

**Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game
Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
di Sekolah Dasar**

Nabilla Fuji Astuti¹, Agus Suryana², E.Hamzah Suaidi³

^{1,2} IAI Nasional Laa Roiba Bogor

³ IAI Jamiat Kheir Jakarta

nabillafa10@gmail.com, suryaagus2012@gmail.com,
hamzahsuaidi@yahoo.co.id

ABSTRAK

This research aims to describe the Cooperative Learning Design for the Learning Team Game Tournament (TGT) in the 6th grade Social Sciences Lesson on Export and Import Activities, explaining the advantages of the Cooperative Learning Design for the Learning Team Game Tournament (TGT) in the 6th grade Social Sciences Lesson on Export and Import Activities. This research method uses the library method by analyzing various books and journals related to the Cooperative Learning Design Learning Team Game Tournament (TGT) in Social Studies Lesson 6th grade Materials for Export and Import Activities. The conclusions conclude that: The TGT learning model is a learning activity that involves heterogeneous group learning both from background and academic achievement and taking games and systematic tournaments or competitions that will provide scores, standings, and champions for individuals or groups who succeed in getting the best score to foster a sense of fun and motivation in learning which aims to improve learning outcomes, improve memory, make students accustomed to using high-level reasoning. The self-confidence is high, reduce student deviant behavior in the classroom, for example disturbing friends, increased student motivation, improve students' understanding of certain subjects, increase kindness, sensitivity, and tolerance, both tolerance between students and tolerance between students and teachers. The steps of the TGT Learning Model are as follows: Presentation in class (classical), study together in teams, Games consist of questions with relevant content, after forming a team, children start competing in tournaments, calculating scores by seeing how many students can collect question cards from players who have done.

Keywords: *TGT (Team Games Tournament) Cooperative Learning Model Design, Social Science Lessons*

ABSTRAK

Penelitian kepustakaan ini bertujuan untuk menjelaskan Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor, menjelaskan keunggulan Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. Metode penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan menganalisis berbagai buku dan jurnal terkait dengan Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. Hasil penyimpulan menyimpulkan bahwa : Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, membuat siswa terbiasa menggunakan penalaran tingkat tinggi. Keunggulan antara lain : Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi tinggi, mengurangi perilaku menyimpang siswa di dalam kelas, misal mengganggu teman, motivasi siswa bertambah, meningkatkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan tertentu, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, baik toleransi antarsiswa maupun toleransi antara siswa dan guru. Langkah Langkah Model Pembelajaran TGT sebagai berikut : Presentasi di kelas (klasikal), belajar bersama dalam tim, Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan, Setelah membentuk tim, anak-anak mulai berkompetisi dalam turnamen, penghitungan skor dengan melihat seberapa banyak siswa yang dapat mengumpulkan kartu soal dari pemain yang telah dilakukan.

Kata Kunci : Desain Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament), Pelajaran IPS

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk individu yang tidak dapat lepas dari hubungan dengan sesama manusia lain di dalam menjalani kehidupannya. Berbeda dengan makhluk lainnya, manusia akan mati. Sejak dilahirkan, manusia merupakan individu yang membutuhkan idividu lainnya untuk dapat bertahan dan melangsungkan kehidupannya. Fredman (1962 : 112) menyatakan bahwa

manusia merupakan makhluk yang tidak dilahirkan dengan kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan segera terhadap lingkungannya.

Seperti telah dijelaskan di atas manusia sejak dilahirkan telah membutuhkan manusia lainnya untuk dapat bertahan sehingga jika ia hidup sendirian akan mengalami gangguan kejiwaan. Dengan bergaul bersama manusia lainnya, ia akan merasakan kepuasan dalam jiwanya. Naluri manusia untuk selalu berhubungan dengan sesamanya ini dilandasi oleh alasan – alasan sebagai berikut :

1. Keinginan manusia untuk menjadi satu dengan manusia lain di sekelilingnya.
2. Keinginan untuk menjadi satu dengan alam sekelilingnya.

