

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning yaitu pembelajaran yang mengarahkan anak untuk saling bekerja sama secara terarah dengan teman kelompoknya, guna tercapai pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kerja sama antar kelompok serta dapat saling membantu dalam belajar. Jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Anita Lie dalam Isjoni, (2013, hlm. 16) mengemukakan bahwa:

“*Cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur”.

Sedangkan pengertian *Cooperative Learning* menurut Slavin dalam Isjoni (2013, hlm. 17) mengemukakan bahwa:

“*Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*)”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Cooperative Learning* merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain. Sehingga antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya dapat membantu dalam belajar.

b. Karakteristik *Cooperative Learning*

Karakteristik *cooperative learning* yaitu bekerjasama dalam kelompok sehingga memiliki tanggung jawab terhadap apa yang sudah dia kerjakan. Hal ini sesuai dengan Bennet dalam Isjoni, (2013, hlm. 41) mengemukakan bahwa:

“Ada lima unsur dasar yang dapat membedakan *cooperative learning* dengan kerja kelompok, yaitu :

1. *Positive Interpedence*
2. *Interaction Face to face*
3. Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok
4. Membutuhkan keluwesan
5. Meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok).

Sedangkan menurut Stahl dalam Isjoni (2013, hlm. 44) karakteristik *cooperative learning* yaitu pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar

siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial.

Jadi, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari pembelajaran *cooperative learning* adalah dimana setiap individu saling bekerja sama dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap apa yang sudah dia kerjakan.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Cooperative Learning*

Cooperative learning memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu terjadinya hubungan yang hangat antara guru dan siswa, saling membelajarkan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Sedangkan kekurangannya yaitu saat diskusi kelas terkadang di dominasi oleh seorang saja. Hal ini sesuai dengan Jarolomek dalam Isjoni, (2013, hlm. 24) mengemukakan bahwa:

“Kelebihan dari pembelajaran *cooperative learning* yaitu sebagai berikut:

1. Saling ketergantungan yang positif.
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu.
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan.
5. Terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru”.

Sedangkan kekurangan dari model *cooperative learning* menurut Jarolomek dalam Isjoni, (2013, hlm. 25) mengemukakan bahwa:

“Kekurangan model *cooperative learning* bersumber pada dua faktor diantaranya faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern), yaitu:

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
3. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik masalah yang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Saat diskusi kelas, terkadang di dominasi seseorang saja. Hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif”.

Jadi kelebihan dan kekurangan model *cooperative learning* dapat memicu munculnya dimana sebagian anggota kelompok melakukan semua atau sebagian besar dari seluruh pekerjaan, sementara yang lainnya hanya mengikutinya.

d. Upaya guru dalam *Cooperative Learning*

Guru berperan dalam menyediakan sarana pembelajaran, agar suasana belajar tidak monoton dan membosankan. Guru juga berperan sebagai pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman, maka siswa dengan mudah dapat memahami materi pelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Soemantri dalam Isjoni, (2013, hlm. 62) yaitu:

“Dalam model pembelajaran *cooperative learning* guru harus mampu menciptakan kelas sebagai laboratorium demokrasi, supaya siswa terlatih dan terbiasa berbeda pendapat”.

Sedangkan upaya guru dalam *cooperative learning* menurut Hasan dalam Isjoni, (2013, hlm. 63) mengemukakan bahwa:

“Guru berperan sebagai penghubung dalam menjembatani mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui *cooperative learning* dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan. Peran ini sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna”.

Jadi, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru berperan sebagai pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi. Guru juga harus berperan dalam menyediakan sarana pembelajaran, agar suasana belajar menarik dan menyenangkan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

2. Model *Teams Game Tournament*

a. Pengertian Model *Teams Game Tournament*

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *teams game tournament* akan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Dengan turnamen siswa akan termotivasi dalam belajar, karena memiliki rasa ingin bersaing secara sehat dengan temannya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Saco dalam Rusman, (2013, hlm. 224) yaitu:

“Dalam *teams game tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota – anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing – masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang – kadang juga dapat diselengi

dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Sedangkan pengertian *teams game tournament* menurut Miftahul Huda (2013, hlm. 197) yaitu:

“Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota –anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing – masing.

Jadi, dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *teams game tournament* yaitu aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

b. Karakteristik *teams game tournament*

Karakteristik *teams game tournament* yaitu terdiri dari lima tahapan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Adang Heriawan dkk. (2012, hlm. 132-133) karakteristik *teams game tournament* adalah sebagai berikut:

a) 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 memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja

kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b) Kelompok (team)

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

c) Game

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team 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 Team*” apabila rata – ratanya 30.

