

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penelusuran pustaka berupa hasil penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti laksanakan laksanakan. Dalam hal ini peneliti menemukan beberapa sumber sebagai berikut:

Pertama, Skripsi yang disusun oleh Mau'udatun (NIM : 05310383) pada tahun 2009. Mahasiswa IKIP PGRI Semarang yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Standar Kompetensi Lingkaran Pada Peserta Didik kelas VIIIA Semester II MTs Matholiul Jali Bonang Demak Tahun Pelajaran 2008/2009". Hasil evaluasi dari siklus I menunjukkan nilai rata-rata peserta didik secara klasikal mencapai 69,48 dengan ketuntasan belajar 62,0 % sehingga belum memenuhi indikator. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata peserta didik secara klasikal mencapai 73,79 ketuntasan belajar 93,10 %. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII A Semester II MTs Matholiul Jali Bonang Demak Tahun Pelajaran 2008/2009.¹

Kedua, Skripsi yang disusun oleh Khafifatun Nissak (NIM : 053811432) pada tahun 2009, Mahasiswa IAIN Walisongo Semarang yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada

¹Mau'udatun, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Standar Kompetensi Lingkaran Pada Peserta Didik kelas VIIIA Semester II MTs Matholiul Jali Bonang Demak Tahun Pelajaran 2008/2009", skripsi (Semarang: Jurusan Matematika IKIP PGRI Semarang, 2009)

Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010”. Dari hasil penelitian siklus I menunjukkan nilai rata-rata peserta didik secara klasikal 58,47 dengan ketuntasan belajara 59,5 %, meningkat menjadi 71,47 dengan ketuntasan belajar 81,63 %. Pada siklus III meningkat menjadi 92,9 dengan ketuntasan belajar 93,9 %.²

Ketiga, Skripsi yang disusun oleh Supriyanto (NIM : 03310157), Mahasiswa IKIP PGRI Semarang yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sub Pokok Bahasan Jajar Genjang Kelas VII A Semester II MTs Bahrul Ulum Temuroso Guntur Demak Tahun Pelajaran 2006/2007”. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dalam setiap siklus. Hasil penelitian siklus I menunjukkan nilai rata-rata peserta didik secara klasikal mencapai 79,2 dengan ketuntasan belajar 71,6 % sehingga belum memenuhi indikator. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata peserta didik secara klasikal mencapai 91,67 dengan ketuntasan belajar 79,37%.³

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, sebagaimana bahan perbandingannya, ada beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan perbedaannya adalah materi dan mata pelajaran yang berbeda serta objek penelitian yang berbeda sehingga akan menentukan hasil penelitian yang berbeda pula.

²Khafifatun Nissak, “*Upaya Meningkatkan Hasil belajar Biologi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Kelas XI di MA NU Nurul Huda Semarang Tahun Ajaran 2009/2010*”, Skripsi (Semarang: Jurusan biologi IAIN Walisongo Semarang, 2010)

³Supriyanto, “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sub Pokok Bahasan Jajar Genjang Kelas VII A Semester II MTs Bahrul Ulum Temuroso Guntur Demak Tahun Pelajaran 2006/2007*”,(Semarang: Jurusan Matematika IKIP PGRI Semarang, 2007)

Peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam dan Teknologi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung Tahun 2011-2012”.

B. Kerangka Teoritik

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴ Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.⁵

Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).⁶ Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berfikir (*cognitive*). Pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan

⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

⁵ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), cet. 1, hlm. 38-39

⁶ Arief S Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), cet. 7, hlm. 1-2.

(*affective*). Sedang belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotor*).⁷

Secara sederhana, Anthony Robbins mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah difahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru, dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu: penciptaan hubungan, sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah difahami, dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.⁸

Belajar selalu berkenan dengan perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah yang lebih baik atau yang kurang baik, direncanakan atau tidak.⁹

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu poses perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) untuk menuju kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan tersebut terjadi pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar merupakan kewajiban bagi sikap orang yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka. Hal ini dinyatakan dalam Al Quran surat Al Mujadalahah (58) : 11

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 42-43.

⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif: Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2010), cet. 2, hlm. 2.

