

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kedudukan Pembelajaran Tematik Terpadu Berdasarkan Kurikulum

2013 untuk Kelas V SD Negeri Lengkong Besar 105-85

Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan, sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia.

Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami berbagai konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu berawal dari tema yang telah dipilih/dikembangkan oleh guru yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pembelajaran tematik ini tampak lebih menekankan pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran

yang lebih diutamakan pada makna belajar dan keterkaitan berbagai konsep mata pelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam belajar lebih diprioritaskan dan pembelajaran bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik, memberikan pengalaman langsung serta tidak tampak adanya pemisahan antar mata pelajaran satu dengan lainnya.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik terpadu diberlakukan di seluruh kelas di sekolah dasar, yang meliputi seluruh mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dengan tema sebagai pemersatu. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema. Pembelajaran dengan pendekatan tematik ini mencakup seluruh kompetensi mata pelajaran yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (Ppkn), Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Matematika, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Seni Budaya dan Prakarya kecuali mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti.

Dengan demikian, dengan diadakannya pembelajaran tematik ini bertujuan agar dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama, serta mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman peserta didik. Selain itu, guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih.

a. Kompetensi Inti

Kompetensi inti merupakan terjemahan atau operasional dari SKL (Standar Kompetensi Lulusan) dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran.

Ashan (1981:45) mengatakan kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya untuk hal apa dia dapat melakukan dengan baik perilaku-perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa makna kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh dengan memiliki perilaku-perilaku yang kognitif, afektif dan psikomotorik. Kompetensi dikatakan sebagai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya dalam melakukan hal apa yang dapat dilakukan oleh seseorang dengan baik dan memperoleh perilaku-perilaku yang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Serta dengan memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari pada materi-materi yang telah dipelajarinya di sekolah.

Scrag dan Poland (1987:22) mengatakan kompetensi merupakan suatu tugas, dimana seseorang diharapkan mampu mengerjakan tugas tersebut secara individu dengan baik sebagai hasil dari pendidikan dan pelatihan yang diikutinya.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa kompetensi adalah suatu tugas yang dikerjakan oleh seseorang secara individu dengan mengikuti pendidikan dan pelatihan yang sedang dijalankan oleh seseorang tersebut. Dimana suatu tugas yang didapatkan oleh seseorang tersebut diharapkan mampu dikerjakan secara individu dengan baik sebagai hasil dari pendidikan dan pelatihan yang pernah diikutinya.

Finch dan Crunkilton (1979:222) mengatakan kompetensi sebagai tugas-tugas, keterampilan, sikap dan apresiasi yang dianggap kritis atau penting untuk keberhasilan pelaksanaan ketenagakerjaan.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa kompetensi adalah tugas keterampilan, sikap dan apersepsi yang dianggap penting bagi seseorang dalam melaksanakan tugasnya sebagai ahli ketenagakerjaan untuk mencapai suatu keberhasilan yang diperoleh seseorang tersebut melalui pelaksanaan tugas ketenagakerjaan itu.

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Kebiasaan berpikir dan bertindak yang secara konsisten dan terus-menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu. Pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang dimiliki oleh seseorang dalam kebiasaan berpikir dan bertindak supaya

menciptakan perilaku yang kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain memiliki pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar, kompetensi juga memiliki unsur pengertian atau pemahaman, sikap serta minat yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan dan mengerjakan sesuatu yang dilaksanakan secara individu, agar menciptakan perilaku yang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Kompetensi inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait sesuai yang dinyatakan Majid (dalam pembelajaran tematik terpadu 2014:47) yaitu berkenaan dengan sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) berkenaan dengan sikap keagamaan atau sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) berkenaan dengan sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) berkenaan dengan pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) berkenaan dengan keterampilan.

Uraian tentang Kompetensi Inti untuk jenjang Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidiyah kelas V SD pada kurikulum 2013 sesuai yang dinyatakan oleh Majid (dalam Pembelajaran tematik terpadu, 2014: 48-49) adalah sebagai berikut:

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, percaya diri, dan cinta tanah air dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan mencoba (mendengar, melihat, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat umum.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*. Adapun keempat kelompok pada

kompetensi inti tersebut menjadi acuan dari kompetensi dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif.

Kompetensi inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasian kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, kompetensi inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal kompetensi dasar. Organisasi vertikal kompetensi dasar adalah keterkaitan antara konten kompetensi dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari siswa. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten kompetensi dasar satu mata pelajaran dengan konten kompetensi dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat.

b. Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Abidin (2014: 290) mengatakan kompetensi dasar sebagai merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut adalah kompetensi dasar yang dalamnya terkait dengan muatan atau mata pelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai oleh peserta didik. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensialisme dan perenialisme.

Mulyasa (2014: 214) berpendapat kompetensi dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, pengalaman belajar, atau mata pelajaran yang mengacu pada kompetensi inti.

Berdasarkan uraian tersebut adalah kompetensi dasar yang dalamnya mencakup konteks muatan dalam pembelajaran atau mata pelajaran yang mengacu pada kompetensi inti. Di mana setiap muatan dalam pembelajaran atau mata pelajaran mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan peserta didik pada tingkat kemampuan spesifik yang harus dimiliki siswa sebagai pengalaman belajar yang mengacu pada kompetensi inti.

Selanjutnya, Mulyasa (2014: 215) mengatakan bahwa kompetensi dasar mencakup sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam konteks muatan pembelajaran, pengalaman belajar dan mata pelajaran sesuai dengan kompetensi inti.

