

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pembelajaran Kooperatif

2.1.1 Definisi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Sanjaya (2006), pembelajaran kooperatif memiliki empat unsur penting, yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan dalam kelompok, upaya setiap anggota kelompok untuk belajar, dan tujuan yang harus dijawab. Isjoni (2007) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem berkelompok sekitar 4-6 orang dengan tujuan untuk membuat siswa lebih memiliki keinginan untuk belajar. Dalam pembelajaran kooperatif, murid belajar bersama dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda/heterogen untuk saling membantu satu sama lain, hal tersebut dikemukakan oleh Thomson dalam (Muslich, 2007). Pernyataan ini didukung oleh Amri dan Ahmadi yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (Amri & Ahmadi, 2010, hal. 67).

Fase-fase dalam pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2011) antara lain menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, membagi siswa ke dalam kelompok, membimbing kelompok, mengevaluasi, dan memberikan penghargaan. Dari pernyataan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran di dalam kelompok kecil

yang heterogen sekitar 4-6 orang dengan tujuan untuk saling membantu antar anggota kelompok dalam mengerjakan tugas.

2.1.2 Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut Evelin dan Nara dalam Sumantri (2015, hal. 51), ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah setiap anggota yang memiliki peran, adanya interaksi langsung antar siswa, anggota kelompok bertanggung jawab atas kegiatan belajar akan dirinya dan kelompoknya, guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok dan hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Pembelajaran kooperatif mendukung terjadinya gotong royong dan kerja sama antar anggota di dalam kelompok. Hal ini didukung oleh pernyataan Tom V. Savage dalam Rusman (2012, hal. 203) bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dalam kelompok. Rusman (2012) juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menjadi bentuk pembelajaran dengan cara siswa yang belajar di dalam kelompok-kelompok kecil dan sifatnya heterogen. Heterogen yang dimaksud adalah perbedaan suku, jenis kelamin, latar belakang, serta tingkat akademis.

Dari pendapat para ahli tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah terbentuknya kelompok-kelompok kecil yang heterogen, peran setiap anggota di dalam kelompok, dan adanya interaksi/komunikasi antar anggota. Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran kooperatif, maka tujuan pembelajaran kooperatif menurut (Sumantri, 2015, hal. 53) adalah :

1. Meningkatkan kinerja siswa dalam pengerjaan tugas-tugas akademik
2. Siswa menerima teman-teman dari latar belakang yang berbeda-beda

3. Pengembangan keterampilan sosial seperti berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan pendapat/ide.

2.2 Metode *Teams, Games Tournament* (TGT)

2.2.1 Definisi Metode *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Metode *Team Games Tournaments* biasa disebut dengan metode TGT. Shoimin (2014) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mudah diterapkan dan dapat melibatkan seluruh siswa di dalam kelas untuk beraktivitas. Model pembelajaran tipe TGT menerapkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Pengertian TGT menurut Savage, dkk (2006) merupakan kelanjutan dari metode pembelajaran kooperatif STAD (*Student Team Achievement Division*) yang membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar untuk berpartisipasi aktif dalam permainan akademik. TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa untuk memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi kelompoknya (Trianto, 2009, hal. 83).

Berdasarkan pendapat para ahli, maka metode *Teams, Games, Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.

2.2.2 Langkah-langkah Penerapan Metode *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Sintaksis model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Iru dan Arihi (2012, hal. 65) yaitu :

Tabel 2.1 Sintaksis Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan	Guru memotivasi siswa belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut
Fase-2 Menyampaikan informasi atau materi pelajaran	Guru menyajikan informasi dan memberikan materi pelajaran kepada siswa
Fase-3 Mengelompokkan siswa secara heterogen	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok agar melakukan transisi secara efisien dalam belajar
Fase-4 Membimbing kelompok belajar secara tournament	Guru memotivasi serta membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas bersama serta memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar siswa menentukan skor individual dan skor rata-rata kelompok
Fase-6 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan hasil belajar individual dan kelompok

Jauhar (2011 hal. 63) mengemukakan lima komponen dalam metode pembelajaran TGT, yaitu :

1. Penyajian kelas

Guru memimpin pembelajaran di dalam kelas pada awal pembelajaran.