⁹ Nana syaodih sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004, hlm. 155

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat

b. Teori belajar

Untuk lebih memperjelas pengertian kita tentang apakah belajar itu, dan bagaimana proses belajar terjadi, berikut ini akan dikemukakan beberapa teori belajar yang merupakan hasil penyelidikan para ahli psikologi sesuai dengan aliran psikologinya masing-masing. Teori belajar yang terkenal dalam psikologi antara lain:

1) Teori *Conditioning*

Pelopop dari Teori *Conditioning* ini adalah *Pavlov* seorang ahli psikologi-refleksiologi dari Rusia. Menurut teori *Conditioning* belajar itu adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*response*). Untuk menjadikan seorang itu belajar haruslah kita memberikan syarat-syarat tertentu. Yang terpenting dalam belajar menurut teori *Conditioning* ialah adanya latihan-latihan yang kontinu. Yang diutamakan dalam teori ini adalah hal belajar yang terjadi secara otomatis.

Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia juga tidak lain adalah hasil daripada *conditioning*. Yakni hasil daripada latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan mereaksi syarat-syarat/perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupannya.

2) Teori *connectionism*

Menurut teori ini setiap organisme jika dihadapkan dengan situasi baru akan melakukan tindakan yang sifatnya coba-coba secara membabi buta. Jika dalam usaha mencoba-coba itu secara kebetulan ada perbuatan yang dianggap memenuhi tuntutan situasi, maka kebetulan yang cocok itu

kemudian dipegangnya. Karena latihan yang terus menerus maka waktu yang dipergunakan untuk kegiatan yang cocok itu makin lama makin efisien.

Jadi proses belajar menurut Thorndike melalui proses:

- a) *Trial and error* (mencoba-coba dan mengalami kegagalan, dan
- b) *Law of effect* yang berarti bahwa segala tingkah laku yang berakibatkan suatu keadaan yang memuaskan (cocok dengan tuntutan situasi) akan diingat dan dipelajari dengan sebaik-baiknya.

3) Teori *Gestalt*

Menurut para ahli psikologi *Gestalt*, manusia itu bukanlah hanya sekedar makhluk reaksi yang hanya berbuat atau beraksi jika ada perangsang yang mempengaruhinya. Dengan demikian maka belajar menurut psikologi *Gestalt* dapat diterangkan sebagai berikut.

Pertama, dalam belajar faktor pemahaman atau pengertian merupakan faktor yang penting. Dengan belajar dapat memahami atau mengerti hubungan antara pengetahuan dan pemahaman.

Kedua, dalam belajar pribadi atau organisme memegang peran yang paling sentral. Belajar tidak hanya dilakukan secara *reaktif-mekanistik* belaka, tetapi dilakukan dengan sadar, bermotif dan bertujuan.¹⁰

c. Ciri-ciri Belajar

Beberapa ciri-ciri belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.

¹⁰ Drs. M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000) hlm 86-101

- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi belajar bersifat individual.
 - 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
 - 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.¹¹.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik meliputi fakta individu atau fakta internal seperti kondisi jasmani dan rohaninya. Faktor sosial adalah faktor eksternal seperti kondisi lingkungan, dan faktor struktural adalah pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.¹²

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri atau segala sesuatu yang telah dibawa oleh manusia itu sejak kelahirannya, yakni fitrah suci yang merupakan bakat bawaan.

Faktor dalam merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar diantaranya, yaitu:

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Apabila

¹¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 22.

¹² Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), cet. 1, hlm. 93-94.

seseorang selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah dalam belajar.

Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena konflik dengan pacar, orang tua atau karena sebab lainnya ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

b) **Inteligensi dan bakat**

Kedua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Apabila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

c) **Minat dan motivasi**

Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Minat belajar yang tinggi itu cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi. Motivasi adalah penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

d) **Cara belajar**

Ada orang yang sangat rajin belajar, siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik. Belajar harus ada istirahat untuk memberi

kesempatan kepada mata, otak, serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.¹³

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan secara sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a) Lingkungan sosial

Yang termasuk lingkungan sosial adalah guru, staf administrasi, teman-teman sekelas, masyarakat, tetangga serta teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan seorang peserta didik. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi belajar adalah orang tua dan keluarga peserta didik itu sendiri.

b) Lingkungan non sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal seseorang, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar seseorang. Sebuah penelitian terbaru menyebutkan bahwa ruangan kelas yang diberi suara musik mempengaruhi tingkat semangat dan gairah belajar peserta didik.

3) Faktor struktural

Faktor struktural di sini adalah pendekatan belajar. Pendekatan belajar berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan proses pembelajaran seseorang. Gaya belajar termasuk ke dalam faktor struktural.