Sedangkan karakteristik *teams game tournament* menurut Slavin dalam Rusman (2013, hlm. 225) adalah sebagai berikut:

a. Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

b. *Games tournament*

Dalam permainan ini siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya ditempatkan dalam meja – meja turnamen.

c. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Jadi, dari karakteristik *teams game tournament* di atas dapat disimpulkan bahwa terdiri dari lima tahapan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

c. Kelebihan dan Kekurangan *teams game tournament*

Teams game tournament memiliki kelebihan yaitu terjadinya hubungan yang hangat antara guru dan siswa, saling membelajarkan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain. Sedangkan kekurangannya yaitu saat diskusi kelas terkadang di dominasi oleh seorang saja. Hal ini sesuai dengan Tukirman Taniredja (2012, hlm. 72 – 73) kelebihan *teams game tournament* diantaranya yaitu :

- a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapat
- b) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
- c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- d) Motivasi siswa lebih bertambah
- e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Sedangkan kelebihan menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006, hlm. 10) yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu dalam tugas
- b) Mengedepankan penerimaan terhadap individu
- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- d) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- e) Motivasi belajar lebih tinggi.

Jadi, dari kelebihan *teams game tournament* di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, sehingga motivasi belajar lebih tinggi. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Menurut Tukirman Taniredja (2012, hlm. 72 – 73) kekurangan pembelajaran *teams game tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Sedangkan menurut Suarjana dalam Istiqomah (2006, hlm. 10) kekurangan pembelajaran *teams game tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru
Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.
- 2) Bagi siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi ini tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar

dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Jadi, kesimpulan dari kekurangan pembelajaran *teams game tournament* yaitu kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik. Untuk mengatasi ini tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

d. Langkah – langkah model *teams game tournament*

Langkah – langkah *teams game tournament* yaitu terdiri dari lima tahapan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Adang Heriawan dkk. (2012, hlm. 132-133) langkah – langkah *teams game tournament* adalah sebagai berikut:

a) 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 memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b) Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk

lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c) Game

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

d) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team 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 Team*” apabila rata – ratanya 30.

Sedangkan langkah - langkah *teams game tournament* menurut

Slavin dalam Rusman (2013, hlm. 225) adalah sebagai berikut:

a) 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 memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b) Siswa bekerja dalam kelompok – kelompok kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

c) Game

Dalam permainan ini siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya ditempatkan dalam meja – meja turnamen.

d) Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

e) Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Jadi, dari langkah – langkah *teams game tournament* dapat disimpulkan bahwa ada lima tahapan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok.

Tabel 2.1

Sintak Pembelajaran Model TGT

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin dicapai dan memotivasi siswa	Mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dan mencatat tujuan

	belajar	
Tahap 2 Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran secara demonstrasi lewat bahan bacaan / LKK	Memperhatikan demonstrasi yang dilakukan guru dan mempelajari LKK
Tahap 3 Pembentukan kelompok	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen	Bergabung dengan kelompok yang telah dibagikan oleh guru
Tahap 4 Turnamen	Guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen	Masing – masing kelompok masuk ke meja turnamen
Tahap 5 Evaluasi	Guru membagi soal – soal turnamen kepada masing – masing kelompok turnamen	Masing – masing kelompok mengerjakan soal turnamen dan dalam mengerjakan soal tidak boleh saling membantu
Tahap 6 Penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada	Mendengarkan nama – nama kelompok

kelompok	setiap kelompok yang memiliki point tinggi	yang berhak mendapatkan penghargaan.
----------	--	--------------------------------------

e. Upaya Guru Menerapkan *teams game tournament*

a) Membantu siswa untuk menyelesaikan tugas

Guru berkeliling ke tiap – tiap kelompok dengan mengarahkan siswa untuk mencari alternatif jawaban lain, mencari sumber – sumber belajar lain atau memberikan umpan balik yang positif terhadap usaha – usaha siswa dalam menyelesaikan tugas.

b) Membantu siswa bekerja secara kooperatif

Karena kecenderungan siswa untuk belajar individu, maka tugas guru untuk meningkatkan usaha kooperatif antara lain memacu siswa untuk memusatkan pada tugas – tugas belajar, saling memberi semangat satu sama lainnya, merefleksikan dan mengecek pertanyaan anggota kelompok.