Guru biasanya memakai metode pengajaran langsung (*direct instruction*)

seperti ceramah.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok dibentuk secara heterogen dengan jumlah anggota sekitar empat sampai lima orang siswa pada tiap kelompok.

3. Game

Game diadakan setelah penyajian kelas oleh guru untuk mengecek pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan.

4. Turnamen

Turnamen diadakan pada akhir minggu setelah guru melakukan penyajian kelas dan siswa telah mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dari guru.

5. Penghargaan kelompok

Kelompok/team yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa sertifikat atau hadiah

Pendapat Jauhar didukung oleh Slavin (2010, hal. 170) yang mengemukakan beberapa tahapan *Teams, Games, Tournament (TGT)* yaitu :

1. Pengajaran : guru menyampaikan pelajaran atau materi di kelas
2. Belajar tim : Siswa mengerjakan tugas di dalam tim
3. Turnamen : siswa memainkan games akademik di dalam kelompok yang homogen
4. Rekognisi Tim : menghitung perolehan skor tim dalam turnamen. Tim akan direkognisi apabila memenuhi kriteria yang telah ditetapkan

Shoimin (2014, hal. 205-207) mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif TGT, yaitu :

1. Penyajian kelas (*Class Presentations*)

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, dan penjelasan singkat mengenai LKS yang akan dikerjakan oleh siswa di dalam kelompok. Metode pengajaran yang dipakai guru dalam menyampaikan materi biasanya adalah pengajaran langsung seperti ceramah.

2. Belajar dalam kelompok

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 5-6 orang yang bersifat heterogen. Guru dapat membagi berdasarkan hasil ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, ras, dan etnik. Siswa di dalam kelompok akan mengerjakan LKS yang telah disiapkan oleh guru.

3. Permainan/games

Games/ permainan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian materi guru dan belajar di dalam kelompok. Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disampaikan.

4. Turnamen

Turnamen/lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan LKS. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi dikelompokkan dalam meja turnamen I, tiga peserta didik selanjutnya meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Kelompok yang menang akan mendapat sertifikat/hadiah apabila telah mencapai kriteria yang telah ditentukan.

Langkah-langkah TGT yang telah dijelaskan oleh para ahli di atas kembali dipertegas oleh Silver, Strong & Perini (2007, hal. 58-60) dengan menjelaskan tahap-tahap turnamen dalam TGT, yaitu:

1. Tetapkan pemain. Orang di samping kiri pemain adalah penantang. Orang di samping kanan pemain adalah pemeriksa.
2. Pemain mengambil kartu dari tumpukan soal, membacakannya, dan meletakkannya di atas meja dengan posisi terbuka, kemudian siswa yang ada di meja turnamen menuliskan jawaban mereka di lembar jawaban masing-masing. Setelah itu, pemain mempersilahkan penantang untuk menantang jawaban atau tidak. Sementara itu, pemeriksa mencari jawaban yang benar di lembar jawaban.
 - a. Jika tidak ada penantang, maka pemeriksa membaca jawabannya.
Jika benar, maka pemain menyimpan kartu soal. Jika salah, maka jawaban yang benar harus dibacakan dan kartu soal dikembalikan ke tumpukan soal.
 - b. Jika ada penantang, maka penantang harus menjawab soal sebelum pemeriksa membaca jawaban. Jika jawaban penantang benar, maka penantang menyimpan kartu soal. Jika jawaban penantang salah, maka penantang harus menyerahkan kartu soal yang telah dimiliki sebelumnya. Sebagai tambahan, jika jawaban pemain benar, maka pemain juga berhak menyimpan kartu soal. Jika tidak ada satu pun

jawaban penantang atau pemain yang benar, maka kartu soal harus dikembalikan ke tumpukan soal.

3. Permainan dilanjutkan searah jarum jam di tiap meja sampai kartu soal habis atau waktu habis. Setiap pemain menghitung jumlah kartu yang didapatkan dan skor akan dihitung berdasarkan lembar skor.
4. Pemain kembali ke kelompok belajar dan menentukan skor kelompok dengan menjumlahkan skor tiap anggota kelompok.