Berdasarkan uraian tersebut adalah kompetensi dasar yang dalamnya mencakup konteks muatan dalam pembelajaran atau mata pelajaran yang mengandung unsur sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan pada

kompetensi inti. Sikap spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan dalam konteks muatan pembelajaran atau mata pelajaran akan menjadi pengalaman pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik sesuai dengan kompetensi inti dari setiap mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah.

Menurut Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013, Kompetensi Dasar dirumuskan untuk mencapai kompetensi inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan peserta didik dari masing-masing mata pelajaran. Kompetensi Dasar meliputi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti sebagai berikut:

1. Kelompok 1: Kelompok Kompetensi Dasar Sikap Spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: Kelompok Kompetensi Dasar Sikap Sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. Kelompok 3: Kelompok Kompetensi Dasar Pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3;
4. Kelompok 4: Kelompok Kompetensi Dasar Keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Kompetensi Dasar pada setiap pembelajaran yang terdapat pada tema “Sehat Itu Penting” dalam subtema “Lingkungan Sehat” kelas V Semester 1.

(Kemdikbud, dalam Buku Guru Tematik Kelas V 2014:135-136)

Kegiatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar
Kegiatan Pembelajaran 1	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli, dan Komunikatif. • Pengetahuan: Faktor-faktor penyebab munculnya gangguan pada kesehatan. • Keterampilan: Membaca teks, mencari informasi, mengemukakan pendapat, dan berkomunikasi.
Kegiatan Pembelajaran 2	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli, dan Komunikatif. • Pengetahuan: Penyakit-penyakit pada organ pernapasan manusia. • Keterampilan: Mengamati gambar, membaca teks, mencari informasi, dan berkomunikasi.

Kegiatan Pembelajaran 3	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli, dan Komunikatif. • Pengetahuan: Kewajiban terhadap lingkungan rumah serta menjaga kesehatan tubuh dan badan. • Keterampilan: Membaca teks dan berkomunikasi.
Kegiatan Pembelajaran 4	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli, dan Komunikatif. • Pengetahuan: Cara hidup selaras dengan lingkungan alam, serta dampak jika hidup tidak selaras dengan lingkungan alam. • Keterampilan: Mengamati gambar dan Menulis.
Kegiatan Pembelajaran 5	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli, dan Komunikatif. • Pengetahuan: Cara merawat alat pernapasana, organ tubuh dan arti pentingnya kesehatan. • Keterampilan: Mencari informasi, membuat laporan, dan menulis.
Kegiatan Pembelajaran 6	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap: Kerjasama, Peduli dan Komunikatif. • Pengetahuan: Jenis-jenis tanaman obat yang ditanam di apotek hidup. • Keterampilan: Membuat apotek hidup, membaca, serta menulis kesimpulan bacaan tentang apotek hidup.

C. Alokasi Waktu

Alokasi waktu pada setiap kompetensi dasar dilakukan dengan memperhatikan jumlah minggu efektif dan alokasi mata pelajaran perminggu dengan mempertimbangkan kedalaman, tingkat kesulitan, dan tingkat kepentingannya. Pemilihan alokasi waktu didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar dan ketersediaan alokasi waktu per semester sesuai dengan struktur kurikulum yang tertera dalam standar isi, yang dicantumkan dalam silabus serta RPP untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

Alokasi waktu adalah jumlah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian suatu Kompetensi Dasar tertentu dengan memperhatikan minggu efektif per

semester, alokasi waktu mata pelajaran, dan jumlah kompetensi per semester. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam silabus merupakan perkiraan rerata untuk menguasai Konsep Dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam. Oleh karena itu, alokasi tersebut dirinci dan disesuaikan lagi dalam RPP.

Majid (2014:118-119) mengatakan tentang alokasi waktu sebagai berikut:

Alokasi waktu merupakan penentuan jumlah waktu yang dibutuhkan dengan memperhatikan jumlah kompetensi serta waktu mata pelajaran per minggu yang efektif per semester. Dalam menentukan alokasi waktu pada tiap pembelajaran atau mata pelajaran yaitu menentukan perkiraan waktu rata-rata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa guru menentukan alokasi waktu dengan memperhatikan jumlah waktu yang dibutuhkan dalam kompetensi dasar pada tiap mata pelajaran per minggu yang efektif per semester. Dalam menentukan alokasi waktu pada tiap pembelajaran atau mata pelajaran yang dicantumkan dalam penyusunan RPP dan silabus merupakan perkiraan waktu rata-rata untuk menguasai kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh peserta didik yang beragam.

Abidin (2014:290) mengatakan tentang alokasi waktu sebagai berikut:

Alokasi waktu adalah penentuan waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun.

Berdasarkan uraian di atas adalah alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan jumlah jam pelajaran yang dibutuhkan untuk tiap pembelajaran atau mata pelajaran di kelas. Alokasi waktu yang dicantumkan dalam penyusunan RPP dan

silabus dalam struktur kurikulum yaitu ditentukan untuk satu semester dari tiap pembelajaran di kelas atau untuk satu tahun dari tiap mata pelajaran.

Menurut Abidin (2014:293) mengatakan alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Berdasarkan uraian di atas yaitu alokasi waktu harus diperhatikan oleh guru sesuai dengan keperluan peserta didik untuk pencapaian kompetensi dasar dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Alokasi waktu yang dicantumkan di dalam penyusunan RPP dan silabus harus mencapai kompetensi dasar dan beban belajar yang diperlukan untuk kebutuhan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan alokasi waktu yang disesuaikan dalam silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) akan dilaksanakan oleh peneliti selama 3 siklus. Dimana penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu 3 kali pertemuan dalam satu minggu. Pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran 1, pembelajaran 3 dan pembelajaran 6. Penetapan alokasi waktu pada 3 pembelajaran memiliki alokasi waktu yang sama pada setiap pembelajaran dalam satu kali pertemuan, yaitu 6 x 35 menit.

