: (1) Tahap persiapan, (2) Penyajian materi pelajaran, (3) Kegiatan kelompok, (4) permainan akademik (*Games tournaments*), (5) Penghargaan kelompok.

a. Persiapan

Pada tahap ini dipersiapkan materi dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran, membagi siswa menjadi kelompok dengan setting pembelajaran kooperatif tipe TGT, menentukan skor awal, dan menentukan jadwal kegiatan.

1) Materi dan alat

Materi dirancang untuk pembelajaran secara berkelompok. Sebelum kegiatan belajar mengajar guru terlebih dahulu membuat:

- a) Lembar Kegiatan Siswa (LKS).
- b) Kartu soal dan kartu jawaban yang diberi nomor pada masing-masing kartu. Kartu-kartu ini digunakan pada saat permainan akademik atau pada saat *games tournaments*.
- c) Mempersiapkan lembar pencatat skor untuk masing-masing meja turnamen

2) Membagi Siswa

Dalam model pembelajaran tipe TGT ini ada 2 pembagian kelompok, yaitu :

a) Kelompok Untuk Diskusi

Kelompok ini terdiri dari tiga sampai empat orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda (heterogen). Kelompok ini dibentuk oleh guru dengan melihat nilai ulangan harian sebelumnya atau nilai dari pre-test. Sebagai contoh, jika dalam suatu kelas jumlah siswanya 31 orang, maka pembentukan kelompok belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2

Pembentukan kelompok belajar kooperatif tipe TGT

tingkat \ kelompok	Kelompok							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Atas	1	2	3	4	5	6	7	8
Menengah 1	16	15	14	13	12	11	10	9
Menengah 2	17	18	19	20	21	22	23	24
Bawah		31	30	29	28	27	26	25

Keterangan :

1, 2, 3, 4, ..., 30, dan 31 adalah nilai siswa sebelumnya (dari nilai yang tinggi ke nilai yang rendah)

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa dari 31 orang siswa diranking nilai sebelumnya dari nilai yang tinggi sampai nilai yang terendah dengan memberi nomor satu sampai tiga puluh satu. Langkah selanjutnya adalah membentuk empat tingkatan siswa yang terdiri dari siswa tingkat atas, siswa tingkat menengah satu,

siswa tingkat menengah dua dan siswa tingkat bawah. Pada tabel kelompok akan dibentuk sebanyak delapan kelompok, yaitu kelompok A sampai dengan kelompok H. Kemudian setelah terbentuk kelompok untuk diskusi dari A sampai H guru memberi penomoran 1,2,3,4 dan 5 kepada setiap anggota kelompok untuk menentukan pada meja turnamen seberapa meraka akan bermain nanti. Penomoran ini berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, misalnya nomor satu untuk siswa yang memiliki kemampuan tinggi, nomor dua untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan seterusnya.¹¹

b) Kelompok Untuk Turnamen.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan peserta turnamen adalah setiap tim dalam turnamen mempunyai peserta dengan kemampuan yang homogen. Berdasarkan contoh pada tabel pembentukan kelompok belajar, maka pembentukan kelompok turnamen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