Dari teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas, peneliti memutuskan untuk mengambil empat indikator dari metode pembelajaran kooperatif Teams, Games, Tournament (TGT) dari langkah-langkah pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Shoimin (2010) yaitu :

a) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, dan penjelasan singkat mengenai LKS yang akan dikerjakan oleh siswa di dalam kelompok. Metode yang dipakai guru dalam menyampaikan materi biasanya adalah pengajaran langsung seperti ceramah. Penyajian kelas diperlukan untuk *review* pelajaran sebelumnya dan meluruskan kosep materi bagi siswa.

b) Belajar dalam kelompok

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil berjumlah 5-6 orang yang bersifat heterogen. Guru membagi berdasarkan hasil ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, ras, dan etnik. Siswa di

dalam kelompok akan mengerjakan LKS yang telah disiapkan oleh guru.

c) Games/turnamen

Games dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat oleh siswa dari penyajian materi guru dan belajar di dalam kelompok. Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok telah mengerjakan LKS.

d) Penghargaan kelompok

Kelompok yang menang akan mendapat sertifikat/hadiah apabila telah mencapai kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok diperlukan untuk menghargai hasil kerja keras kelompok selama mengerjakan LKS dan turnamen.

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan metode *Teams, Games, Tournament* (TGT)

Setiap metode pembelajaran tidak luput dari kelebihan dan kelemahan. Kelebihan metode *Teams, Games, Tournament* menurut Fathurrohman (2015, hal. 60) adalah :

- a. Siswa secara signifikan memperoleh teman lebih banyak
- b. Meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja, bukan pada keberuntungan
- c. TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka

- d. TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- e. Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama

Sedangkan kelebihan TGT menurut Shoimin (2014, hal. 207) adalah :

- a. TGT tidak hanya membuat peserta didik yang akademiknya tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga dapat aktif dan memiliki peranan penting dalam kelompoknya.
- b. TGT menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.

Jarolimex dan Parker dalam Isjoni (2011, hal. 24) mengemukakan keunggulan dari metode TGT, yaitu :

- a. Adanya saling ketergantungan positif
- b. Adanya penghargaan terhadap perbedaan individu di dalam kelompok
- c. Siswa lebih dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran
- d. Tercipta suasana kondusif dan hubungan yang akrab antara siswa dengan guru
- e. Siswa memiliki kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman belajarnya sendiri.

Berdasarkan kelebihan pada metode pembelajaran *Teams, Games, Tournament*, ditemukan keunikan metode TGT dibandingkan model *cooperative learning* tipe yang lainnya. Metode TGT memiliki games/turnamen yang dapat

menarik minat siswa untuk tekun dan termotivasi belajar karena kemenangan games/turnamen tersebut tidak diperoleh dari individu, melainkan bergantung dari setiap anggota dalam kelompok.

Kekurangan/kelemahan metode TGT menurut Isjoni (2009, hal 36) antara lain :

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, memerlukan lebih banyak pikiran, tenaga, dan waktu.
2. Membutuhkan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.
3. Ketika kegiatan diskusi berlangsung, ada kecenderungan topik yang sedang dibahas meluas sehingga tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Saat diskusi kelas terkadang didominasi oleh seseorang sehingga menyebabkan siswa lain menjadi pasif.

Melalui kekurangan yang telah dipaparkan di atas, peneliti mempersiapkan metode TGT dengan matang baik dari segi materi maupun LKS yang harus dikerjakan oleh siswa. *Rules* dan *procedures* yang tegas dan dilaksanakan dengan konsisten juga dapat menjadi pencegahan materi/topik yang meluas ketika diskusi, sesuai dengan kelemahan poin ketiga yang dikemukakan oleh Isjoni (2009, hal. 36).

2.3 Karakteristik siswa usia Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan siswa SMP dan SMA. Siswa Sekolah Dasar memiliki rentang umur antara 7 hingga 12

tahun. Karakteristik siswa Sekolah Dasar menurut Sumantri (2015, hal. 154)

adalah :

1. Senang bermain

Guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang serius tetapi santai dengan memasukkan unsur permainan di dalamnya.