3. Sikap Tanggung Jawab

a. Pengertian tanggung jawab

Sikap tanggung jawab adalah salah satu dari 18 nilai karakter bangsa yang harus ditanamkan pada anak baik melalui keluarga, pendidikan formal dan lingkungan masyarakat. Mengajarkan siswa

bertanggung jawab adalah hal yang tidak mudah dilakukan oleh guru. Karena pentingnya bagi kehidupan seseorang untuk memiliki sifat dan sikap dalam menjalani kehidupannya, maka tugas guru harus mendidik siswa agar mereka memiliki rasa tanggung jawab. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran siswa harus melaksanakan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, yaitu belajar dengan baik dan sungguh - sungguh, memahami materi yang diajarkan dan dapat bersosialisasi atau bekerja sama dengan temannya untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi ketika belajar. Di bawah ini terdapat beberapa pengertian tanggung jawab menurut beberapa ahli:

Menurut Benyamin Spock dalam Ulfa (2014, hlm. 13) rasa tanggung jawab tidak muncul secara otomatis pada diri seseorang karena itu, penanaman dan pembinaan tanggung jawab pada anak hendaknya dilakukan sejak dini agar sikap dan tanggung jawab ini bisa muncul pada diri anak. Karena anak yang diberi tugas tertentu akan berkembang rasa tanggung jawabnya.

Bagi seseorang yang memiliki rasa tanggung jawab, maka ia dapat meningkatkan potensinya melalui belajar sesuai keinginan yang ada pada dirinya maupun di lingkungan sekitarnya.

Sedangkan menurut Zubaedi dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 42) mengemukakan bahwa:

“Tanggung jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan

terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan YME”.

Berdasarkan definisi tanggung jawab menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah sikap seseorang dalam melaksanakan kewajiban atau tugas baik secara individu maupun kelompok yang saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dalam lingkungan yang ditanamkan melalui kebiasaan dan kesadaran orang tersebut. Karena pentingnya sifat tanggung jawab pada diri seseorang maka sifat tanggung jawab sangat penting ditanamkan sejak dini pada siswa di lingkungan sekolah.

b. Karakteristik Tanggung Jawab

Karakteristik tanggung jawab yaitu seseorang mempunyai kesadaran akan memiliki tanggung jawab terhadap apa yang menjadi kewajibannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Zubaedi dalam Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 40) mengemukakan bahwa:

“Tanggung jawab ditandai dengan adanya sikap rasa memiliki, disiplin, dan empati”. Rasa memiliki maksudnya seseorang itu mempunyai kesadaran akan memiliki tanggung jawab yang harus dilakukan, disiplin berarti seseorang itu bertindak yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai peraturan, dan empati berarti seseorang itu mampu mengidentifikasi dirinya dalam perasaan dan pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain dan tidak merasa terbebani akan tanggung jawabnya itu”.

Sedangkan menurut Hamid Muhammad dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015, hlm. 24) karakteristik atau ciri – ciri sikap siswa bertanggung jawab adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan tugas yang diberikan
2. Mengakui kesalahan
3. Melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan
4. Melaksanakan peraturan sekolah dengan baik
5. Mengerjakan tugas sekolah/pekerjaan rumah dengan baik
6. Mengumpulkan tugas sekolah/pekerjaan rumah tepat waktu
7. Mengakui kesalahan, tidak melemparkan kesalahan kepada teman
8. Berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah
9. Menunjukkan prakarsa untuk mengatasi masalah dalam kelompok di kelas/sekolah
10. Membuat laporan setelah selesai melakukan kegiatan

Berdasarkan ciri – ciri tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan berfokus pada tanggung jawab kepada diri sendiri dengan indikator antara lain yaitu: (1) Menyelesaikan tugas yang diberikan, (2) mengakui kesalahan. (3) melaksanakan tugas yang menjadi kewajibannya di kelas seperti piket kebersihan, (4) melaksanakan peraturan sekolah dengan baik, (5) mengerjakan tugas sekolah/pekerjaan rumah dengan baik, (6) mengumpulkan tugas sekolah/pekerjaan rumah tepat waktu, (7) mengakui kesalahan, tidak melemparkan kesalahan kepada teman, (8) berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah, (9) menunjukkan prakarsa untuk mengatasi

masalah dalam kelompok di kelas/sekolah, (10) membuat laporan setelah selesai melakukan kegiatan.

c. Faktor Pendukung dan penghambat Tanggung Jawab

Berkembangnya rasa tanggung jawab disebabkan berbagai faktor bisa faktor bawaan sejak kecil, faktor lingkungan serta pendidikan baik itu pendidikan formal atau non formal termasuk pendidikan oleh orang tua sejak kecil maka hal yang sangat penting untuk menanamkan tanggung jawab pribadi adalah contoh dari orang-orang yang lebih dewasa baik itu orang tua di rumah atau guru di sekolah.

Terdapat faktor pendukung yang mempengaruhi pelaksanaan tanggung jawab sebagaimana yang disebutkan oleh Rusman (2011, hlm. 114) faktor pendukung tanggung jawab dapat digolongkan menjadi dua faktor yaitu:

1. Faktor eksternal (lingkungan)
Meliputi keadaan lokasi sekitar sekolah, dukungan keluarga, pengaruh teman, pengaruh budaya, keadaan SDM dan fasilitas.
2. Faktor internal
Meliputi kesadaran diri (niat dan kemauan), rasa percaya diri, ketelitian bersikap dan berbuat.

Selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat tanggung jawab. Menurut Sudani dalam Ulfa (2014, hlm. 30) menyebutkan bahwa:

“Perilaku tanggung jawab belajar siswa yang rendah dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain yaitu: (1) kurangnya kesadaran siswa tersebut akan pentingnya melaksanakan hak dan kewajiban yang merupakan tanggung jawabnya, (2) kurang memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki, dan (3) peran guru dalam menangani perilaku tanggung jawab secara khusus belum terlaksana secara optimal di kelas.

Jadi, dari karakteristik tanggung jawab di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan oleh orang tua sejak kecil sangat penting bagi kehidupan anak. Maka hal yang sangat penting untuk menanamkan tanggung jawab pribadi adalah contoh dari orang-orang yang lebih dewasa baik itu orang tua di rumah atau guru di sekolah. Orang tua dan guru harus saling bekerja sama dalam mendidik anak.

d. Upaya Guru Meningkatkan Tanggung Jawab

Di sekolah, guru perlu mengajarkan sikap tanggung jawab, karena siswa tidak selalu mendapat pendidikan karakter di rumah. Guru melakukan pendekatan terhadap siswa, sehingga siswa merasa nyaman ketika guru sedang mengajarkan tentang sikap tanggung jawab. Dengan bimbingan yang ikhlas, siswa akan mudah menerima bimbingan seorang guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Syamsul Kurniawan (2013, hlm. 158) agar guru dapat mengajarkan tanggung jawab secara lebih efektif dan efisien kepada siswanya, guru dapat melakukan beberapa cara sebagai berikut:

- a) Memberi pengertian kepada siswa apa itu sebenarnya tanggung jawab.

Tanggung jawab adalah sikap ketika kita harus bersedia menerima akibat dari apa yang telah kita perbuat. Selain itu, tanggung jawab juga merupakan sikap dimana kita harus konsekuen dengan apa yang telah dipercayakan pada kita.

- b) Perlu adanya pembagian tanggung jawab siswa dengan yang lain.
Batas – batas dan aturan – aturannya pun harus jelas dan tegas agar siswa lebih mudah diarahkan.
- c) Mulailah memberikan pelajaran kepada siswa tentang rasa tanggung jawab mulai dari hal – hal kecil, seperti usahakan siswa selalu membereskan kursi meja tempat ia duduk sebelum meninggalkan ruangan kelas ketika jam pelajaran selesai.

Jadi, dari upaya guru meningkatkan tanggung jawab dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi dan melakukan pendekatan dengan siswa. Kemudian guru memberikan pelajaran kepada siswa tentang rasa tanggung jawab mulai dari hal – hal kecil.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan faktor tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan. Pada penelitian ini, peneliti akan meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif. Hasil belajar sendiri diartikan sebagai berikut:

Menurut Winkel dalam Purwanto (2009, hlm. 45) Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya . aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom,

Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Soedijarto dalam Purwanto (2009, hlm. 46) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran. Sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari – hari.

b. Penilaian Hasil belajar

Penilaian hasil belajar adalah pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan tujuan tertentu secara sistematis untuk memantau peningkatan hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 tahun 2015 pasal I ayat I tentang Penilaian Hasil belajar

oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa:

“Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar”.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik untuk memantau kemajuan hasil belajar dan mencari tahu kebutuhan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.

Pada setiap penilaian hasil belajar harus sesuai dengan kriteria dan ketentuan yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa prinsip landasan penilaian hasil belajar yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 pasal 4 yaitu :

1. Sahih, berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur;
2. Objektif, berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilai;
3. Adil, berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi, dan gender;
4. Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran;
5. Terbuka, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan;
6. Menyeluruh dan berkesinambungan, berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan

menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai, untuk memantau perkembangan kemampuan peserta didik;

7. Sistematis, berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku;
8. Beracuan kriteria, berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan; dan
9. Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Berdasarkan uraian prinsip-prinsip di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip hasil belajar harus didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur yang mengacu kepada kriteria penilaian hasil belajar. Berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan yang dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.

Penilaian hasil belajar terdapat mekanisme yang harus dilakukan oleh pendidik sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 yaitu:

“Mekanisme Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik meliputi: a) perancangan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus; b) Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan pengukuran pencapaian satu atau lebih Kompetensi Dasar; c) penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan sebagai sumber informasi utama dan pelaporannya menjadi tanggungjawab wali kelas atau guru kelas; d) hasil penilaian pencapaian sikap oleh pendidik disampaikan dalam bentuk predikat atau deskripsi; e) penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai; f) penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan/atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai; g) hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan

keterampilan oleh pendidik disampaikan dalam bentuk angka dan/atau deskripsi; dan h) peserta didik yang belum mencapai KKM harus mengikuti pembelajaran remedi”.