¹¹ Ibid., h. 152

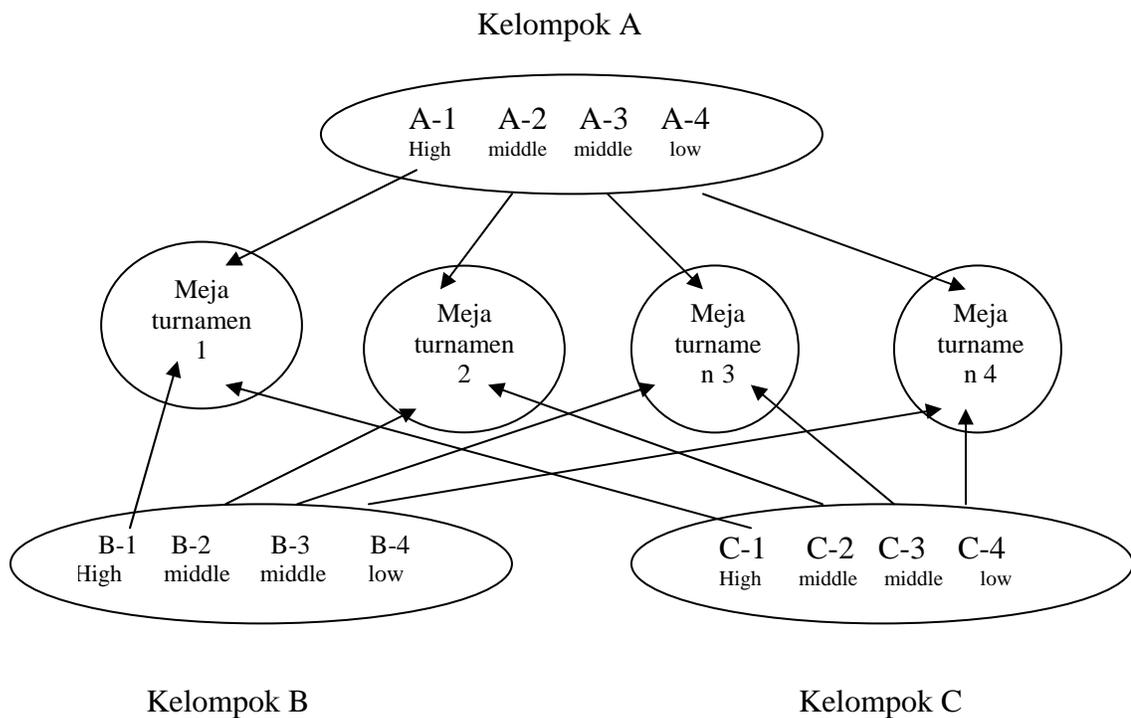
Tabel 2.3

Pembentukan kelompok turnamen

tingkat \ kelompok	Kelompok							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Atas	Meja Turnamen 1				Meja Turnamen 2			
	1	2	3	4	5	6	7	8
Menengah 1	Meja Turnamen 4				Meja Turnamen 3			
	16	15	14	13	12	11	10	9
Menengah 2	Meja Turnamen 5				Meja Turnamen 6			
	17	18	19	20	21	22	23	24
Bawah	Meja Turnamen 8				Meja Turnamen 7			
		31	30	29	28	27	26	25

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta pada masing-masing meja turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Peserta pada meja turnamen satu, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat atas yaitu siswa dengan peringkat 1, 2, 3, dan 4. Peserta pada meja turnamen tiga, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat menengah pertama, yaitu siswa dengan peringkat 9, 10, 11, dan 12. Peserta pada meja turnamen tujuh anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat bawah, yaitu siswa dengan peringkat 25, 26, 27, dan 28. Dengan demikian terlihat bahwa peserta pada masing-masing turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kelompok pada turnamen ini diambil dari masing-masing kelompok dengan kemampuan yang sama (homogen) atau berdasarkan penomoran yang diberikan guru pada saat pembagian

kelompok diskusi. Jadi siswa yang bernomor satu di kelompokkan dengan siswa yang memiliki nomor satu, siswa yang bernomor dua dikelompokkan dengan siswa yang bernomor dua, dan seterusnya. Pembagian kelompoknya dapat dilihat pada gambar 2.1.¹²



Gambar 2.1

3) Menentukan skor dasar siswa.

Skor awal merupakan skor yang diperoleh dari kemampuan awal, dalam hal ini nilai dari ulangan harian sebelumnya. Skor dasar siswa ini digunakan untuk membentuk kelompok siswa yang heterogen dan homogen, kelompok yang heterogen digunakan pada

¹² Ibid., h. 168

saat diskusi kelompok, sedangkan kelompok yang homogen di gunakan pada saat *games tournaments* (permainan akademik).

4) Menentukan jadwal kegiatan.

b. Penyajian Materi Pelajaran.

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT diawali dengan penyajian materi pelajaran yang meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Pendahuluan.

Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok kooperatif dan bagaimana cara mempelajarinya, sebagai motivasi perlu diinformasikan pada siswa mengapa pelajaran ini diberikan dan mengapa cara pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Menjelaskan materi

Dalam menjelaskan materi guru memberikan penekanan pada materi yang relevan dengan apa dipelajari siswa dan mengingatkan kembali materi prasyarat kepada siswa. Materi pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk pelaksanaan turnamen, sehingga siswa menyadari bahwa mereka harus bersungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut. Karena dengan begitu akan membantu mereka mengerjakan soal-soal pada turnamen dan skor turnamen yang mereka peroleh sangat menentukan skor kelompoknya.

c. Tahap Belajar Kelompok.

Pada tahap ini anggota tiap kelompok harus mempunyai kemampuan yang heterogen. Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKS yang telah disediakan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota benar-benar belajar dan lebih khususnya lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen. Dalam belajar kelompok siswa diminta mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, mengkoreksi misskonsepsi jika teman satu kelompoknya membuat kesalahan. Setiap anggota kelompok akan melakukan hal yang terbaik bagi kelompoknya. Pada saat pertama kali melakukan pembelajaran kooperatif guru perlu mengamati pembelajaran secara seksama. Guru juga memberi bantuan dengan cara memperjelas perintah, *mereview* konsep atau memberi contoh dalam menjawab pertanyaan.¹³

d. Tahap Turnamen

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *games tournaments* atau permainan akademik, yang mana dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sedikit berbeda dengan pembelajaran kooperatif tipe yang lain. Karena pada tipe ini siswa diberikan permainan akademik untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran

¹³ Robert E Slavin, op.cit., h. 144

dan mampu menyelesaikan LKS yang telah diberikan oleh guru pada kegiatan kelompok. Pada permainan akademik ini siswa akan ditempatkan pada meja-meja turnamen dengan struktur kelompok yang homogen, yang mana kelompok ini telah dibentuk oleh guru pada tahap persiapan

e. Tahap Penghargaan Kelompok.

Penghargaan kelompok dilakukan melalui dua tahap perhitungan, yaitu:

- 1) Menghitung skor yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok dan mencatatnya dalam lembar pencatat skor, setelah itu menentukan skor turnamen berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (tabel 2.4)

Tabel 2.4

Perhitungan Skor Turnament¹⁴

Perhitungan Poin Permainan Dengan Empat Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri untuk skor tinggi	Seri untuk skor sedang	Seri untuk skor rendah
Skor tertinggi	60 poin	50	60	60
Skor tinggi	40 poin	50	40	40
Skor sedang	30 poin	30	40	30
Skor rendah	20 poin	20	30	30

Perhitungan Poin Permainan Dengan Tiga Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri untuk skor tinggi	Seri untuk skor rendah	Ketiganya Seri
Skor tinggi	60 poin	50	60	40
Skor sedang	40 poin	50	30	40
Skor rendah	20 poin	20	30	40

¹⁴ Ibid, h. 175

Perhitungan Poin Permainan Dengan Dua Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri
Skor tinggi	60 poin	40
Skor rendah	20 poin	40

2) Penghargaan.

Skor kelompok dihitung dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan berdasarkan rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut dengan kriteria tertentu (pada tabel 2.5).

Tabel 2.5

Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
40	Team baik
45	Team baik sekali
50	Team istimewa

3. Aturan Permainan Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

- a. Para peserta menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan oleh guru.
- b. Setelah peserta menempati posisinya masing-masing, dilanjutkan dengan pengundian disetiap meja turnamen.
- c. Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang

pertama, penantang ke dua, dan penantang ke tiga (jika satu meja turnamen untuk empat orang siswa). Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.

- d. Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.
- e. Tugas pembaca soal adalah:
 - 1) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.
 - 2) Membaca pertanyaan dengan keras.
 - 3) Mencoba untuk menjawab.
- f. Tugas penantang pertama adalah menantang jika ia mau menantang (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
- g. Tugas penantang ke-dua adalah boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika dia mau menantang. Begitu juga dengan penantang ke-tiga dan ke-empat.
- h. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang terakhir memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.