Para ahli *Neuro Linguistic Programming* (NLP) menyatakan bahwa mereka dapat mengetahui gaya belajar yang

¹³ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2009), cet. 5, hlm. 55-58.

disukai peserta didik dengan memperhatikan gerakan mata dan mendengarkan pembicaraan mereka.¹⁴

2. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), sikap, dan lain-lain. Apabila seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.¹⁵

Hasil belajar yaitu hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses belajar merupakan proses yang unik dan kompleks. Keunikan itu disebabkan karena hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain, dan setiap individu menampilkan perilaku belajar yang berbeda. Perbedaan penampilan itu disebabkan karena setiap individu mempunyai karakteristik individualnya yang khas, seperti minat intelegensi, perhatian, bakat dan sebagainya.¹⁶

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar

¹⁴ Mahmud , *Psikologi Pendidikan*, hlm. 101-103

¹⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2001), cet. 3, hlm. 38.

¹⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*.(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 43.

membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁷ Tiga ranah di atas disebut taksonomi yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Benjamin S. Bloom dkk, segala upaya yang mencakup aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menganalisis, menyintesis, dan kemampuan mengevaluasi.¹⁸

Salah seorang murid Bloom yang bernama Lorin Anderson merevisi taksonomi Bloom, dari jumlah enam kategori pada konsep terdahulu tidak berubah jumlahnya karena Lorin memasukan kategori baru yaitu *creating* yang sebelumnya tidak ada. Keenam kategori tersebut yaitu:

- 1) Mengingat (*remembering*): mengurutkan, menjelaskan, mengidentifikasi, menamai, menempatkan, mengulangi, dan menemukan kembali.
- 2) Memahami (*understanding*): menafsirkan, meringkas, mengklasifikasikan, membandingkan, menjelaskan, dan mebeberkan.
- 3) Menerapkan (*applying*): melaksanakan, menggunakan, menjalankan, melakukan, mempraktekan, memilih, menyusun, memulai, menyelesaikan, dan mendeteksi
- 4) Menganalisis (*analysing*): menguraikan, membandingkan, mengorganisir, menyusun ulang, mengubah struktur, mengkerangkakan, mengintegrasikan, membedakan, menyamakan, membandingkan, dan mengintegrasikan.

¹⁷ Nana sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1990), cet. 1, hlm. 22.

¹⁸ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, (Yogyakarta, Insan Mandiri: 2012), hlm.55.

- 5) Menilai (*evaluating*): menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan, menyalahkan.
- 6) Berkreasi (*creating*): merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, membarui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan mengubah.¹⁹

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.²⁰

Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks.

- 1) Penerimaan (*receiving*) atau menaruh perhatian (*attending*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan kepadanya.
- 2) Partisipasi atau merespon (*responding*), adalah kesediaan memberikan respons dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan.
- 3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut.

¹⁹ Prof. Dr. Maksum, M.A, "Taksonomi Bloom Revisi, Kajian Teori", dalam <http://iaincirebon.ac.id>, Diakses 28 Juli 2012

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, hlm. 29-30.

- 4) Organisasi (*organization*) adalah kesediaan mengorganisasikan nilai-nilai yang dipilihnya untuk menjadi pedoman yang mantap dalam perilaku.
- 5) Internalisasi nilai atau karakterisasi (*characterization*) menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

c. Ranah psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Grondlund dan Lin mengklasifikasi Hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu:

- 1) Persepsi (*perception*) adalah kemampuan hasil belajar yang paling rendah. Persepsi adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain.
- 2) Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, mengetik, memperagakan sholat, mendemonstrasikan penggunaan termometer dan sebagainya.
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan.
- 4) Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan.
- 5) Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
- 6) Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.²¹

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 50-53.

Tipe hasil belajar masing-masing ranah di atas terdiri dari sejumlah aspek-aspek yang saling berkaitan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Proses pembelajaran dengan model ini menerapkan prinsip belajar kooperatif yaitu proses belajar yang berbasis kerjasama. Kerjasama yang dimaksud adalah kerjasama antar peserta didik dan antar komponen di sekolah, termasuk kerjasama sekolah dengan orang tua peserta didik dan lembaga terkait.²²

Menurut H. Karli Yuliatiningsih, M.S, menyatakan bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri atas dua orang atau lebih. Keberhasilan kerja sangat dipengaruhi keterlibatan setiap anggota kelompok itu sendiri.²³

Adapun pembelajaran kooperatif menurut J.Dros, SJ, dia mengartikan pembelajaran kooperatif sebagai sebuah grup kecil yang bekerjasama sebagai tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkapi latihan (*Complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*).