Mekanisme tersebut merujuk kepada hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik untuk menentukan ketuntasan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dan kenaikan kelas. Hasil belajar yang diperoleh dari penilaian oleh pendidik digunakan untuk menentukan kenaikan kelas peserta didik. (Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar (2015, hlm. 7)

Berdasarkan hal tersebut penilaian hasil belajar untuk mengukur kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan yang dapat dipertanggung jawabkan, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya. Dalam peningkatan hasil belajar ada faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar, terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor interen (di dalam) dan ekteren (di luar).

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor tersebut terdiri dari faktor internal dan eksternal, sebagaimana pendapat di bawah ini:

Menurut Munadi dalam Rusman (2012, hlm. 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal adalah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

- (a) Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- (b) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2. Faktor eksternal

- (a) Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- (b) Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diterapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Slameto dalam Rusman (2012, hlm. 54) menyatakan

faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua macam yaitu:

- 1. Faktor Internal, yakni faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar seperti:
 - (a) Faktor jasmaniah, meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - (b) Faktor psikologi, meliputi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan dan beraktivitas.
 - (c) Faktor kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani.
- 2. Faktor Eksternal
 - (a) Keadaan keluarga
 - (b) Keadaan sekolah
 - (c) Keadaan masyarakat

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern yang berupa faktor biologis, psikologis dan kelelahan. Faktor biologis dan

psikologis tersebut akan mempengaruhi hasil prestasi belajar siswa. Ada juga faktor ekstern yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang terjadi pada faktor keluarga, sekolah dan masyarakat, dimana faktor ekstern ini bisa berpengaruh terhadap prestasi belajar dan akan mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar.

d. Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar meningkat bukan hanya dambaan setiap siswa maupun orang tua murid, seorang guru pun memiliki harapan akan peningkatan hasil belajar siswa yang dibimbingnya.

Upaya-upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Guru menciptakan kondisi belajar pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa kepada tujuan dan keberhasilan dalam proses maupun hasil pembelajaran.
2. Guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi semua siswa. Sehingga dengan suasana kelas yang sangat disenangi siswa, maka tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.
3. Guru memperhatikan perbedaan individual siswa dimaksudkan agar guru mudah dalam melakukan pendekatan terhadap setiap siswa.

5. Pelajaran IPS Tentang Perkembangan Teknologi

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat yang akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Somantri dalam Sapriya (2011, hlm. 11) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu – ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan”.

Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Mata pelajaran IPS dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan yang sangat berat, karena hidup dalam masyarakat global akan selalu bersaing agar mendapatkan tujuan hidup yang diinginkan sesuai dengan norma – norma yang telah ditentukan. Apabila seseorang mematuhi norma – norma kehidupan, maka kehidupannya akan damai. Hal ini sesuai dengan pendapat Sapriya (2009, hlm. 194) mengemukakan bahwa:

“Untuk jenjang SD, pengorganisasian materi pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap

dan berperilakunya. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Sedangkan menurut Sapriya (2011, hlm. 194-195) tujuan mata pelajaran IPS ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran IPS terdapat materi – materi pokok. Materi yang diambil pada penelitian ini yaitu “Perkembangan Teknologi, Teknologi Produksi, Teknologi Komunikasi, Teknologi Transportasi, Pengalaman Menggunakan Teknologi Transportasi, dan Ikut Menjaga Sarana Transportasi Umum.

Manusia menciptakan alat dan cara – cara untuk mempermudah hidupnya. inilah yang disebut teknologi. Kita ambil contoh usaha pertanian. Mula – mula manusia menggunakan alat seadanya dan bertani dengan cara sederhana. Kemudian manusia menciptakan alat yang lebih maju seperti cangkul, bajak, dan traktor sehingga cara bertani pun semakin maju.

Teknologi produksi berkembang, pada zaman dahulu orang menggunakan alat – alat produksi sederhana, sekarang ini digunakan mesin – mesin modern

untuk usaha produksi. Namun demikian masih ada juga masyarakat yang menggunakan produksi sederhana, misalnya alat tenun tradisional.

Teknologi komunikasi berkembang pesat. Pada zaman dahulu menggunakan alat – alat komunikasi seperti kentongan, kurir dan tali pohon. Alat – alat komunikasi zaman sekarang antara lain surat, telepon, HP, radio, televise, internet.

Teknologi tranportasi juga berkembang. Alat tranportasi zaman dahulu antara lain, kuda, gerobak, kereta kuda, rakit, perahu, dan kapal layar. Alat tranportasi zaman sekarang antara lain, mobil, kereta api, pesawat, kapal laut, dan helikopter.