2. Materi Subtema Lingkungan Sehat

Penentuan materi pokok dan uraian materi pokok adalah butir-butir bahan pelajaran yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai suatu kompetensi dasar. Adapun penentuan materi pokok pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik dalam mengurutkan materi pokok untuk pencapaian kompetensi dasar. Materi pokok pada pembelajaran subtema lingkungan sehat merupakan subtema pembelajaran yang terdapat pada tema pembelajaran sehat itu penting pada kelas V. Subtema lingkungan sehat ini terdiri dari enam kegiatan pembelajaran. Sikap yang dikembangkan pada subtema lingkungan sehat ini yaitu kerja sama, peduli dan komunikatif.

Kegiatan pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 pada kurikulum 2013 kelas V Semester 1 yang akan dilaksanakan untuk penelitian tindakan kelas dalam tema “Sehat Itu Penting” dan Subtema “Lingkungan Sehat” yang di dalamnya terdapat masing-masing 6 pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran 1 terdiri dari mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia, yang berisi uraian materi tentang faktor-faktor penyebab munculnya gangguan-gangguan pada kesehatan, membaca teks tentang gangguan penyakit asma pada anak, dan melengkapi kolom kelompok relasi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pembelajaran 2 terdiri dari mata pelajaran PJOK, SBdP, IPA dan Bahasa Indonesia yang berisi uraian materi tentang hubungan antara olahraga, lingkungan sehat, dan kesehatan, melakukan gerakan melempar bola rounders, mengamati serta mencari tahu penyakit-penyakit pada organ pernapasan manusia dan menulis tentang apotek hidup.
- c. Pembelajaran 3 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan PPKn yang berisi uraian materi tentang kewajiban terhadap lingkungan rumah, menyusun dua kelompok yang memiliki relasi dan menggambarnya pada diagram kortesius, dan membaca teks cara menjaga kesehatan tubuh dan badan.
- d. Pembelajaran 4 terdiri dari mata pelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika dan IPS yang berisi uraian materi tentang cara hidup selaras dengan lingkungan alam beserta dengan dampaknya, mengamati gambar

- contoh aktivitas manusia yang tidak selaras dengan lingkungan alam, dan menulis pentingnya kesehatan bagi dirinya sendiri.
- e. Pembelajaran 5 terdiri dari mata pelajaran SBdP, PJOK, Bahasa Indonesia, dan IPA yang berisi uraian materi tentang melakukan gerakan melempar dan memukul bola rounders serta bercerita cara mencetak angka pada rounders, cara merawat alat pernapasan dan organ tubuh dengan benar, dan melakukan langkah-langkah dalam membuat apotek hidup.
 - f. Pembelajaran 6 terdiri dari mata pelajaran IPS, Bahasa Indonesia dan PPKn yang berisi uraian materi tentang mengetahui kewajiban terhadap teman dan guru, anggota keluarga, lingkungan rumah dan sekolah, serta kewajiban terhadap Tuhan dan membaca teks laporan tentang jenis-jenis tanaman obat yang ditanam di apotek hidup.

Kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah pembelajaran 1, pembelajaran 3 dan pembelajaran 6. Kegiatan pembelajaran tersebut akan dilaksanakan dalam 3 siklus yang akan direncanakan selama 3 kali pertemuan dalam satu minggu.

3. Model *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah “model” dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi. Jadi, model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Menurut Sagala (dalam Fathurrohman, 2015: 29), istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Menurut Soekamto, dkk. (2013:126) mengemukakan pendapat bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran lebih terfokus pada upaya mengaktifkan siswa lebih banyak dibandingkan guru namun tetap dalam ruang lingkup pembelajaran satu tema tertentu yang jelas dapat mencapai tujuan pada saat tertentu tersebut dengan pembuktian indikator-indikator tertentu pula.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013:46) mengatakan model pembelajaran adalah sebagai berikut:

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun *tutorial* yang mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Dari uraian tersebut dijelaskan bahwa model pembelajaran digunakan oleh guru untuk diterapkan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun *tutorial* di dalam dunia pendidikan. Model pembelajaran yang

digunakan oleh guru mengacu pada pendekatan yang akan digunakan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran peserta didik di kelas, di mana dari tiap model pembelajaran tersebut di dalamnya mencakup tujuan-tujuan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru pada tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Fathurrohman (2015: 30) mengatakan model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Model pembelajaran adalah suatu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar, dalam bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas adalah model pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang disajikan secara secara khas oleh guru dari kegiatan awal sampai akhir. Model pembelajaran memberikan arah bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang merupakan operasionalisasi dari teori psikologi yang berfungsi sebagai pedoman bagi perencana pembelajaran untuk mengembangkan semua aspek kecerdasan peserta didik.

Pada penggunaan model pembelajaran yang tepat bertujuan untuk mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang baik.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Mengembangkan model pembelajaran yang efektif dalam pelaksanaannya setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai berkenaan dengan konsep dan cara-cara pengimplementasian model pembelajaran tersebut. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi siswa-siswa di kelas.

Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap saran dan fasilitas sekolah yang tersedia, kondisi kelas dan beberapa faktor lain yang terkait dengan pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, model yang

dikembangkan guru cenderung tidak dapat meningkatkan peran siswa secara optimal dalam pembelajaran dan pada akhirnya tidak dapat memberi sumbangan yang benar terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

b. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Kata ‘kooperatif’ berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama, yaitu dengan saling membantu satu sama lain sebagai sebuah tim. Jadi, pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dilatih untuk bekerja sama dengan temannya secara sinergis, integral, dan kombinatorik. Selain itu, para siswa juga diajak menghindari sifat egois, individualis, serta kompetisi tidak sehat sedini mungkin agar masing-masing tidak mementingkan kepentingan pribadi dan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Pembelajaran

kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa tidak hanya duduk manis dan mencatat apa yang disampaikan guru, tetapi siswa lebih aktif dan kreatif sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan guru. Tugas guru adalah memotivasi, mengarahkan, memfasilitasi, dan membimbing siswa dalam belajar sehingga berbagai kelebihan atau kelemahan siswa dapat dipantau dengan jelas.

Model Kooperatif dikemukakan oleh Sanjaya (2006:240) sebagai berikut:

“Model kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan / tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen), sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.”

Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kelompok. Anggota dalam kelompok merupakan teman sejawat untuk berinteraksi dalam memahami dan memecahkan berbagai persoalan materi yang disajikan. Hanya dengan kerja sama yang baik, materi pelajaran yang disajikan dalam kelompok dapat dipahami, dikembangkan, dan dipecahkan dengan baik.

Hal ini sesuai dengan pendapat Widdiharto (2004:14) bahwa pembelajaran kooperatif dikemukakan sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif lebih merupakan upaya pemberdayaan teman sejawat, meningkatkan interaksi antar siswa, serta hubungan yang saling menguntungkan antar mereka.” Siswa dalam kelompok akan belajar mendengarkan ide atau gagasan orang lain, berdiskusi setuju atau tidak setuju, menawarkan, atau menerima kritikan yang membangun, dan siswa

merasa tidak terbebani ketika ternyata pekerjaannya salah. Dari pendapat diatas, diperoleh keterangan bahwa ciri utama pembelajaran kooperatif adalah bekerja sama satu sama lain untuk mencapai satu kesepakatan bersama dan dipertanggungjawabkan bersama pula.

2. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Roger dan David Johnson dalam Anita Lie (2008: halaman.31)

mengatakan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

Unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif yaitu memiliki sifat saling ketergantungan positif terhadap satu sesama lain di dalam kelompok, dan mempunyai tanggung jawab perseorangan atau individu di dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh kelompok. Dimana setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi atau saling bekerjasama dengan diperlukan adanya komunikasi antar anggota kelompok, dalam melakukan evaluasi proses perolehan jawaban permasalahan yang dikerjakan oleh kelompok secara bersama-sama.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidik.

Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin (dalam Rusman, 2010: 205) dinyatakan bahwa:

- a. Penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan berhubungan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.
- b. Pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berfikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Dengan alasan tersebut, strategi pembelajaran kooperatif diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: 1) Saling ketergantungan positif, 2) Tanggung Jawab, 3) Tatap muka, 4) Komunikasi antar anggota, 5) Evaluasi proses kelompok.

3. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah menggapai sukses bersama. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif mendorong para siswa untuk bersikap aktif dan dinamis. Aktivitas mereka dalam pembelajaran kooperatif paling tidak terdiri atas tiga hal, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

- a. Siswa terlibat dalam mendefinisikan, menyaring, memperkuat sikap dan kemampuan, serta tingkah laku dalam partisipasi sosial.
- b. Memperlakukan orang lain dengan penuh pertimbangan kemanusiaan dan memberikan semangat penggunaan pemikiran rasional ketika mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- c. Berpartisipasi dalam tindakan-tindakan kompromi, negosiasi, kerja sama, konsensus, dan penataan aturan mayoritas ketika bekerja sama untuk menyelesaikan setiap tugas.

Menurut Mulyasa (dalam Asmani, 2016:53), ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif yang akan dijelaskan dalam uraian berikut ini:

a. Pencapaian Hasil Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun golongan atas yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa golongan atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, siswa golongan atas akan meningkatkan kemampuannya karena memberi pelayanan sebagai tutor tentu membutuhkan pemikiran lebih mendalam mengenai hubungan ide-ide yang terdapat dalam materi tertentu.

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Efek penting berikutnya dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan luas terhadap siswa yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, ataupun ketidakmampuan.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting terakhir dari pembelajaran kooperatif ialah mengajarkan para siswa mengenai keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan kerja sama mengacu pada keterampilan sosial yang sangat bermanfaat dalam kehidupan riil, khususnya ketika mereka mengaktualisasikan diri di tengah masyarakat.

Sementara itu, belajar berkolaborasi dengan orang lain berarti berlatih menghargai potensi; berkomunikasi; menyelami perasaan, kejiwaan, dan mentalis orang lain; beradaptasi; serta berani menunjukkan kebolehan di hadapan orang lain. Para siswa juga rajin mengintrospeksi kemampuan sendiri serta mempunyai semangat menggelora untuk belajar dan mengembangkan diri semaksimal mungkin.

4. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi yaitu: (1) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan, (2) fungsi manajemen sebagai organisasi, (3) fungsi manajemen sebagai kontrol.

c. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Team Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif model *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Saco (dalam Rusman, 2012:224), dalam TGT murid memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tinggi bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis menggunakan kartu bernomor yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Permainan dalam pembelajaran tipe TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap murid anggota kelompok akan mengambil sebuah kartu yang telah diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut sehingga memberikan sumbangan bagi pengumpulan kelompoknya.

Turnamen harus memungkinkan semua murid dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Aturannya dapat berupa, soal yang sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor pada kelompoknya.