Pengelompokan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama satu dengan yang lainnya, untuk merencanakan, menyimpulkan, menganalisis dalam suasana yang lebih baik. Juga memberikan kesempatan kepada anak untuk saling

94. ²² Ahmad Sugandi, *Teori Pembelajaran*, (Semarang, UPT MKKS UNNES, 2006), hlm.

²³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm.165.

berinteraksi dan bersosialisasi satu dengan yang lainnya. Anak-anak yang berbeda sifat dan kemampuannya saling berinteraksi (misalnya, sahabat, anak yang suka menyendiri, anak yang pandai bicara, pecinta mesin, pecinta sepak bola, suatu gabungan berbagai kemampuan)²⁴

Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap peserta didik anggota kelompok harus saling bekerjasama, saling membantu, antara satu dengan yang lain. Dari kerjasama inilah akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Di samping meningkatkan kemampuan belajar siswa juga kemampuan untuk bersosialisasi, minimal antar anggota kelompok.

Pendekatan kelompok memang suatu waktu diperlukan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Hal ini didasari bahwa anak didik adalah makhluk sosial, *homo socius*, yang memiliki kecenderungan untuk hidup bersama.

Dengan pendekatan kelompok diharapkan dapat menumbuhkan dan mengembangkan rasa sosial tinggi pada diri setiap anak didik. Mereka dibina untuk mengendalikan ego pribadi masing-masing, dari sinilah akan muncul kesetiakawanan sosial di dalam kelas. anak didik yang dibiasakan hidup dalam kelompok dan bersosialisasi, serta bekerjasama dalam kelompok akan memiliki kesadaran akan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.²⁵

Berdasarkan kelompok belajar dalam pembelajaran kooperatif biasanya terdiri dari dua sampai enam anak. Setiap anak dikelompokkan berdasarkan pertimbangan tertentu. Seorang guru harus jeli dalam membagi kelompok supaya ada keadilan dan

²⁴ J.Drost,SJ, *Proses Pembelajaran Sebagai Proses Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia, 1999), hlm.91.

²⁵ Saiful Bahri Djaramah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),hlm. 125.

keseimbangan antar kelompok. Hal ini bertujuan agar dalam satu kelompok tidak beranggota siswa yang tergolong cerdas semua atau siswa yang masing kurang semua. Pemerataan ini supaya siswa yang pandai bisa membantu temannya yang masih kurang.

Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam pembelajaran kooperatif agar menjamin siswa belajar secara kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Para siswa yang tergabung dalam satu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim, dan memiliki tujuan bersama yang harus dicapai.
- 2) Para siswa tergabung dalam suatu kelompok dan harus merasa bahwa masalah yang mereka hadapi adalah masalah kelompok dan berhasil tidaknya kelompok itu menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok.
- 3) Untuk mencapai hasil yang maksimum, para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus berbicara satu sama lain dalam mendiskusikan masalah yang dihadapi.²⁶

b. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Beberapa ciri pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
- 3) Setiap kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan²⁷

c. Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 165

²⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 31.

Unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti miliknya sendiri.
- 3) Siswa harus melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa akan diminta untuk mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.²⁸

4. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan seluruh siswa tanpa adanya tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (pengayaan).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²⁹

²⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 165

²⁹ Hasan fauzi maufur, *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*, (Semarang: PT Sindura Perss, 2009) hlm. 157-158.

Model belajar kooperatif tipe TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³⁰

b. Komponen *Team Games Tournament* (TGT)

Ada lima komponen dalam *Team Games Tournament* (TGT), yaitu sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

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

2) Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) *Games*

Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa yang

³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010) hlm. 163.

menjawab benar akan mendapatkan skor. Skor ini dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir mingguan atau dilakukan pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada turnamen pertama, guru membagi siswa dalam beberapa meja turnamen.

5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan masing-masing kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Time*" apabila rata-ratanya 30-40.³¹

c. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran,
- 2) Guru membentuk kelompok secara heterogen yang terdiri dari 5-6 peserta didik setiap masing-masing kelompok dan guru mengatur tempat duduk peserta didik,
- 3) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran tersebut sebelum kuis dilakukan,
- 4) Guru memulai kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan dengan membacanya secara urut satu per satu,
- 5) Masing-masing kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara tepat, cepat, dan benar.

³¹ Hasan Fauzi Maufur, *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*, hlm.158-160.