Angkutan umum disediakan untuk kebutuhan orang banyak, bagi siapa pun yang membutuhkan. Saat kita naik angkutan umum, tentunya kita ingin merasa nyaman, aman, dan sampai tujuan dengan selamat. Oleh karena itu, kita harus ikut menjaga kebersihan dan kenyamanan angkutan umum

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Uus Kuswendi Universitas Pasundan (2014).

Judul penelitian “Penerapan Model Kooperatife Tipe *Teams Game Tournament* dengan Menggunakan Media Audiovisul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. Masalah yang dihadapi oleh peneliti ini adalah sebagai berikut: Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketuntasan serta kurangnya penerapan

aktivitas kerjasama siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru yang masih menggunakan metode ceramah dan faktor siswa yang belum bisa berperan aktif serta siswa cenderung menerima informasi dari guru saja pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari III siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I: siswa yang tuntas mencapai KKM sekitar 13 orang atau sebesar 52% dan 12 orang siswa atau sekitar 48 % belum mencapai KKM. Pada siklus II: sekitar 22 orang mencapai KKM atau sekitar 88% dan 3 orang atau sekitar 12% belum mencapai KKM. Hasil belajar dikategorikan baik. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dengan Menggunakan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Wulan Saribanon Universitas Pasundan (2015).

Judul penelitian “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik. Tanggung jawab dan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus, hal ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I: Yang telah mencapai ketuntasan 20 orang siswa atau sebesar 71,24% dari keseluruhan siswa

dan yang belum mencapai ketuntasan 8 orang atau sebesar 28,57%. Pada siklus II: 23 siswa atau sebesar 82, 14% dan 3 orang atau sekitar 12% belum mencapai KKM. Hasil belajar dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas II SDN Gumuruh 7/9 Bandung.

3. Indri Waryanti Universitas Pasundan (2014).

Penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Tokoh – tokoh Sejarah Hindu – Budha dan Islam di Indonesia Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) (PTK pada pembelajaran IPS di Kelas V SDN Cicariang Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2014 – 2015)”. Masalah yang dialami dalam penelitian ini yaitu:

- a) Prestasi belajar siswa rendah
- b) Penyampaian materi IPS lebih banyak menggunakan metode ceramah
- c) Tidak adanya penggunaan media dalam pembelajaran IPS
- d) Siswa bersifat pasif dalam pembelajaran

Peneliti memberi kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT memiliki dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan nilai rata – rata setiap siklus, yaitu siklus I 70, 23 % dan siklus II terjadi peningkatan sebesar 84, 14 %.

Penerapan menggunakan model kooperatif tipe TGT mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang diterima selama proses pembelajaran, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan rata – rata sikap yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe TGT sangatlah menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

4. RD. Lukman Hermansyah Universitas Pasundan (2015) .

Judul penelitian “Penerapan model pembelajaran *cooperative Learning* Tipe Teams Game Tournament (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sirnagalih”. Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketuntasan serta kurangnya penerapan aktivitas kerjasama siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru yang masih menggunakan metode ceramah dan faktor siswa yang belum bisa berperan aktif serta siswa cenderung menerima informasi dari guru saja pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari III siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Pada siklus I 60,7% dan hasil belajar dikategorikan cukup baik, meningkat pada siklus II 85,7 % dan hasil belajar dikategorikan baik, meningkat pada siklus III 100% dan hasil belajar dikategorikan baik. Model *Cooperative*

Learning Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sirnagalih.

5. Agung Nurhamzah Universitas Pasundan (2015).

Judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model *Teams Game Tournament* (TGT) pada Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV SDN Inpres Biru Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung. Masalah yang dihadapi oleh peneliti ini adalah sebagai berikut: Hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai ketuntasan serta kurangnya penerapan aktivitas kerjasama siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor guru yang masih menggunakan metode ceramah dan faktor siswa yang belum bisa berperan aktif serta siswa cenderung menerima informasi dari guru saja pada saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas, yang terdiri dari III siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Hal ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I: siswa yang tuntas mencapai KKM sekitar 13 orang atau sebesar 52% dan 12 orang siswa atau sekitar 48 % belum mencapai KKM. Pada siklus II: sekitar 22 orang mencapai KKM atau sekitar 88% dan 3 orang atau sekitar 12% belum mencapai KKM. Hasil belajar dikategorikan baik.