2. Senang bergerak

Siswa Sekolah Dasar dapat duduk dengan tenang paling lama 30 menit.

Guru hendaknya merancang pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berpindah atau bergerak

3. Senang bekerja di dalam kelompok

Anak senang bekerja di dalam kelompok karena dalam pergaulan dengan kelompok sebaya anak belajar aspek-aspek dalam proses sosialisasi

4. Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung

Siswa Sekolah Dasar memasuki tahap operasional konkret sehingga materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika anak merasakan sendiri.

Karakteristik siswa Sekolah Dasar poin pertama dan ketiga yaitu senang bermain dan senang bekerja di dalam kelompok menjadi alasan penelitian ini menggunakan metode *Teams, Games, Tournament* (TGT). Metode TGT mengandung unsur kerja kelompok dan permainan dalam bentuk turnamen.

2.4 Keterampilan Kerja Sama

2.4.1 Pengertian Keterampilan Kerja Sama

Soerjono Soekanto (2005) menjelaskan bahwa “kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama”. (Djamarah, 2010, hal. 356) juga memberikan definisi keterampilan kerja sama adalah sifat dan kualitas yang dimiliki oleh individu dalam suatu proses secara berkelompok dimana setiap anggota melakukan interaksi dan komunikasi yang saling membantu dan tergantung satu sama lain untuk mencapai kepentingan kelompok. Ismail (2008) mendefinisikan “kerja sama adalah kesamaan sikap dan pandangan yang dikembangkan dalam perilaku menghargai pendapat dan hasil pekerjaan orang lain agar tugas atau pekerjaan selesai tepat waktu”. Dari beberapa pandangan para ahli di atas, maka keterampilan kerja sama adalah merupakan suatu keterampilan yang dibutuhkan melalui usaha bersama untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara saling membantu dan menghargai satu sama lain.

2.4.2 Indikator Keterampilan Kerja Sama

Lima unsur pembelajaran kooperatif menurut Lie (2010, hal. 33) adalah saling ketergantungan positif, tatap muka, tanggung jawab perseorangan, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Tanggung jawab perseorangan atau tanggung jawab individu diperlukan untuk menjadikan setiap anggota kelompok siap untuk menghadapi tes dan tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman kelompok (Sumantri, 2015). Setiap siswa akan mengusahakan yang terbaik bagi kelompoknya karena rekan-rekan dalam satu

kelompok akan menuntut untuk melaksanakan tugas agar tidak menghambat yang lainnya (Lie, 2010, hal. 33).

Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan dan kemampuan setiap anggota kelompok untuk mau mendengarkan dan mengutarakan pendapat (Lie, 2010). Hal ini juga didukung oleh pendapat Rusman (2012, hal. 207) bahwa keterampilan kerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok sehingga siswa didorong untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Setiap anggota kelompok memiliki kewajiban untuk berkomunikasi dengan anggota lainnya. Jika tidak ada komunikasi di dalam kelompok, maka yang terjadi adalah pengerjaan tugas secara individu.

Unsur evaluasi proses kelompok, yaitu kelompok melakukan evaluasi atas hasil kerja sama mereka. Isjoni (2013) memaparkan bahwa meningkatkan keterampilan bekerja sama dalam memecahkan masalah (proses kelompok) merupakan tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, siswa perlu mengadakan perbaikan-perbaikan secara sistematis mengenai seberapa baik tingkat pencapaian tujuan kelompok, bagaimana mereka saling membantu, bagaimana mereka bertingkah laku positif untuk memungkinkan setiap individu dan kelompok secara keseluruhan menjadi berhasil, dan apa yang dibutuhkan untuk melakukan tugas-tugas yang akan datang supaya lebih berhasil. Evaluasi proses kelompok ini merupakan proses untuk mengukur keterampilan bekerja sama berdasarkan empat unsur pembelajaran kooperatif lainnya. Melalui evaluasi proses kelompok, siswa perlu diingatkan

bahwa kritik yang membangun adalah saran untuk memperbaiki sesuatu (Johnson, 2008, hal. 211). Hal ini juga didukung oleh Mulyasa (2007, hal. 99) bahwa evaluasi perlu dilakukan sebagai suatu proses yang kontinu untuk memperbaiki pembelajaran dan membimbing pertumbuhan siswa.