- 6) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi

5. Materi Sumber Daya Alam dan Teknologi

Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Sumber Daya Alam dan Teknologi. Standar Kompetensinya adalah memahami hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan lingkungan, menjelaskan hubungan antara sumber daya alam dengan teknologi, menjelaskan dampak pengambilan bahan alam terhadap pelestarian lingkungan

Dalam materi Sumber Daya Alam dan Teknologi akan dibahas secara spesifik tentang:

- a. Sumber Daya Alam dan Lingkungan

Sumber daya alam adalah semua kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan bagi kesejahteraan manusia. Sumber daya alam digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kesejahteraannya. Hal ini dinyatakan dalam surat Al-Hijr ayat 19



Artinya:

“Dan kami telah membentangkan bumi, menempatkan gunung-gunung di atasnya dan kami menumbuhkan padanya segala sesuatu secara teratur”.

Benda-benda yang ada di sekitar kita berasal dari sumber daya alam yang berbeda-beda. Berdasarkan jenisnya sumber daya

alam dibedakan menjadi sumber daya alam hayati dan sumber daya alam non hayati.

- 1) Sumber daya alam hayati adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup. Sumber daya alam hayati berasal dari hewan dan tumbuhan.
- 2) Sumber daya alam nonhayati adalah sumber daya alam yang bukan berasal dari makhluk hidup. Contohnya sinar matahari, udara, air dan tanah.

Berdasarkan sifatnya, sumber daya alam dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- 1) Sumber daya alam yang dapat diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat rusak dalam jangka waktu yang pendek bila terlalu sering digunakan atau tercemar. Akan tetapi, dapat pula diperbaiki melalui proses alami dalam jangka waktu yang cukup panjang. Contohnya semua yang ada di laut seperti ikan, kerang, rumput laut dan sebagainya.

- 2) Sumber daya alam tidak dapat diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah sumber daya alam yang persediaannya sangat terbatas dan tidak dapat dipulihkan. Contohnya bahan bakar dari fosil (BBM, batu bara), berbagai bahan tambang meliputi: besi, tembaga, aluminium, emas, perak. Namun ada beberapa sumber daya alam yang tak dapat diperbarui dapat didaur ulang untuk memperpanjang pasokan. Contohnya: tembaga, besi, aluminium, dan kaca. Sedangkan sumber daya alam lainnya seperti batu bara, minyak bumi, dan gas alam tidak dapat didaur ulang ataupun dipakai ulang.³²

³² Tintin Atikah,dkk, *Biologi SMU Kelas 1 Semester I dan II*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2003),hlm . 219.

Berdasarkan lingkungannya, sumber daya alam dibedakan menjadi empat, yaitu sumber daya laut, sungai, hutan, dan pegunungan.

1) Sumber Daya Laut

Sumber daya laut dapat berupa hewan maupun tumbuhan. Berbagai jenis hewan laut, seperti ikan, kerang, udang, kepiting, dan cumi-cumi merupakan sumber protein bagi manusia. Tumbuhan laut juga dapat dimanfaatkan oleh manusia.

2) Sumber Daya Sungai

Sumber daya alam yang berasal dari sungai misalnya berbagai macam ikan air tawar, tumbuhan air, batu-batuan, dan pasir. Batu dan pasir dimanfaatkan sebagai bahan bangunan. Air sungai juga dapat dimanfaatkan untuk membuat PLTA.

3) Sumber Daya Hutan

Sumber daya alam yang berasal dari hutan, misalnya bermacam-macam jenis kayu, rotan, dan hewan-hewan liar. Perhatikan tabel berikut untuk mengetahui pemanfaatan sumber daya alam dari hutan.

Tabel. 1 Pemanfaatan Sumber Daya Alam dari Hutan

| No | Jenis Sumber Daya Alam | Pemanfaatan |
|----|------------------------|---------------------------|
| 1 | Kayu jati | Mebel dan bahan bangunan |
| 2 | Kayu pinus | Bahan pembuat kertas |
| 3 | Rotan | Mebel |
| 4 | Pohon karet | Ban mobil |
| 5 | Hewan | Bahan makanan |
| 6 | Daun-daunan | Bahan pembuat obat-obatan |

| | | |
|---|-------------|-------------------------------|
| 7 | Umbi-umbian | Bahan makanan dan obat-obatan |
|---|-------------|-------------------------------|

4) Sumber Daya Lapisan Tanah

Tanah di permukaan bumi dimanfaatkan untuk bercocok tanam karena banyak mengandung humus. Tanah liat digunakan untuk membuat tembikar dan batu bata.