Penerapan menggunakan model *Teams Game Tournament* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang diterima selama proses pembelajaran, dimana hal tersebut ditunjukkan dengan rata – rata sikap yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Teams Game Tournament* sangatlah menyenangkan sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

C. Kerangka Pemikiran

Kaitannya dengan permasalahan yang terjadi maka dapat dipaparkan permasalahan yang terjadi pada guru dan siswa adalah penggunaan metode belajar yang tidak tepat sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak mengerti dengan pengajaran yang telah diberikan oleh guru. permasalahan awal dimulai dari kurangnya pemahaman guru terhadap RPP yang sudah dibuat, rendahnya pendekatan guru terhadap siswa implementasi belajar mengajar yang rendah, dan kurang tepatnya guru dalam memakai model pembelajaran dalam kelangsungan proses belajar yang tentunya dapat menghasilkan proses belajar yang aktif. Sehingga mengakibatkan rendahnya tanggung jawab siswa dan rendahnya hasil belajar siswa dalam berinteraksi pada proses belajar mengajar.

Pada umumnya proses belajar dan mengajar di SDN Sukamelang III dilakukan seorang guru menggunakan model pembelajaran yang masih

kebanyakan bersifat konvensional yang berindikasi pada murid yang pasif, kurangnya tanggung jawab, dan pembelajaran kurang menyenangkan sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang diharapkan akan menjadi model pembelajaran yang dapat menggugah minat, perasaan dan pola pikir kritis. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membuat siswa merasakan gembira, mendapatkan pengetahuan, dan pengembangan sikap dalam pengalaman belajarnya. Untuk kepentingan pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi dengan penggunaan TGT dapat membantu siswa. Oleh karena itu siswa akan menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi akan lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Saco dalam Rusman (2011, hlm. 224) mengemukakan bahwa:

“Dalam *teams game tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota – anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing – masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang – kadang juga dapat diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Sedangkan pengertian *teams game tournament* menurut Miftahul Huda (2013, hlm. 197) yaitu:

“Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota –anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing – masing.

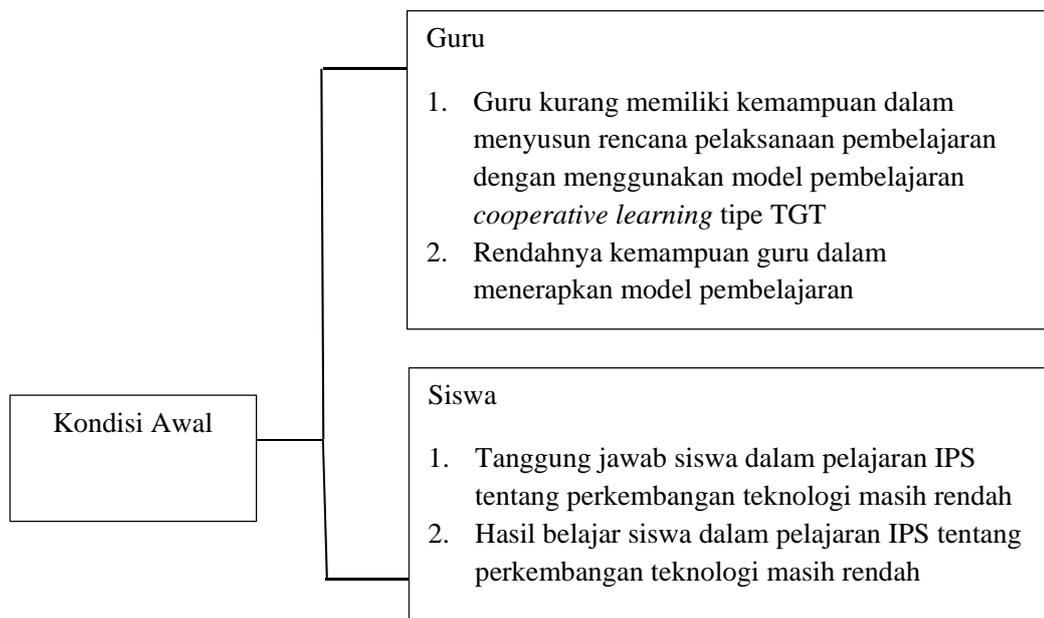
Jadi, dari pengertian model *teams game tournament* di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *teams game tournament* akan mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Dengan turnamen siswa akan termotivasi dalam belajar, karena memiliki rasa ingin bersaing secara sehat dengan temannya.