Melalui komponen-komponen kerja sama menurut Anita Lie, maka disusun tiga indikator kerja sama sebagai berikut :

1. Tanggung jawab perseorangan, diperlukan untuk menjadikan setiap anggota kelompok siap untuk menghadapi tes dan tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman kelompok (Sumantri, 2015).
2. Komunikasi antar anggota, siswa didorong untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
3. Evaluasi proses kelompok, siswa perlu diingatkan bahwa kritik yang membangun adalah saran untuk memperbaiki sesuatu (Johnson, 2008, hal. 211).

2.5 Manfaat Kerja Sama

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Setiap pribadi diciptakan secara unik oleh Allah. Oleh karena manusia tidak dapat hidup seorang diri, maka manusia butuh berkomunitas. Di dalam komunitas pasti terjalin suatu hubungan kerja sama. Pernyataan ini didukung oleh Lie (2010, hal. 28) yang mengemukakan bahwa kerja sama merupakan kebutuhan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia sebagai makhluk sosial.

Pada komunitas kelas, kerja sama dapat terjalin melalui kerja kelompok. Pembuatan kelompok yang heterogen menyebabkan di dalam satu kelompok terdapat siswa yang kuat akademik dan lemah akademik. Siswa yang lemah akademik biasanya memiliki perasaan minder jika harus bekerja kelompok. Peran guru sangat dibutuhkan dalam kondisi ini untuk membangkitkan semangat siswa yang lemah akademik. Guru harus memotivasi siswa supaya memiliki mindset bahwa keberhasilan merupakan sesuatu yang mungkin dicapai tidak peduli cerdas atau tidaknya siswa tersebut (Johnson, 2008, hal. 199). Guru sebagai fasilitator juga memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan sosial siswa dengan mengusahakan perbedaan-perbedaan yang ada di kelas tidak menjadi penghambat dalam mewujudkan interaksi sosial yang efektif antar siswa (Isjoni, 2012, hal. 41). Melalui kerja sama, siswa akan belajar untuk saling tolong menolong dalam mengerjakan tugas, dan dapat belajar untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain yang mungkin tidak sepaham dengan dirinya.

Van Brummelen (2006, hal. 63) berpendapat bahwa Tuhan memanggil setiap manusia untuk menjadi sebuah komunitas yang memberikan kontribusi sesuai dengan talenta masing-masing sehingga guru harus mengembangkan kelas sebagai komunitas belajar yang di dalamnya siswa berada dalam lingkungan yang saling mepedulikan. Lingkungan yang saling mepedulikan artinya setiap individu memiliki hati untuk melayani sesamanya. Roh Kudus memberikan karunia kepada setiap pribadi melalui kemampuan-kemampuan yang digunakan untuk melayani sesama (Ferguson, 2005). Galatia 6 : 22 mengatakan “Bertolong-tolonglah menanggung bebanmu! Demikianlah kamu memenuhi hukum Kristus.”

Surat paulus kepada jemaat di Galatia mengajarkan setiap manusia untuk mengasihi dan mempedulikan sesamanya melalui saling tolong menolong menanggung beban.

Berdasarkan pemaparan di atas, manfaat keterampilan kerja sama bagi siswa antara lain mengajarkan siswa untuk saling menolong sesama sebagai bentuk kepedulian dan pelayanan