Hal seperti ini yang kemudian akan melahirkan ilmu pengetahuan yang didalamnya memuat bagaimana individu berinteraksi dengan individu lain yaitu ilmu pengetahuan sosial. IPS dianggap perlu diberikan kepada anak SD karena IPS merupakan ilmu yang didalamnya mempelajari tentang cara untuk melakukan interaksi sosial. pengetahuan untuk berinteraksi perlu dibekalkan kepada siswa agar nantinya bisa berbaur di dalam masyarakat. Tetapi kenyataan bahwa seringkali guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS terkesan monoton dan pengetahuan hanya terpusat pada guru semata maka tidak mengherankan apabila banyak siswa SD merasa bosan terhadap penyampaian materi IPS. Pelajaran IPS sangat penting karena didalamnya memuat materi yang mempersiapkan serta mendidik siswa untuk hidup dan memahami dunianya. Karena kemampuan bersosialisasi sangat diperlukan sekali.

Menurut A.K. Ellis (1991), bahwa alasan dibalik diajarkannya IPS sebagai mata pelajaran di sekolah karena hal-hal sebagai berikut:

1. IPS memberikan tempat bagi siswa untuk belajar dan mempraktekan demokrasi.

2. IPS dirancang untuk membantu siswa menjelaskan “duniannya”. pelajaran IPS penting bagi siswa SD karena siswa usia SD merupakan calon dari masyarakat. Sehingga mereka memerlukan bekal untuk bersosialisasi di dalam kehidupan bermasyarakat. Karena adanya bekal untuk berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan merupakan sesuatu yang penting.

Tetapi dalam hal ini Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD juga harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Dalam hal ini terdapat beberapa faktor- faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu :

1. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar. Jenis faktor internal yaitu :

- a. Aspek fisiologis, Untuk memperoleh hasil Hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olah raga.
- b. Inteligensi atau kecerdasan siswa
- c. Sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Hasil belajar, intelegensimemang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh factor psikologi diri kita sendiri.

2. Faktor eksternal

Selain faktor internal, Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi beberapa hal, yaitu:

- a. Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya.
- b. Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar.

Bukan tanpa tujuan, metode pembelajaran dibentuk dan diciptakan dengan fungsi dan tujuan tertentu. Pertama, metode pembelajaran berfungsi untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik (siswa) memperoleh kemudahan dalam belajar. Kedua, berfungsi untuk mewujudkan dan menyajikan bahan ajar berupa media yang relevan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik (siswa). Fungsi selanjutnya, sebagai pedoman teoritis yang logis dan rasional yang disusun oleh guru bagi para siswa. Selanjutnya, pedoman tersebut dapat dijadikan model sehingga proses belajar mengajar dapat berhasil mencapai tujuan. Terakhir atau keempat, metode pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi penting. Tentang bagaimana proses mengajar di kelas, atau bagaimana praktik dalam mengawasi siswa saat belajar.

Kesulitan dalam belajar IPS lebih disebabkan tingkat minat baca yang rendah, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru". Siswa dengan minat individu dalam belajar pada umumnya terlihat dalam mencari informasi baru dan memiliki sikap yang lebih positif terhadap sekolah. Kurangnya pemahaman siswa, minimnya pengetahuan dasar siswa, ketidaktelitian siswa dalam menjawab pertanyaan. Sedangkan faktor eksternal yaitu memberikan banyak latihan soal IPS, menjelaskan kembali keadaan siswa yang belum mengerti secara perindividu, dan memberikan kesempatan kepada

siswa untuk bertanya. Dalam membentuk pola pengajaran IPS, guru hendaknya tidak hanya melihat kesulitan siswa dalam mengerjakan soal, tetapi juga mengetahui faktor-faktor penyebab siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal tentang usaha ekonomi.

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Banyak model pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan dan analisis data yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berikut ini beberapa kelebihan TGT menurut (Taniredja 2012: 72 – 73). Kelebihan:

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk 1. Menjelaskan Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor 2. Menjelaskan Keunggulan Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor 3. Menjelaskan langkah-langkah Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan yang berupaya menelaah dari berbagai sumber pustaka Undang-Undang dan aturan pendidikan, buku dan dan jurnal terkait Desain Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran IPS kelas 6 Materi Kegiatan Ekspor dan Impor .