- i. Jika pembaca menjawab salah maka tidak ada sanksi, namun jika penantang yang menjawab salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
- j. Banyaknya kartu yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang dapat dijawab dengan benar. kartu-kartu yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
- k. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah tiga menit.
- l. Setelah semua kartu turnamen selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.
- m. Setiap siswa bermain dalam satu waktu dengan meja turnamen yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

a. Kelebihan

- 1) Pengelompokan siswa secara heterogen dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.
- 2) Dengan turnamen dapat menumbuhkan semangat berkompetisi, sportivitas dan rasa percaya diri.

b. Kekurangan

- 1) Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
- 2) Apabila jumlah siswa terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif.
- 3) Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen.¹⁵

C. Teori Yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif antara lain :

1. Teori Piaget

Menurut Piaget setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk dapat bertahan hidup, demikian juga struktur pemikiran manusia, manusia berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif (mental). Untuk itu, manusia harus mengembangkan pola pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu, pengetahuan seseorang akan berkembang¹⁶. Jadi pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh individu, akan tetapi melalui

¹⁵ Nopem Kusumaningtyas Sumitro, “*Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Di Kelas VII SMPN 3 Porong*”, Tesis Sarjana Pendidikan (Surabaya: PPs. UNESA, 2007), 32

¹⁶ Ahmad Faqih, “Mengenal Teori Konstruktifisme”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, <http://ahmadfaqih.multiply.com/jurnal/item/1/mengenal-teori-konstruktivisme>

tindakan. Karena perkembangan kognitif seseorang tergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi¹⁷. Dalam proses asimilasi orang menggunakan kemampuan yang sudah ada untuk menanggapi masalah dalam lingkungan. Atau dengan kata lain melalui asimilasi siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dari luar ke dalam struktur kognitif yang telah ada dalam dirinya¹⁸. Sedangkan dalam proses akomodasi orang memerlukan perubahan struktur-struktur mental yang ada untuk mengadakan respon terhadap lingkungannya. Atau dalam proses akomodasi siswa memodifikasi struktur kognitif yang ada dalam dirinya dengan pengetahuan yang baru. Adaptasi akan terjadi jika telah terdapat keseimbangan di dalam struktur kognitif. Perubahan struktur kognitif merupakan fungsi dari pengalaman dan kedewasaan yang akan terjadi melalui tahap-tahap perkembangan tertentu. Piaget membagi tahap-tahap kognitif ini menjadi empat tahap yaitu: tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional konkrit, dan tahap operasional formal¹⁹. Teori Piaget dalam pembelajaran memiliki implikasi sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian kepada proses berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya. Di samping kebenaran siswa, guru harus

¹⁷ Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 35

¹⁸ Ibid., h. 97

¹⁹ Ibid., h. 98

memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut.

- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memaklumi adanya perbedaan individu dalam hal kemajuan perkembangan siswa. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh sebab itu guru harus mampu melakukan upaya untuk mengatur kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil dari pada bentuk kelas yang utuh.²⁰

2. Teori Vygotsky

Berbeda dengan Piaget, yang paling penting dari teori Vygotsky adalah kerja sama antar sesama siswa dalam pembelajaran. Empat prinsip teori Vygotsky antara lain :

a. Penekanan Pada Hakikat Sosiokultural Belajar

Hakikat sosiokultural belajar menurut Vygotsky menekankan pentingnya peranan lingkungan kebudayaan dan interaksi social dalam perkembangan sifat-sifat dan tipe-tipe manusia. Lebih lanjut Vygotsky menjelaskan bahwa siswa sebaiknya belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Interaksi sosial ini

²⁰ Trianto, op.cit., h. 16-17

mengacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

b. Zona Perkembangan Terdekat (*Zona Of Proximal Development*).

Menurut Vygotsky belajar terjadi jika anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi tugas-tugas tersebut masih berada dalam zona perkembangan terdekat siswa. Zona perkembangan terdekat siswa adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan siswa saat ini atau jarak antara tingkat perkembangan aktual dengan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan aktual didefinisikan sebagai pemungisian intelektual individu saat ini dan kemampuan untuk belajar sesuatu dengan kemampuannya sendiri. Sedangkan tingkat perkembangan potensial didefinisikan sebagai tingkat yang dapat dicapai individu dengan bantuan orang lain seperti: guru, orang tua atau teman sebaya yang berkemampuan tinggi.

c. Pemagangan Kognitif (*Cognitif Apprentice*)

Konsep ini mengacu pada proses seseorang yang sedang belajar secara tahap demi tahap memperoleh keahlian melalui interaksinya dengan seorang pakar. Pakar yang dimaksud di sini adalah orang yang menguasai permasalahan yang dipelajari, jadi dapat berupa orang dewasa atau teman sebaya. Pemagangan dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dalam tugas-tugas kelompok heterogen. Dalam kelompok-kelompok

tersebut siswa yang lebih pandai membantu siswa yang kurang pandai dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok tersebut.

d. *Scaffolding* atau *Mediated Learning*.

Memberikan kepada seorang anak sejumlah bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran, sedikit demi sedikit mengurangi bantuan tersebut. Kemudian memberikan kesempatan pada anak tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab setelah ia mampu mengerjakannya sendiri. Bantuan dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah pemecahan, memberikan contoh, tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar sendiri²¹.

Teori Vygotsky dalam pembelajaran kooperatif memiliki dua implikasi, sebagai berikut :

- a. Dengan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, hal ini dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain yang lebih menguasai dalam memecahkan dan menangani tugas-tugas pada saat siswa bekerja menyelesaikan tugas dalam kelompoknya. Mereka saling mendiskusikan dan dapat saling memunculkan strategi-strategi dengan teman-temannya. Hal ini terkait dengan hakekat sosiokultural.

²¹ Nopem Kusumaningtyas Sumitro, op.cit., h. 19-20

- b. Dengan diberikannya konsep, tugas atau soal yang sulit tetapi diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut, dapat membantu siswa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran atau pengetahuannya sendiri.²²

Dari teori Vygotsky ini dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif seseorang berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya. Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga perkembangan kognitif seseorang disamping ditentukan oleh individu secara aktif juga oleh lingkungan yang aktif pula.

D. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk mengaitkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan

²² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), h. 30

kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu²³. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Namun motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.²⁴

Adapun MC. Donald mengatakan bahwa, *“Motivation is a energi change with in the pearson characterized by affective a rousal and anticipatory goal reaction”*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktifitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya. Maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.²⁵

Jadi motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu baik dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.

²³ Moh Uzer Usman, op.cit., h. 28

²⁴ Hamzah B Uno, loc.cit.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, loc.cit.

Motivasi dalam belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan semangat²⁶. Dalam kegiatan belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.²⁷

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Dari sudut pandangnya, motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu itu sendiri, tanpa ada paksaan, dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri²⁸. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

²⁶ Hamzah B Uno, op.cit., h. 23

²⁷M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*, <http://www.bruderfic.or.id/h-129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>.

²⁸ Moh Uzer Usman, op.cit., h.29

Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Karena seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktifitas belajar secara terus-menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan ini dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif. Sehingga dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.

Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial²⁹.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan orang lain. Sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar³⁰. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*reside in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal-hal yang dipelajarinya.

²⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit.*, h.116-117

³⁰ Moh Uzer Usman, *loc.cit.*

Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya³¹.

Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah suatu masalah bagi guru, karena didalam diri siswa tersebut ada motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap pelajaran yang diberikan, sehingga gangguan yang ada di sekitarnya kurang dapat mempengaruhinya. Lain halnya dengan siswa yang tidak memiliki motivasi atau kurang motivasi dalam dirinya maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari luar dirinya mutlak diperlukan³². Sehingga di sini gurulah yang harus memberi motivasi kepada anak didik, sehingga ia mau melakukan aktivitas belajar.

Motivasi ekstrinsik sangat erat kaitannya dengan konsep *Reinforcement* atau penguatan. Ada dua macam *Reinforcement* yaitu *Reinforcement positif* dan *Reinforcement negative*. *Reinforcement positif* merupakan sesuatu yang memperkuat hubungan stimulus respon atau sesuatu yang dapat memperbesar kemungkinan timbulnya suatu respon. Sedangkan *Reinforcement negative* merupakan sesuatu yang dapat memperlemah timbulnya respon atau memperkecil kemungkinan hubungan stimulus respon. Dan *Reinforcement* itu sendiri erat

³¹ Syaiful Bahri Djamarah loc.cit

³²M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*, <http://www.bruderfic.or.id/h-129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>

hubungannya dengan hadiah, hukuman, dan sebagainya. Untuk memperbesar peranan peserta didik dalam aktifitas belajar atau pembelajaran, maka *Reinforcement* atau penguatan yang diberikan dari seorang guru sangat diperlukan. Dan siswa akan terus berupaya meningkatkan prestasinya, jika ia memperoleh motivasi dari luar yang berupa *Reinforcement* positif.³³

Jadi pada dasarnya motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat diperlukan, agar anak didik mau belajar. Namun apabila motivasi dalam diri anak didik tidak ada atau kurang, maka motivasi ekstrinsiklah yang diperlukan oleh anak didik untuk menumbuhkan motivasi dalam dirinya (intrinsik). Sehingga untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik ini, guru harus mempunyai cara-cara khusus atau startegi pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak didiknya.

3. Peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain:

- a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

³³ Ahmad Rohani H.M, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 14

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Sebagai contoh, seorang siswa akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel matematika. Tanpa bantuan tersebut, siswa itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, siswa akan mencari tabel matematika untuk menyelesaikan tugasnya, upaya siswa dalam mencari tabel matematika itulah yang merupakan peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar.

b. peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh siswa. Misalnya dalam mempelajari bangun persegi panjang, seorang siswa akan termotivasi dalam mempelajari bangun persegi panjang jika siswa tersebut telah mengetahui dan mempraktikkan sendiri konsep-konsep persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang siswa akan termotivasi untuk belajar dengan tekun dan rajin dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Namun sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki

motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama dalam belajar. Dia akan mudah tergoda untuk mengerjakan sesuatu selain belajar. Ini berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.³⁴

4. Upaya Meningkatkan Motivasi

Menurut De Decce dan Grawford (1974) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu antara lain :

a. Menggairahkan Anak Didik.

Dalam hal ini guru harus bisa membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam belajar, misalnya dengan menerapkan strategi dan metode yang bervariasi.

b. Memberikan Harapan Realistik.

Guru harus memelihara harapan-harapan anak didik yang realistis dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis. Karena harapan yang tidak realistis adalah kebohongan dan itu tidak di senangi oleh anak didik. Sehingga dengan memberikan harapan yang realistis dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam belajar.

³⁴ Hamzah B Uno, op.cit., h. 27-29

c. Memberikan Insentif.

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru di harapkan memberikan *reward* berupa hadiah, pujian, angka atau nilai yang baik, dan sebagainya atas keberhasilannya. Sehingga anak didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

d. Mengarahkan Perilaku Anak Didik.

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru. Di sini guru dituntut untuk memberikan respon terhadap anak didik yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan teguran yang arif dan bijaksana³⁵

Menurut Usman, ada beberapa cara yang dapat membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi intrinsik, antara lain :

a. Kompetisi atau Persaingan

Guru berusaha menciptakan persaingan di antara siswa untuk meningkatkan prestasi belajar serta berusaha untuk memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

b. Pace Making (membuat tujuan sementara atau dekat)

Hendaknya guru terlebih dahulu menyampaikan TIK yang akan dicapainya kepada siswa, sehingga siswa akan termotivasi untuk mencapai TIK tersebut.

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah, op.cit., h. 135-136

c. Tujuan yang jelas.

Motif mendorong individu untuk mencapai tujuan. Sehingga makin jelas tujuan, maka makin besar nilai tujuan bagi individu yang bersangkutan dan makin besar pula motivasi dalam melakukan suatu perbuatan.

d. Kesempurnaan untuk sukses

Kesuksesan dapat menimbulkan rasa puas, kesenangan dan kepercayaan terhadap diri sendiri. Dengan demikian, guru hendaknya banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meraih sukses dengan usaha sendiri, tentu saja dengan bimbingan guru

e. Minat yang besar.

Motif akan timbul jika individu memiliki minat yang besar.

f. Mengadakan penilaian atau tes.

Pada umumnya semua siswa mau belajar dengan tujuan memperoleh nilai yang baik. Hal ini terbukti dalam kenyataan bahwa banyak siswa yang tidak belajar bila tidak ada ulangan. Jadi, angka atau nilai merupakan motivasi yang kuat bagi siswa³⁶.

E. Kemampuan Guru Dalam Mengelola Pembelajaran

Guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan, sebab guru adalah pengajar dikelas.

³⁶ Moh Uzer Usman, *op.cit.*, h. 29-30

Untuk keperluan analitis tugas guru sebagai pengajar, maka kemampuan guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dapat diguguskan ke dalam empat kemampuan yakni :

1. Merencanakan program belajar mengajar
2. Melaksanakan dan memimpin/ mengelola proses belajar mengajar
3. Menilai kemajuan proses belajar mengajar
4. Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang study atau mata pelajaran yang di pegangnya/ dibinanya.

Keempat kemampuan di atas merupakan kemampuan yang sepenuhnya harus di kuasai guru yang bertaraf professional.³⁷

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kesanggupan guru dalam menyelenggarakan dan menerapkan langkah-langkah pembelajaran khususnya dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam penelitian ini, aspek yang diamati adalah :

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengingatkan siswa kembali pada pelajaran sebelumnya yang merupakan konsep awal dari materi yang dipelajari .
4. Memberikan informasi tentang materi yang akan dipelajari.

³⁷ Nana S, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), h. 19-20

5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah pada LKS
6. Meminta siswa untuk mengerjakan LKS secara berkelompok.
7. Membimbing dan mengarahkan tiap kelompok untuk menyelesaikan masalah di LKS
8. Meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil kinerjanya
9. Menarik kesimpulan dari hasil diskusi bersama siswa.
10. Meminta siswa untuk mengambil posisi di meja turnamen
11. Memantau kegiatan selama turnamen berlangsung.
12. Meminta setiap kelompok menghitung perolehan hasil turnamen.
13. Memberikan penghargaan pada tim yang memenangkan turnamen
14. Memberikan tugas lanjutan.
15. Menginformasikan kepada siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
16. Pengelolaan Waktu
17. Pembelajaran berpusat pada siswa
18. Siswa antusias
19. Guru antusias

F. Aktivitas Siswa

Siswa adalah salah satu komponen dalam pembelajaran, disamping faktor guru, tujuan dan metode pembelajaran. Siswa merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran. Siswa merupakan unsur penentu dalam proses belajar

mengajar. Tanpa adanya siswa, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pembelajaran dan guru tidak akan mungkin mengajar.³⁸

Dalam pembelajaran yang baik, guru harus cermat memperhatikan aktivitas siswa. Kegagalan atau keberhasilan belajar sangat bergantung kepada siswa, seperti bagaimana kesiapan dan kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran serta bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran. Jadi, dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, aktivitas siswa yang di maksud dalam penelitian ini adalah sejumlah keterlibatan dan kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran.

Adapun aktivitas dalam penelitian ini yang akan dilihat adalah :

- a. Bertanya/ menjawab/ antar sesama siswa atau siswa dengan guru.
- b. Membaca/ memahami/ mengerjakan LKS secara berkelompok..
- c. Mempresentasikan hasil diskusi.
- d. Melaksanakan tanggung jawab dalam kegiatan turnamen (membaca soal, menghitung waktu dan menghitung perolehan skor).
- e. Mengerjakan soal turnamen.
- f. Mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru secara aktif.
- g. Perilaku yang tidak sesuai dengan kegiatan belajar mengajar (meninggalkan kelas, mengganggu teman dan seterusnya).

³⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004), h. 99-100

G. Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Berbagai skala sikap yang dapat digunakan untuk penelitian administrasi, pendidikan dan sosial antara lain:

1. Skala Likert
2. Skala Guttman
3. Rating Scale
4. Semantic Deferential

Keempat jenis skala tersebut bila digunakan dalam pengukuran, akan mendapatkan data interval atau rasio.

Dari keempat skala yang ada, penulis menggunakan Skala Likert untuk menilai angket motivasi sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Skala Likert sendiri sebenarnya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan Skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa

kata-kata dan untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor misalnya:

a. Untuk pernyataan dengan kriteria negatif

1 = Sangat Setuju (SS)

4 = Tidak Setuju (TS)

2 = Setuju (S)

5 = Sangat Tidak Setuju (STS)

3 = Kurang Setuju (KS)

b. Untuk pernyataan dengan kriteria positif

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

4 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

5 = Sangat Setuju (SS)

3 = Kurang Setuju (KS)

Instrument penelitian yang menggunakan Skala Likert dapat dibuat dalam bentuk *checklist* atau pilihan ganda.³⁹

H. Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Motivasi Belajar Siswa.

TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfa Beta, 2009), cet. Ke.6, h. 92-94

siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah dalam menguasai materi pelajaran.

Kemudian untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi maka diadakan permainan akademik, di mana dalam permainan ini siswa ditempatkan dalam meja-meja turnamen yang mana anggotanya adalah wakil dari kelompok-kelompok lain. Di dalam meja turnamen ini tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa yang berkemampuan tinggi akan bermain dengan siswa yang berkemampuan tinggi, siswa yang berkemampuan sedang akan bermain dengan siswa yang berkemampuan sedang dan seterusnya. Dengan adanya homogenitas ini, akan menciptakan persaingan (kompetisi) yang sehat antar setiap anggota dalam meja turnamen, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu belajar dengan bersaing menimbulkan upaya belajar yang bersungguh-sungguh dan siswa akan termotivasi lagi untuk selalu lebih baik dari orang lain⁴⁰.

Turnamen ini berupa permainan, sehingga dalam permainan ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Karena berbentuk permainan maka diharapkan pembelajaran koopertaif tipe ini tidak membosankan dan menjemukan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Pada akhir turnamen akan diberikan penghargaan kelompok yaitu berupa pemberian sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Sehingga dengan

⁴⁰ Hamzah B Uno, op.cit., h. 37

penghargaan kelompok ini siswa merasa puas dan bangga atas hasil yang mereka peroleh sendiri melalui kerja sama tim. Karena adanya kepuasan atas hasil yang diperolehnya ini maka siswa akan lebih termotivasi lagi untuk mendapatkan yang lebih baik. Karena angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar⁴¹.

I. Hipotesis

Hipotesis berasal dari dua penggalan kata “hypo” yang berarti “dibawah” dan “thesa” yang berarti “kebenaran”. Dengan demikian hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴²

Sesuai dengan perumusan masalah tersebut diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu:

- a. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.
- b. Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

Kedua hipotesis tersebut merupakan jawaban dari rumusan masalah ketiga dan keempat. Sedangkan rumusan masalah pertama dan kedua tidak

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah, *op.cit.*, h. 125

⁴² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 62

memerlukan hipotesis karena sifatnya deskriptif. Hal ini berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa hipotesis dibuat jika yang dipermasalahkan menunjukkan hubungan antara dua variabel atau lebih. Sedangkan jawaban untuk satu variabel yang sifatnya deskriptif tidak memerlukan hipotesis.