6. Tujuan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Agar siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang memuaskan dan mampu berpikir lebih maju serta dapat memungkinkan siswa untuk belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model ini juga tidak mengharapkan siswa yang

hanya mendengar, mencatat, dan menghafal materi pelajaran akan tetapi melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa aktif berkomunikasi, berpikir lebih maju serta memungkinkan siswa belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

7. Langkah-langkah Model *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) membentuk setiap tim kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi. Meskipun keanggotaan tim tetap sama, tetapi tiga orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan penampilan dan prestasi masing-masing anggota. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang berkemampuan setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu.

Slavin (1995) dalam Asmani (2016:139-141) mengatakan bahwa komponen-komponen dalam TGT perlu memperhatikan sebagai berikut:

a. Presentasi kelas

Dalam presentasi kelas siswa diperkenalkan dengan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung oleh guru atau didiskusikan dalam kelas dengan guru sebagai fasilitator, pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti *team games tournament*.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri lima sampai enam orang yang heterogen. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk meyakinkan siswa bahwa semua anggota

kelompok belajar dan semua anggota kelompok untuk mengikuti *game* dan *tournament* dengan sebaik-baiknya. Diharapkan semua anggota kelompok melakukan hal yang terbaik untuk kelompoknya. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

c. Permainan (*games*)

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Permainan dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes kemampuan siswa yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. *Games* dimainkan dengan meja yang berisi tiga siswa yang mewakili kelompok berbeda. Siswa mengambil kartu yang bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor.

d. Kompetisi (*tournament*)

Kompetisi merupakan bentuk permainan langsung. Umumnya diselenggarakan pada akhir minggu setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru memberikan siswa permainan-permainan meja tiga siswa-siswi dengan kemampuan tertinggi di meja 1, meja 2 dan meja seterusnya. Kompetisi ini akan memungkinkan bagi siswa dari semua level dipenampilan sebelumnya untuk mengoptimalkan nilai kelompok mereka menjadi yang terbaik.

e. Penghargaan Kelompok (*Team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan hadiah penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Team Games Tournament*

a. Kelebihan model *team games tournament* (TGT)

Kelebihan pada model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan menurut Suarjana (2000:10), yang menjadi kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Mendidik siswa untuk lebih berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Siswa dituntut untuk aktif dalam belajar.

- 5) Proses belajar mengajar berlangsung dari keaktifan siswa.
- 6) Memotivasi siswa dalam belajar sehingga tingkat kemauan belajar lebih tinggi.
- 7) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.
- 8) Peserta didik dapat bekerja dengan semangat kompetitif dengan kelompok lain.
- 9) Memupuk kerjasama kelompok dan mengembangkan tanggung jawab kelompok sehingga tugas bersama dapat diutamakan.
- 10) Peserta didik dapat merespon dan mengevaluasi kegiatan mereka dalam diskusi kelompok.
- 11) Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu maupun kelompok.

b. Kelemahan Model *Team Games Tournament*

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini mempunyai kelemahan menurut Suarjana (2000:10) yang merupakan kelemahan dari pembelajaran TGT, antara lain adalah:

1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendala teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat di atasi jika guru mampu mengatasi kelas secara menyeluruh.

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa yang berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan kemampuannya kepada siswa yang lain.

d. Pendekatan Saintifik

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah atau pendekatan saintifik. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu

sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pendekatan saintifik menjadi landasan dalam pembelajaran di kurikulum 2013 karena terdapat upaya meningkatkan kualitas berpikir peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam berfikir serta bernalar dalam pembelajaran.

Nur (dalam Putra, 2013:12), mengartikan pendekatan saintifik sebagai berikut:

Pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan (*scientist*) dalam melakukan penyelidikan ilmiah yang artinya peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk melakukan proses pencarian pengetahuan yang berkenaan dengan materi pelajaran, yang artinya peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru yang diperlukan untuk kehidupannya. Proses ini dinamakan berbagai aktivitas proses sains sebagaimana yang dilakukan oleh para ilmuwan (*scientist*) dalam melakukan penyelidikan ilmiah.

Iskandar (2008:16) mengartikan pendekatan saintifik adalah suatu proses penyelidikan secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling bergantung. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa pendekatan saintifik merupakan suatu proses penyelidikan secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling bergantung. Sebagaimana dalam pembelajaran yang dimaksud meliputi kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah atau saintifik ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat non-ilmiah.

Syawal (2014:18) menjelaskan tentang pendekatan saintifik adalah sebagai berikut:

Pendekatan saintifik diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif dibandingkan dengan penalaran deduktif.

Berdasarkan uraian di atas bahwa pendekatan saintifik memiliki dua penalaran yaitu penalaran deduktif dan penalaran induktif. Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Penalaran induktif menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru dan memadukan pengetahuan sebelumnya.

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV, proses pembelajaran terdiri atas lima pengalaman belajar pokok, yaitu:

1. Mengamati;
2. Menanya;
3. Mengumpulkan informasi/eksperimen;
4. Mengasosiasikan/mengolah informasi; dan
5. Mengkomunikasikan.

Kelima pembelajaran pokok tersebut merupakan lima pengalaman belajar pada pendekatan saintifik sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi Yang Dikembangkan
Mengamati	Membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat)	Melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi
Menanya	Mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)	Mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat

Mengumpulkan informasi/mencoba	Melakukan eksperimen, membaca sumber lain selain buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, dan wawancara dengan narasumber	Mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat
Mengasosiasi /mengolah informasi	Memproses informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi. Pengolahan informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Kegiatan ini dilakukan untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi tersebut	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam menyimpulkan
Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya	Mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipaparkan bahwa dalam kegiatan mengamati, guru membuka secara luas dan bervariasi dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat tayangan gambar, menyimak, mendengar, dan membaca yang diformulasikan pada skenario proses pembelajaran. Setelah siswa terlibat dengan proses pengamatan secara visual baik itu berupa gambar atau apapun. Ketika belajar mengajar berlangsung, guru bisa bertanya kepada siswa tentang apa yang mereka amati atau guru bisa meminta siswa untuk bertanya atas apa yang mereka amati yang belum dipahami. Dalam proses menanya dapat menjalin interaksi siswa dengan guru dan dapat memberikan pancingan terhadap siswa agar berfikir kritis secara interaktif.

Pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan eksplorasi, dimana guru membimbing siswa atau peserta didik guna mendapatkan pengalaman baru yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam kegiatan eksplorasi atau mengumpulkan informasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari referensi dari berbagai sumber yang dapat dipercaya, dengan menggunakan beragam pendekatan, media dan sumber belajar lainnya serta memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya. Kegiatan eksplorasi dapat melibatkan peserta didik untuk bekerja secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan juga memfasilitasi peserta didik untuk melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau di lapangan.

Setelah informasi terkumpulkan, barulah siswa mengolah informasi yang dikumpulkan dari yang bersifat menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan. Setelah itu, siswa mengkomunikasikan apa yang telah mereka temukan melalui kegiatan mengumpulkan informasi dan mengolah informasi. Untuk menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya.

E. Sikap Percaya Diri

1. Pengertian Sikap Percaya Diri

Percaya diri (*self confidence*) adalah meyakinkan pada kemampuan dan penilaian (*judgement*) diri sendiri dalam melakukan tugas dan memilih pendekatan yang efektif. Hal ini termasuk kepercayaan atas kemampuannya menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya.

Menurut Rahmat (2000:109) kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang dalam kehidupannya serta bagaimana orang tersebut memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri.

Sedangkan menurut Hakim (2005:6), percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan

tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap percaya diri adalah suatu sikap yang dimilikinya oleh seseorang dengan keyakinan yang dimilikinya mampu untuk melakukan suatu pekerjaan beserta dengan kemampuan untuk mencapai suatu tujuan dalam hidup.

Sedangkan kepercayaan diri adalah sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Hal ini bukan berarti individu tersebut mampu dan kompeten melakukan segala sesuatu seorang diri. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut di mana ia merasa memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

2. Tujuan Sikap Percaya Diri

Menurut Scafer (1989:72), menyatakan bahwa “tujuan percaya diri adalah agar dapat mengatur dirinya sendiri, mengarahkan perasaannya, tanpa pengaruh dari orang lain”. Sedangkan menurut Bambang Hartoyo (1997:3), menyatakan bahwa “tujuan sikap percaya diri adalah agar individu memiliki kecakapan dalam mengungkapkan perasaan diri”.

Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan percaya diri adalah:

- a) Individu dapat mengatur dirinya sendiri.

- b) Dapat mengarahkan perasaan tanpa pengaruh dari orang lain.
- c) Agar individu memiliki kecakapan dalam mengungkapkan perasaan.

3. Karakteristik Sikap Percaya Diri

Menurut Lauster (2012:13) terdapat beberapa karakteristik untuk menilai rasa percaya diri individu, antara lain sebagai berikut:

1. Percaya pada kemampuan sendiri, yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap segala fenomena yang terjadi.
2. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap apa yang dilakukan secara mandiri tanpa adanya keterlibatan orang lain.
3. Memiliki konsep diri yang positif, yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri sendiri.
4. Berani mengungkapkan pendapat, yaitu adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau hal yang dapat menghambat pengungkapan perasaan.

Dari pendapat di atas, adapun karakteristik sikap percaya diri yang harus dimiliki seseorang yaitu percaya pada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki konsep diri yang positif, dan berani mengungkapkan pendapat.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Percaya Diri

Rasa percaya diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan seluruh kepribadian seseorang secara keseluruhan. Menurut Hakim (2005:13), faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang yaitu:

a. Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam hidup manusia. Lingkungan keluarga sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari. Rasa percaya diri bisa tumbuh dan berkembang dengan

baik apabila seseorang itu yang berada di dalam lingkungan keluarga yang baik, namun sebaliknya, apabila lingkungan keluarga tidak memadai akan menjadikan individu tidak percaya pada kemampuan diri sendirinya. Pendidikan keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama yang sangat menentukan baik buruknya kepribadian seseorang.

b. Pendidikan formal (sekolah)

Sekolah merupakan lingkungan kedua yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga. Sekolah dapat memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman seusiannya.

c. Pendidikan non-formal

Selain lingkungan keluarga dan pendidikan formal, pendidikan non-formal juga dapat mempengaruhi rasa percaya diri seseorang. Lingkungan pendidikan non-formal merupakan tempat individu menimba ilmu secara tidak langsung, belajar keterampilan-keterampilan sehingga mencapai rasa percaya diri individu. Contohnya, dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, les, dan kursus, siswa dapat mengekspresikan rasa percaya dirinya yakni dengan berbaaur dengan siswa lain agar rasa percaya dirinya meningkat.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang dapat memberikan pengaruh tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Subiyanto (1986:46), bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur. Tujuan berkaitan dengan sifat secara operasional dan tujuan pembelajaran khusus.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan guru baik dibidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Slameto (2003:16), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sedangkan menurut Hamalik (2006:30) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

2. Unsur-unsur Hasil Belajar

Ada tiga unsur dalam hasil belajar menurut Davies (dalam Dimiyati dkk, 1994:87), bahwa “ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik”. Sedangkan menurut Sudjana (2008:22), bahwa “dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.”

Dapat disimpulkan bahwa dalam unsur belajar mencakup tiga ranah yakni ranah kognitif atau pengetahuan, ranah afektif atau sikap, dan ranah psikomotorik. Bahwa hasil belajar seluruh kecakupan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar dan pengamatan guru.

3. Karakteristik Hasil Belajar

Karakteristik hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu artinya seseorang yang mengalami proses belajar itu akan berubah tingkah lakunya. Tapi tidak semua tingkah laku adalah hasil belajar. Menurut Dinyati dan Mudjiono (2002:55) membagi beberapa ciri-ciri hasil belajar sebagai berikut:

- a. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita.
- b. Adanya perubahan mental dan perubahan jasmani.
- c. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring.

Dari penjelasan tersebut, dapat ditekan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah berupa perubahan pengetahuan, kebiasaan, sikap serta adanya perubahan mental dan perubahan jasmani yang ditunjukkan.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman (2007:158) dalam susanto (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor intern maupun ektern. Secara perinci, uraian mengenai faktor intern dan ekstern, adalah sebagai berikut:

- a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain adalah kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.

- 1) Kecerdasan / intelegensi

Kecerdasan merupakan faktor yang sangat penting bagi seorang peserta didik dalam usaha belajar, dan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat

ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.

2) Bakat

Menurut Chaplin (dalam Susanto, 2013:16) yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik. Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan.

3) Minat

Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu hal maka akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai sesuai dengan keinginannya. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan. Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

4) Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan belajar. Untuk membangkitkan motivasi peserta didik, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif, seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran belajar tertentu.

b. Faktor ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain meliputi keadaan lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) Lingkungan keluarga

Pendidikan dimulai dari keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Slameto menjelaskan bahwa “keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.” Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Keadaan keluarga juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari

berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula. Seorang guru haruslah dapat menguasai bahan pelajaran yang akan di ajarkan, dan memilih metode yang tepat dalam mengajar.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang tidak sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Karena lingkungan sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada. Lingkungan dapat membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan lingkungan sekitarnya.

B. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Muhammad Husni Abdullah Universitas Negeri Surabaya 2013

“Dalam skripsinya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.”

Penelitian dilakukan dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dan belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru sering menggunakan metode ceramah dan lebih mendominasi pembelajaran sehingga siswa lebih sering dijadikan sebagai objek belajar daripada subjek belajar. Solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus, dan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengumpulan data hasil penelitian, dan refleksi dari setiap siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT pada pembelajaran IPS menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model tersebut, suasana kerja sama dalam kelompok sudah muncul dan setiap kelompok menunjukkan yang terbaik serta sangat antusias dalam mengikuti *game*. Dengan demikian aktivitas siswa dinyatakan tuntas karena telah mengambil indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti yaitu sebesar 80%. Pada siklus I aktivitas belajar siswa mencapai hasil presentase sebesar 70, 22%. Dan pada siklus II aktivitas belajar siswa mencapai presentase sebesar 78, 19%. Dan pada siklus III aktivitas belajar siswa menunjukkan presentase 92, 72% dan dikategorikan sangat baik.

2. Dyah Nur Ida Chikmawati Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013

“Dalam skripsinya yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012 / 2013.”

Penelitian dilakukan dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika dikarenakan metode yang digunakan dalam pembelajaran oleh guru masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan masih berjalan satu arah atau monoton, yaitu pembelajaran hanya bersumber dari guru tanpa adanya umpan balik dari siswa, sehingga siswa kurang berani dalam mengajukan pertanyaan. Bahkan media yang digunakannya pun belum bervariasi dan menarik sehingga proses pembelajaran yang tercipta kurang menyenangkan dan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan serta refleksi. Model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012/2013 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*). Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara,

observasi dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar dengan jumlah siswa 22 orang.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa setelah peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*, siswa tampak aktif dalam proses pembelajaran untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memecahkan masalah secara individu maupun kelompok, dengan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara optimal dan pencapaian kriteria ketuntasan minimal yang ditargetkan. Dalam pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 66,66%. Pada pelaksanaan siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 18,52% dari siklus I menjadi 85,18%.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar Tahun 2012/2013.

3. Modesta Yani Rante Bunga Universitas Tadulako Kota Palu 2013

“Dalam skripsinya yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. Skripsi dari Program Studi S1 PGSD, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako Kota Palu.”

Penelitian dilakukan dilatarbelakangi oleh nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai ujian semester pada mata pelajaran IPA masih rendah, dan belum mencapai standar ketuntasan apabila belum mencapai nilai 70. Dikarenakan,

proses pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi di kelas. Dan siswa hanya mendengar, mencatat dan mengerjakan soal latihan. Pembelajaran seperti itu kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan, membentuk, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Dengan demikian, pembelajaran tersebut kurang mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, kecil sekali peluang terjadinya proses sosial antar siswa yaitu hubungan siswa satu dengan siswa lainnya dalam rangka membangun pengetahuan bersama.

Dalam mengatasi masalah pada latar belakang tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge.

Rancangan penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart melalui dua siklus (siklus I dan siklus II). Fokus dari penelitian ini adalah agar siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar dimana siswa dapat belajar lebih rileks, bekerja sama dan membangun pengetahuan bersama sehingga siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Subyek penelitian tindakan adalah siswa kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes tertulis, observasi dan pengamatan. Analisis data yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 60% dengan presentase ketuntasan kriteria maksimal yaitu 56,25%. Pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 91,60% dengan presentase ketuntasan maksimal yaitu 94,70%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Bala Keselamatan Jono Oge.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik subtema lingkungan sehat di kelas V SD Negeri Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017 yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sebagai alternatif peneliti dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) diharapkan dapat memberi pengalaman bagi penulis dan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu dapat memberi peningkatan kualitas proses belajar yang lebih bermakna, aktif, kreatif dan menyenangkan.