Studi ini sepenuhnya merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu menjadikan bahan pustaka sebagai sumber data. Penelaahan terhadap buku-buku dan artikel ilmiah dilakukan untuk menjadi artikel Desain Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament pada Pelajaran IPS kelas 6 materi Kegiatan Ekspor dan Impor dalam meningkatkan kemampuan penalaran pelajaran IPS. Data sekunder yang kemudian disintesis hingga menjadi kesatuan dalam memberikan informasi.

HASIL

A. Pengertian Pelajaran IPS

Pengertian IPS Menurut Oemar (1992: 3) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bidang studi yakni merupakan kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti Ilmu bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi dan sebagainya. Hal ini juga selaras dengan pengertian IPS menurut Sapriya (2009:3) bahwa mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Dari pengertian Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) menurut kedua ahli tersebut maka dapat disimpulkan IPS merupakan suatu bidang studi yang didalamnya terdapat perpaduan beberapa mata pelajaran seperti ilmu bumi, Ekonomi politik, Sejarah, Geografi dan lainnya.

Sedangkan menurut richard G. Killer (dalam Oemar Hamalik 1992:6) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi yang memberikan pemahaman pengertian-pengertian tentang cara-cara manusia hidup, tentang kebutuhankebutuhan dasar manusia, tentang kegiatan-kegiatan dalam usaha memenuhi kebutuhan itu, dan tentang lembaga-lembaga yang dikembangkan sehubungan dengan hal-hal tersebut. pengertian yang disampaikan oleh richard tersebut hampir sama dengan pengertian yang dikemukakan oleh Arnie (2002:104) berpendapat bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengkaji seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Dari pengertian IPS menurut ketiga ahli tersebut maka dapat disimpulkan IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan manusia mulai dari perilaku manusia, cara hidup manusia, hingga kebutuhan-kebutuhan manusia yang diperlukan untuk hidup. Nasution (dalam Daldjoeni 1981) berpendapat jika IPS adalah pelajaran yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial, pendapat lain tentang pengertian IPS juga disampaikan oleh Somantri dalam Sapriya (2009:11) jika pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin-disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pengertian IPS menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan jika IPS merupakan suatu mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungan dengan tujuan untuk mengembangkan kehidupan manusia agar dapat hidup dengan lebih baik lagi. Menurut Prof. Nu'man Soemantri, Menjelaskan juga Bahwa IPS adalah pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan, dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna (Sofa : 2010).

B. Tujuan pembelajaran IPS di MI

Untuk member bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya dalam bidang pembelajaran di MI. Tujuan yang lebih spesifik bias ditelaan dibawah ini :

- 1). Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan peadagogis dan psikologis. 2)

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial. 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun internasional.

Sedangkan menurut para ahli tujuan pembelajaran IPS adalah :

Tujuan Pembelajaran IPS menurut Kosasih Djahiri (H Sapriya dkk, 2009: 13) adalah sebagai berikut :

1. Membina peserta didik agar mampu mengembangkan pengertian/ pengetahuan berdasarkan generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner / komprehensif dari berbagai cabang ilmu.
2. Membina peserta didik agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial
3. Membina dan mendorong peserta didik untuk memahami, menghargai dan menghayati adanya keanekaragaman dan kesamaan kultural maupun individual
4. Membina peserta didik kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga dapat mengembangkan, menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya
5. Membina peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individu maupun sebagai warga negara.