2.6 Hubungan Metode Teams, Games, Tournament (TGT) dengan keterampilan kerja sama

Pada dasarnya pembelajaran kelompok mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku kerja sama dalam membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur di dalam kelompok (Fathurrohman, 2015, hal. 46). Kerja sama artinya adalah bekerja secara bersama-sama. Belajar di dalam kelompok artinya setiap anggota harus bekerja secara bersama-sama dalam menyelesaikan suatu kasus atau tugas yang diberikan. Bekerja secara bersama-sama dapat dilihat dengan melakukan diskusi atau membagi tugas. Diskusi dilakukan supaya dapat menghasilkan jawaban terbaik menurut pendapat yang telah diajukan oleh setiap anggota kelompok. Sedangkan membagi tugas dilakukan supaya setiap anggota kelompok mendapat bagian untuk mengerjakan soal. Keuntungannya adalah pekerjaan cepat selesai, dan masing-masing anggota memiliki pengalaman mengerjakan soal sendiri dengan bantuan teman kelompok jika tidak mengerti. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk memanfaatkan fenomena kerja sama atau gotong royong dalam pembelajaran yang menekankan

terbentuknya hubungan, sikap, dan perilaku demokratis antara siswa yang satu dengan yang lainnya (Fathurrohman, 2015, hal. 46).

Karakteristik siswa Sekolah Dasar menurut Sumantri (2015, hal. 154) antara lain senang bermain dan bekerja di dalam kelompok. Ketika belajar di dalam kelompok, pasti terdapat unsur kerja sama di dalamnya. Tom V Savage (1987) dalam Rusman (2012, hal. 203) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pendapat Tom V Savage juga didukung oleh Rusman (2012) bahwa tujuan penting dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan siswa akan keterampilan kerja sama yang penting dimiliki dalam ruang lingkup masyarakat. *Metode Teams, Games, Tournament* (TGT) mengandung unsur permainan dan kerja kelompok di dalamnya sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang menyukai kedua hal tersebut.

Metode Teams, Games, Tournament (TGT) memiliki tahapan permainan atau yang biasa disebut turnamen. Dalam turnamen siswa dikelompokkan secara homogen. Menurut Shoimin (2014, hal. 205-207), dalam turnamen siswa dengan nilai akademis tertinggi dijadikan dalam satu meja turnamen. Ketika siswa dapat menjawab soal turnamen, maka ia mendapatkan skor untuk kelompok belajarnya. Oleh sebab itu setiap siswa memiliki andil untung menyumbangkan skor bagi kelompoknya. Setiap siswa di dalam kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing. Tanggung jawab individu inilah yang menjadi salah satu indikator dalam kerja sama.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat berhubungan erat dengan keterampilan kerja sama siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian Tri Karunia Mulaningtyas dengan judul “UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS, GAMES, TOURNAMENT (TGT) DI KELAS XC SMA MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014”. Hasil dari penelitian tersebut adalah pembelajaran Kimia dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkatkan kerja sama siswa kelas XC SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan kerja sama siswa dari pra-tindakan, siklus I, dan siklus II ditunjukkan dengan peningkatan skor kerja sama siswa menjadi baik dan sangat baik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Desi Siti Khoiriah dan Yunyun Yudiana dengan judul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMBENTUKAN NILAI-NILAI KERJA SAMA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN HOKI”. Hasil dari penelitian tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan bermain hoki dan pembentukan kerja sama siswa.

Penelitian metode Teams, Games, Tournament untuk kerja sama siswa juga dilakukan oleh Asti Wijayanti dengan judul “EFEKTIVITAS METODE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA DAN PRESTASI BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA”. Hasil dari penelitian tersebut adalah metode TGT lebih efektif dibandingkan

metode konvensional terhadap kerja sama siswa pada pembelajaran geografi kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta. Besarnya efektivitas dilihat dari perolehan gain score data kuesioner kelas eksperimen 0,76 (tinggi) dan kelas kontrol 0,03 (rendah), kemudian pada data observasi kelas eksperimen 0,8 (tinggi) dan kelas kontrol 0 (rendah).

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara metode TGT dengan keterampilan kerja sama siswa dalam beberapa mata pelajaran. Oleh karena itu penelitian penerapan TGT memiliki landasan yang kuat bahwa penerapan metode TGT kemungkinan besar mampu meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Oleh karena ketiga penelitian tersebut tidak dapat diadopsi karena perbedaan faktor seperti subjek, lapangan, dan perlakuan yang berbeda, maka perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk kelas 6 SD XYZ Manado.