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa

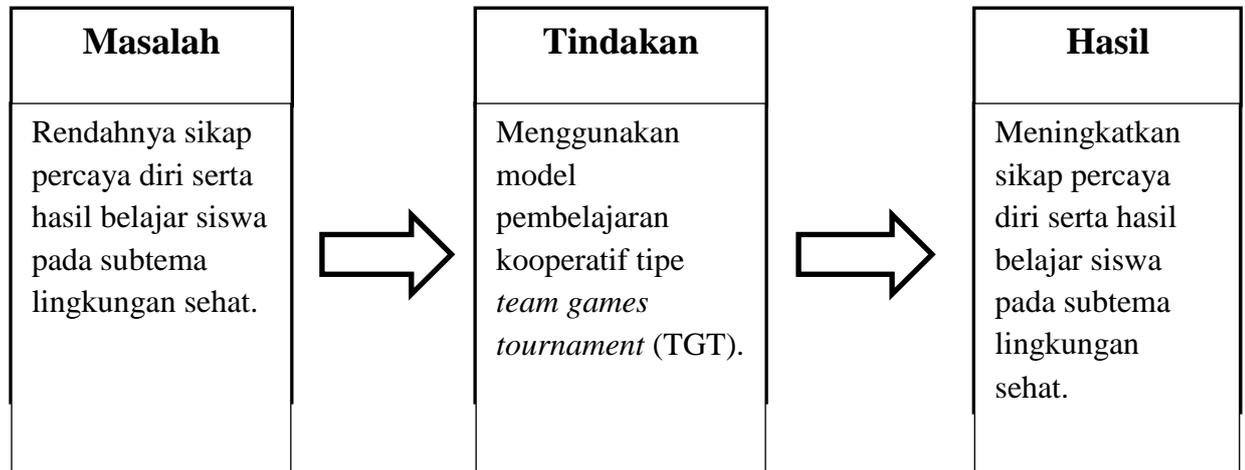
berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran TGT ini juga dapat memberikan pengalaman kepada siswa bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang selalu mereka hadapi setiap saat metode ini juga dapat membangun rasa tanggungjawab, kerjasama dan kemandirian pada diri siswa. Selain merencanakan model pembelajaran, analisis materi ajar sangat penting bagi seorang guru untuk menentukan langkah selanjutnya dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Seperti halnya dalam pembelajaran tematik pada subtema lingkungan sehat.

Dalam pembelajaran tematik pada subtema lingkungan sehat ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materinya karena siswa hanya terpaku kepada buku sumber dan kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran sehingga siswa tidak mempunyai keberanian untuk mengemukakan pendapatnya dan bersosialisasi dengan teman sebaya atas pengetahuan yang mereka miliki berkaitan dengan materi pembelajaran yang disampaikan di dalam kelas.

Segala permasalahan yang telah diuraikan tersebut, harus disikapi dengan mencari jalan ke luar bagaimana agar segala kesulitan ini dapat dilewati dan menghasilkan proses pembelajaran siswa yang lebih baik dan bermakna. Mengacu pada subtema yang akan disampaikan dan dilaksanakan di dalam kelas, untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dan memperoleh hasil belajar yang bermakna. Maka Model pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *team*

games tournament. Adapun hubungan permasalahan dikerangka berpikir dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Berdasarkan bagan tersebut, dapat disimpulkan dari kerangka berpikir dalam penerapan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa serta hasil belajar siswa pada subtema lingkungan sehat di kelas V SD Negeri Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yaitu suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti berdasarkan berbagai sumber yang akan dijadikan dasar untuk membuat hipotesis yang harus dirumuskan secara jelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* merupakan suatu model pembelajaran yang mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

di kelas dimana siswa berperan aktif dengan memainkan sebuah permainan bersama dengan anggota kelompok dari masing-masing tim kelompok lain dengan menggunakan kartu permainan yang berisi kuiz atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan di dalam kelas.

Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran tematik dalam subtema lingkungan sehat di kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung karena terkait dengan kurangnya rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini, siswa akan lebih percaya diri dalam pembelajaran tematik sehingga mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik. Serta, model pembelajaran *team games tournament* dapat berperan aktif pada siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, karena di dalam model ini mengandung unsur permainan turnamen dan dapat juga menggunakan kartu yang berisi kuis atau pertanyaan dalam mengikuti permainan turnamen.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (2015:45), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Hipo adalah di bawah, tesis adalah sebuah kebenaran. Disebut sementara karena hipotesis baru merupakan jawaban sementara penelitiannya belum dilakukan, jadi belum tahu bagaimana hasilnya.

Hipotesis adalah penjelasan sementara tentang satu tingkah laku, gejala-gejala, atau kejadian tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Jadi hipotesis

merupakan rumusan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Perumusan hipotesis harus berdasarkan fakta yang ditemukan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan sikap percaya diri serta peningkatan kualitas hasil belajar yang lebih baik pada pembelajaran tematik dalam subtema lingkungan sehat pada siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85, Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017. Sehingga dapat diajukan sebuah hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* maka sikap percaya diri serta hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas dalam subtema lingkungan sehat pada siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85, Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017 akan meningkat”.

“Penerapan langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* akan meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa dalam subtema lingkungan sehat pada siswa kelas V SD Negeri Lengkong Besar 105-85, Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017”.

“Untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan tujuan meningkatkan sikap percaya diri serta hasil belajar siswa dalam subtema lingkungan sehat pada siswa kelas V SDN Lengkong Besar 105-85 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017”