Prinsip adalah suatu pernyataan fundamental atau kebenaran umum maupun individual yang dijadikan oleh seseorang/ kelompok sebagai sebuah pedoman untuk berpikir atau bertindak. Sebuah prinsip merupakan roh dari sebuah perkembangan ataupun perubahan, dan merupakan akumulasi dari

pengalaman ataupun pemaknaan oleh sebuah obyek atau subyek tertentu. Sehingga sebagai pendidik kita harus mengetahui pedoman-pedoman dasar yang menuntun atau menunjukkan kita kepada tujuan sebuah pembelajaran. Begitu pula pembelajaran IPS di MI, sebagai sebuah system yang memiliki sebuah tujuan yang ingin dicapai pembelajaran IPS di MI juga memiliki pedoman dasar yang harus dipahami oleh pendidik. Agar peserta didik yang menerima pembelajaran tersebut mampu memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki sesuai dengan maksud dan tujuan pembelajaran tersebut dibuat.

Prinsip-prinsip atau pedoman dasar pembelajaran IPS di MI sebagaimana yang terdapat pada buku lapis PGMI antara lain Intregrated (terpadu), Interaksi, Kesenambungan dan perubahan, Kooperatif, Kontekstual, Problem solving, Inkuiri, Keterampilan sosial. Pertama, prinsip intregrated (terpadu). Intregrated istilah ini mirip dengan istilah integrasi atau keterpaduan, dalam KBBI intregasi (n) adalah pembaharuan hingga menjadi kesatuan yang utuh dan bulat. Dalam konteks ini integrasi adalah satu kesatuan antar disiplin ilmu sosial yang saling terkait, dengan demikian dalam penyampaian materi pembelajaran IPS dilaksanakan dengan memadukan antar disiplin ilmu yang terkait. Sehingga pembelajaran IPS dapat dilakukan berdasarkan topik yang terkait, misalnya kegiatan ekonomi penduduk dalam hal ini ditinjau dari persebaran dan kondisi fisis-geografis yang tercakup dalam disiplin geografi.

C. Tujuan kurikulum

Mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikapspiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensitersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler,dan/atau ekstrakurikuler. Rumusan Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial, yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun,

peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”.

Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Indikator adalah sesuatu yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Indikator pencapaian kompetensi adalah penjabaran dari kompetensi dasar yaitu berupa perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk melihat ketercapaian dari kompetensi dasar yang menjadi acuan penilaian suatu mata pelajaran.

1. Indikator pelajaran IPS kelas 6

- Menjelaskan jenis barang yang diekspor dan disipkan
- Mendiskusikan bentuk-bentuk kegiatan pertukaran barang antara Indonesia dan luar negeri
- Mendiskusikan manfaat adanya pertukaran
- Menemutunjukkan barang yang diekspor dan diimpor oleh Indonesia
- Menjelaskan bentuk-bentuk kegiatan pertukaran barang-barang antara Indonesia dan luar negeri
- Menunjukkan manfaat adanya pertukaran barang antara Indonesia dan Luar negeri

PEMBAHASAN

A. Pengertian Kooperative Learning

Kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Pembelajaran Kooperatif atau Cooperative Learning adalah suatu metode pembelajaran atau strategi dalam belajar dan mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah peserta didik 2-5 anak yang bertujuan untuk saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang 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). Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok. Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok.

Cooperative learning juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok. Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Tujuan Pembelajaran Kooperatif, menurut Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok

tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Nurhadi (2003) memandang bahwa pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang silih asah, sehingga sumber belajar peserta didik bukan hanya guru dan buku ajar, tetapi juga sesama peserta didik.

Menurut Depdiknas (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011:55) Model Pembelajaran Kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting yaitu : Meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Memberi peluang agar siswa dapat menerima teman – temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan itu tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik dan tingkat sosial. Mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial siswa yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan lain sebagainya.

Tujuan Model Kooperatif Pada dasarnya model kooperatif learning dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum Ibrahim, et al. (Isjoni, 2014) yaitu: Hasil belajar akademik dalam model kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa dalam belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Penerimaan terhadap perbedaan individu tujuan lain model kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidak mampuannya. Pengembangan keterampilan sosial Tujuan penting ketiga model kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerjasama dan kolaborasi.