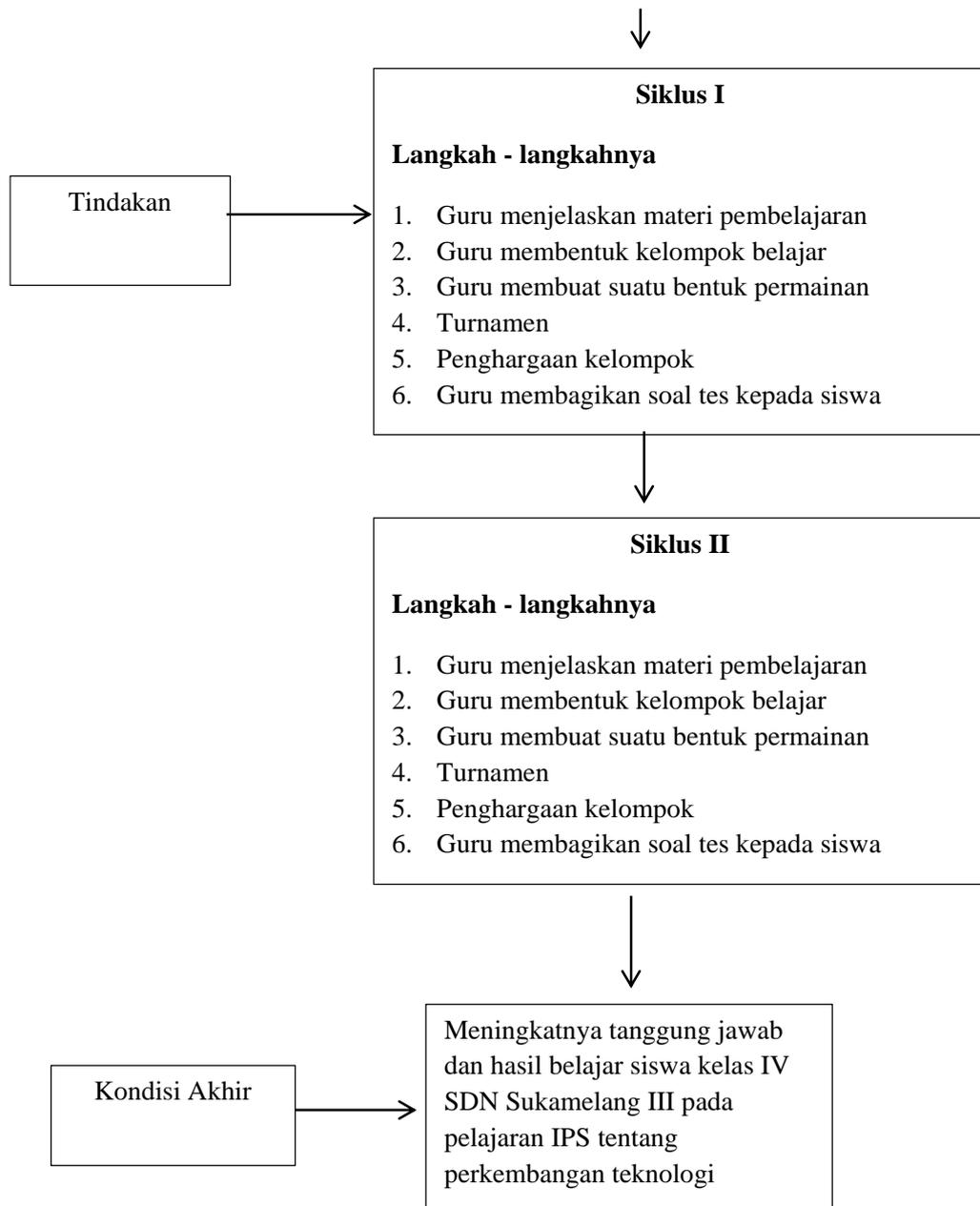
Keberhasilan penerapan model dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu, sebagai berikut:

Hasil penelitian Uus Kuswendi Universitas Pasundan (2014) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *teams game tournament* dapat meningkatkan sikap kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus. Wulan Saribanon Universitas Pasundan (2015) menyimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan sikap tanggung jawab dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus. Indri Waryanti Universitas Pasundan (2014) menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dapat meningkatkan sikap percaya diri dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus. RD. Lukman Hermansyah Universitas Pasundan (2015) menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT

(*Teams Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus. Di samping itu Agung Nurhamzah Universitas Pasundan (2015) menyimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Game Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang baik untuk setiap siklus.

Bagan 2.2
Bagan Kerangka Pemikiran





D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar dalam Musfiqon (2012, hlm. 46) mengemukakan bahwa:

“Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian”.

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian hipotesis sebagaimana telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

a. Hipotesis Umum

Jika guru menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi maka tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dapat meningkat.

b. Hipotesis Secara khusus

1. Jika peneliti menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT sesuai dengan langkah – langkahnya dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi maka tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III mampu meningkat.
2. Jika peneliti menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT maka tanggung jawab siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi mampu meningkat.

3. Jika peneliti menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT maka hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi mampu meningkat.
4. Jika peneliti menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi maka peneliti akan menemukan hambatan – hambatan yang berasal dari peneliti, siswa, dan lingkungan sekolah.
5. Jika peneliti berupaya mengatasi hambatan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN Sukamelang III dalam pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi maka sikap siswa dan hasil belajar mampu meningkat.