Pada lapisan tanah yang lebih dalam, dapat ditemukan berbagai bahan mineral yang terdiri dari bahan logam dan bahan bukan logam. Mineral logam contohnya besi, aluminium, timah, perak, dan tembaga. Bahan tersebut digunakan untuk membuat alat dapur, kaleng, kabel listrik, perhiasan dan sebagainya. Sedangkan mineral bukan logam contohnya gips, intan, grafit, belerang, asbestos dan kuarsa.³³

b. Hubungan Antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan

Kerusakan lingkungan dapat menyebabkan mutu sumber daya alam tidak bagus, selain itu kerusakan lingkungan juga dapat sumber daya alam menjadi hilang atau habis.

c. Hubungan Sumber Daya Alam dengan Teknologi

Agar kita dapat mengambil dan memanfaatkan sumber daya alam dengan baik maka diperlukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebelum digunakan sumber daya alam harus diolah terlebih dahulu. Misalnya, pengolahan padi menjadi nasi, pengolahan kayu menjadi kertas, pengolahan kapas menjadi pakaian, dan pengolahan ikan segar menjadi makanan kaleng.³⁴

d. Dampak Sumber Daya Alam Tanpa Usaha Pelestarian

1) Laut

³³ Sri Lestari, dkk, *IPA Salingtemas Kelas IV SD Dan MI*, (Klaten: PT Intan Parwira, 2006), hlm. 217-220.

³⁴ Budi Wahyono, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI Kelas IV*, (Semarang : PT Bengawan Ilmu, 2008), hlm. 136.

Pengambilan sumber daya laut tanpa perhitungan, misalnya ketika menjaring ikan di laut dan menggunakan peledak untuk menangkap ikan sehingga menyebabkan ikan-ikan, baik besar maupun kecil mati.

Selain penangkapan ikan, kegiatan manusia yang dapat menyebabkan kerusakan yaitu pengambilan terumbu karang secara besar-besaran. Terumbu karang berfungsi menahan terjangan ombak laut dan sebagai tempat hidup hewan laut. Manusia mengambil terumbu karang untuk dijadikan hiasan. Akibatnya hewan-hewan laut kehilangan tempat hidupnya. Ombak juga langsung menerjang pantai sehingga dapat menyebabkan abrasi. Abrasi adalah pengikisan tanah dan batuan akibat air laut. Abrasi dapat menyebabkan kerusakan laut dan pantai.

2) Sungai

Sungai di Indonesia banyak yang rusak akibat ulah manusia, seperti mengambil batu-batuan sungai. Jika batu-batuan ini diambil, arus sungai dapat menyebabkan erosi tanah disekitar sungai.

Selain itu, sering kali manusia menggunakan racun seperti endrin atau pota untuk menangkap ikan. Racun ini menyebabkan ikan mati, baik yang besar atau yang kecil. Jika hal ini dilakukan terus-menerus, ikan-ikan tidak dapat berkembangbiak dan akhirnya akan punah.

3) Hutan

Penebangan hutan secara liar dapat berdampak hilangnya fungsi hutan sebagai penyimpanan atau penyerap air hujan. Hal ini mengakibatkan saat hujan turun akan terjadi banjir atau tanah longsor.

Selain kayu, sumber daya hutan yang sering diambil manusia dengan cara diburu berupa hewan-hewan. Gajah

diburu untuk diambil gadingnya, harimau diambil kulitnya, ular diambil kulit serta minyaknya, dan badak diambil culanya. Pemburuan liar inilah yang akan berdampak pada punahnya hewan-hewan hutan. Hal ini tentu akan membuat ekosistem hutan menjadi tidak seimbang.

4) Lapisan tanah

Pemanfaatan mineral tanpa memperhatikan kelestarian lingkungan di sekitarnya akan merusak kesuburan tanah. Manusia juga sering mengambil sumber daya alam secara boros. Pemborosan ini dapat menyebabkan sumber daya alam kita cepat habis.

Penggunaan obat-obatan anti hama tanaman yang berlebihan dapat mencemari tanah pertanian. Hasil pertanian dari tanah yang sudah tercemar sangat membahayakan kesehatan manusia. Membuang sampah sembarangan juga dapat menyebabkan pencemaran tanah.³⁵

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan mengenai perubahan yang mungkin terjadi jika suatu tindakan dilakukan.³⁶ Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pokok materi Sumber Daya Alam dan Teknologi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI NU 59 Sendang Dawung Tahun 2011-2012.

³⁵ Sri Lestari, dkk, *IPA Salingtemas Kelas IV SD Dan MI*, (Klaten: PT Intan Parwira, 2006), hlm. 225-227.

³⁶ E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 105.