Karakteristik Model Kooperatif, Bennet menyatakan ada lima prinsip dasar yang dapat membedakan cooperative learning dengan kerja kelompok (Isjoni, 2014), yaitu: Positive Interdependence, yaitu hubungan timbal balik yang didasari adanya kepentingan yang sama atau perasaan diantara anggota kelompok dimana keberhasilan seseorang merupakan keberhasilan yang lain pula atau sebaliknya. Interaction face to face, yaitu interaksi yang langsung terjadi antar siswa tanpa adanya perantara. Tidak adanya penonjolan kekuatan individu, yang ada hanya pola interaksi dan perubahan yang bersifat verbal diantara siswa yang ditingkatkan oleh adanya saling hubungan timbal balik yang bersifat positif sehingga dapat mempengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

Adanya tanggung jawab pribadi mengenai materi pelajaran dalam anggota kelompok sehingga siswa termotivasi untuk membantu temannya, karena dalam tujuan model kooperatif adalah menjadikan setiap anggota kelompoknya menjadi lebih kuat pribadinya.

Meningkatkan keterampilan bekerjasama dalam memecahkan masalah (proses kelompok), yaitu tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam model kooperatif adalah siswa belajar keterampilan bekerja sama dan berhubungan ini adalah keterampilan yang penting dan sangat diperlukan di masyarakat.

Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif. Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran diantaranya: Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru,

akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain. Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.

Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social. Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahaman sendiri, menerima umpan balik. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata. Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan member rangsangan untuk berpikir.

Sedangkan kekurangan pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu: Bagi siswa yang pandai, mereka akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan yang seperti ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok. Penilaian dalam pembelajaran kooperatif didasarkan pada hasil kelompok. Namun yang demikian, guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa. Keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran kelompok memerlukan periode waktu yang cukup panjang, dan hal ini tidak mungkin dapat tercapai hanya dengan satu kali atau sekali-kali penerapan strategi ini.

Walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang didasarkan kepada kemampuan secara individu. Oleh karena itu idealnya pembelajaran kooperatif selain siswa belajar bekerja sama, siswa juga harus belajar bagaimana membangun kepercayaan .

B. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar. Pengertian di atas diperkuat oleh pernyataan Slavin (2015, hlm. 163) yang mengemukakan bahwa TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran TGT atau team games tournament yang berarti turnamen permainan tim adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards dan merupakan metode pembelajaran pertama yang dicetuskan dari universitas Johns Hopkins (Huda, 2015, hlm. 117).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan metode pembelajaran Student Teams Learning yang dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya. Penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional dan lembar kerja. Bedanya, jika STAD fokus pada posisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik dan gender maka TGT fokus pada komposisi

kelompok berdasarkan level kemampuan saja. Selain itu, jika pada STAD yang digunakan adalah kuis sedangkan pada TGT disebut dengan game akademik.

Teknik penerapan TGT mirip dengan STAD dimana mahasiswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang comparable. Menurut Steve Parsons dalam Savin (2009:167) TGT merupakan salah satu teknik terbaik. Dalam penerapan TGT, dosen memiliki kesempatan untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif atau positif.

C. Keunggulan dan kelemahan Team Game Tournament (TGT)

Kelebihan Model Pembelajaran TGT Menurut Slavin dalam Mahmuddin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan:

Keunggulan dari pembelajaran TGT, sebagai berikut :

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.

4. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Sedangkan Kelemahan Model Pembelajaran TGT:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama.
2. Guru yang menggunakan model pembelajaran ini, guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

D. Langkah Langkah Penerapan Model Team Game Tournament (TGT) pada pelajaran IPS

Sintak Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Langkah-langkah 1. Aktivitas Guru Presentasi Kelas Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. Teams Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen Games Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. Tournament Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Rekondisi Tim Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai. (Sumber: diadaptasi dari Rusman, 2016:225).

Berdasarkan sintak model pembelajaran TGT di atas, dapat dijelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran dengan model TGT yaitu guru membentuk kelompok-kelompok secara heterogen yang terbentuk tentunya memiliki kemampuan yang berbeda-beda berdasarkan dari hasil nilai yang dapat

diklasifikasikan dalam pandai, sedang, dan rendah. Siswa dengan kemampuan pandai akan mengambil kegiatan turnamen di meja 1 bersama dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, siswa dengan kemampuan sedang akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 2 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain, dan siswa dengan kemampuan rendah akan melaksanakan kegiatan turnamen di meja 3 dengan siswa yang memiliki kemampuan yang sama dari kelompok yang lain. Masing-masing peserta turnamen secara bergantian berperan sebagai pembaca kuis dan menjawab secara bergantian sampai semua peserta mendapat peran yang sama. Skor individu adalah skor yang diperoleh dalam menjawab kuis.

Skor kelompok diperoleh dari rata-rata nilai perkembangan seluruh anggota kelompok yang membandingkan skor awal dan skor akhir masing-masing individu. Akhir dari kegiatan turnamen adalah pemberian penghargaan yang diberikan terhadap kelompok terbaik. Berdasarkan komponen-komponen di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran ini memiliki beberapa komponen atau bagian penting dalam setiap proses pembelajaran, dapat dicermati bahwa komponen-komponen tersebut hampir sama dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran pada tabel sintak pembelajaran TGT. Menurut Shoimin (2013:204) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut : 1. Penyajian Kelas (Class Presentation) Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok. 2. Kelompok (Teams) Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar

bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. 3. Permainan (Games) Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor.

Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan. 4. 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 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. 5. Penghargaan Kelompok (Teams Recognize) Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

Model pembelajaran TGT adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (games) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, klasemen, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan motivasi dalam belajar.

Adapun Tujuan utamanya adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru.

Keunggulan dari Team Game Tournament (TGT) pada pembelajaran TGT antara lain : Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya, Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik, Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen. Sedangkan Kelemahan Model Pembelajaran TGT, Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama, Guru yang menggunakan model pembelajaran ini, guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini, Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Langkah Langkah Penerapan Model Team Game Tournament (TGT) yaitu :
Aktivitas Guru Presentasi Kelas Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar. Teams Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen. Games Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games. Tournament Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa. Rekondisi Tim Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan, berikut adalah saran yang dapat diberikan.

1. Bagi Guru :

Dari pemahaman pembelajaran Team Game Tournament (TGT) diharapkan bagi semua guru mata pelajaran dapat menerapkan metode pembelajaran ini pada kegiatan belajar mengajar (KBM) di sekolah sebagai upaya agar siswa dapat lebih aktif dalam penguasaan materi. Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) ini dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran atau pendukung belajar siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Bagi Pengembangan.

Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) ini perlu diperbaharui sesuai dengan perubahan zaman dan perubahan materi pembelajaran. Pengembang diharapkan dapat memberikan pembaharuan secara berkala sehingga model pembelajaran ini sesuai dengan perkembangan kurikulum maupun perkembangan siswa. Selain itu dengan adanya perubahan tersebut maka semakin mengembangkan pembelajaran yang lain dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament agar menjadi pembelajaran bermanfaat dikemudian hari.

Daftar Pustaka

- Azis, Abdul. 2009. *Problematika Pembelajaran IPS SD*.
- Berns, R.M. 2004. *Child, family, School, Community: Socialization and Support*. USA: Wadsworth/Thompson Learning.
- Daldjoeni, N. 1981. *Dasar-Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung. Alumni.
- Elliott, S.N., Kraatochwill, T.R., Cook, J.L. 2000. *Educational Psychology Effective*
- Handoyo, Budi dkk. 2004. *Pendidikan IPS SD Terpadu*. Malang. Geo Spektrum Press
- Kiranawati .2007. *Model Teams Games Tournament*.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Grasindo.
- Micheal M. van Wyk. (2011). "The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students". *J Soc Sci: South Africa*.
- Oemar. 1923. *Pengertian IPS SD*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2009. *Pengertian IPS*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya
- Slavin, Robert E.2005.*COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset, dan Praktik* diterjemahkan oleh Narilita Yusron.Bandung:Penerbit Nusa Media.
- Sunartombs. 2009. *Pengertian Cooperative Learning*.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana