

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model yaitu kerangka konseptual yang dimanfaatkan menjadi acuan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Berdasarkan pengertian tersebut, model pembelajaran mampu dimengerti menjadi kerangka konseptual yang menguraikan prosedur yang sistematis serta terancang dalam mengelola proses pembelajaran siswa sampai tujuan pembelajaran mampu dicapai secara efektif.¹

Helmiati dalam Siti Mutmainah & Aenor Rofek berpendapat bahwa Model Pembelajaran yaitu bentuk dari penggabungan pendekatan-pendekatan dari permulaan hingga terakhir pembelajaran yang disuguhkan oleh guru. Dari pengertian tersebut bisa disimpulkan terkait model pembelajaran yaitu bungkus dari sekian metode, pendekatan, serta teknik pembelajaran.²

Berlandas sudut pandang para ahli, peneliti mengikhtisarkan bahwa, model pembelajaran yaitu tumpuan pembelajaran yang dilansungkan berlandas pola-pola pembelajaran terpilih secara terstruktur dalam mengelola pengalaman dalam menggapai tujuan belajar. Model Pembelajaran mempunyai keefektifan dalam ikhtiar pengembangan kualitas kegiatan belajar mengajar, sebab aktivitas pembelajaran siswa pada kegiatan pembelajaran siswa diminta agar memiliki peran aktif ketika pembelajaran serta terdapat harapan bahwa melalui kemampuan berpikir tahap tinggi mampu mempertajam kekompakan dalam kinerja berkelompok atau sebuah tim.³

¹ Doni Junni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran* (Bandung: CV. PUSTAKA SETIA, 2019), 188

² Siti Mutmainah dan Aenor Rofek, *Model-model Pembelajaran* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

³ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Sleman: DEEPUBLISH, 2020), 13

b. Macam-macam Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Kontekstual
Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru dengan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Model pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah model pembelajaran yang dirancang pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah agar siswa memiliki kecakapan dalam memecahkan masalah.
3. Model Pembelajaran Kognitif
Model pembelajaran kognitif merupakan model yang menitikberatkan pada bagaimana peserta didik berfikir. Dengan kegiatan belajar yang melibatkan adanya aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman serta ketrampilan dan nilai sikap. Pada model pembelajaran kognitif guru harus memberikan penekanan-penekanan serta mengulang atau mereview materi lalu yang telah diberikan agar apa yang telah disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dan masuk pada memori jangka panjang peserta didik.
4. Model Pembelajaran Kooperatif
Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang bersifat kerjasama atau kooperatif yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil untuk peserta didik bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

c. Kelompok Model Pembelajaran

Banyaknya pandangan atau pendapat berkaitan dengan model pembelajaran yang penting untuk dimajukan agar memperluas interpretasi serta wawasan guru dalam memiliki sikap fleksibel ketika memilih

sebuah model dari beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa.

Tabel 2.1

Kelompok model pembelajaran⁴

Model	Keterangan
Model Klasik	Guru dalam tugasnya menjadi perannya sebagai informan melalui mata pelajaran serta materi pembelajaran yang disajikan ketika dalam kelas.
Model Implementasi Teknologi	Tugas pendidikan sebagai perubahan bentuk informasi ketika implementasi teknologi berlaku dalam menciptakan siswa yang memiliki kompetensi.
Model Personal	Pengembangan yang terjadi dalam diri individu siswa tanpa mengesampingkan beberapa pengalaman, minat serta aktualisasi setiap potensi yang dipunyai.
Model Interaksi	Pola interdependensi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi dialogis di dalam proses pembelajaran
Model Pengembangan	Memusatkan pada independensi serta pola kreativitas siswa.
Model Proses Kelompok	Memusatkan pada pengembangan tanggung jawab, kesadaran diri, serta kemampuan kerja keterlibatan kerja sama antar siswa.
Model Pengembangan Kognitif	Memusatkan pada pengembangan ketrampilan-ketrampilan kognitif siswa.
Model Modifikasi Perilaku	Memusatkan pada pengembangan ketrampilan dasar melalui modifikasi tingkah laku siswa
Model Fundamental	Memusatkan pada pengembangan ketrampilan dasar melalui pengetahuan faktual.

⁴ Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 192

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Lie, kooperatif dalam bahasa Inggris disebut dengan “*cooperate*”, yaitu bekerja sama. model pembelajaran kooperatif dilandaskan atas falsafah “*homo homini socius*” yang memusatkan bahwa manusia ialah makhluk sosial.⁵

Menurut Haerullah, model pembelajaran kooperatif ialah metode belajar siswa dengan membuat sebuah kelompok kecil yang memiliki sifat heterogen dimana dalam kelompok tersebut siswa memiliki latar belakang yang berbeda agar saling mempelajari mata pelajaran dengan maksimal.⁶

Model Pembelajaran Kooperatif ialah sebuah strategi pembelajara yang menjalankan peran untuk melibatkan siswa berkolaborasi dalam dalam pembelajarn agar tercapai tujuan bersama. Terdapat perbedaan antara model pembelajaran ini dengan yang lainnya dimana dipusatkan untuk memiliki upaya secara bersama-sama dalam menelaah pembelajaran yang telah diberi.⁷

Model pembelajaran kooperatif yaitu pendekatakn dalam kegiatan pembelajaran yang terpusat pada kegiatan belajar kelompok kecil untuk mengoptimalkan situasi belajar agar tergapai tujuan pelajaran.⁸

Tujuan Pembelajaran Kooperatif.⁹

1. Meningkatkan hasil belajar akademik

Walaupun dalam model pembelajaran kooperatif memiliki beragam tujuan sosial. Namun tujuan dominan adanya model pembejarn ini adalah siswa memiliki peningkatan dalam penyelesaian tugas

⁵ Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 292

⁶ Lutfi Azizaton Nisaak, Wawan Shokib Rondli, dan Much Arsyad Fardani, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Kuartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas V,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 3 (31 Juli 2023): 1642–50, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1486>.

⁷ Siti Mutmainah and Aenor Rofek, *Model-Model Pembelajaran* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 28

⁸ Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 30

⁹ Octavia, *Model-model Pembelajaran*, 31

secara akademik. Sejumlah ahli mengungkapkan jika model ini memiliki keunggulan dalam memperlancar siswa dalam pemahaman konsep yang dikategorikan sukar.

2. Penerimaan terhadap keragaman Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa dengan latar belakang yang berbeda agar saling kerja sama dalam proses perampungan tugas-tugas secara bersama dan tergantung satu dengan lainnya.
3. Pengembangan ketrampilan sosial Mendidik supaya siswa memiliki keterampilan dalam kerja sama serta berkolaborasi menciptakan interaksi antar teman belajar yang lainnya.

Pembelajaran kooperatif terdapat Al-Qur'an diungkapkan pada Q.S. Al-Maidah [5] : 2, tertera berikut ini:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ
وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: "...Dan tolong-menolonglah kamu dalam mengerjakan kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya."

Penerjemahan atas ayat tersebut berdasarkan Ibnu Katsir bahwa: "Allah SWT. memerintahkan kepada hamba-hamba-Nya yang beriman untuk saling menolong dalam berbuat kebaikan yaitu kebajikan dan meninggalkan hal-hal yang mungkar: hai ini dinamakan ketakwaan. Allah SWT. melarang mereka bantu-membantu dalam kebatilan serta tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan hal-hal yang diharamkan".¹⁰

¹⁰ Maya Puspitasari, "Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Tafsir Al-Qur'an Surat Al-Maidah Ayat 2," *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 3 (1 Oktober 2022): 209–21, <https://doi.org/10.51878/learning.v2i3.1521>.

Pemahaman Surat Al Maidah ayat 2 berdasar Tafsir Almaraghi bisa diuraikan bahwa: “Perintah bertolong-menolong dalam mengerjakan kebaikan dan takwa, adalah termasuk pokok-pokok petunjuk sosial dalam Al-Qur’an. Karena, Allah SWT mewajibkan kepada manusia agar saling memberi bantuan satu sama lain dalam mengerjakan apa saja yang berguna bagi umat manusia, baik pribadi maupun kelompok, baik dalam perkara agama maupun dunia, juga dalam melakukan perbuatan takwa, yang dengan itu mereka mencegah terjadinya kerusakan dan bahaya yang mengancam keselamatan mereka”.¹¹

Jadi, mampu diikhtisarkan bahwa kedua ayat tersebut menggambarkan pembelajaran Kooperatif Metode TGT (*Team Game Turnamen*) yang mana metode ini dilandaskan atas sistem kerja sama serta adanya sikap saling bantu dalam kegiatan belajar agar memperoleh keilmuan secara bersama.

b. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif

Lie, dalam Donni Junni Priansa. Mengungkapkan terkait tipe dalam pembelajaran kooperatif tertera berikut ini.¹²

1. Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*)

Permulaan pembelajaran dibuka dengan sebuah sajian Tanya jawab secara lisan (terbuka, ramah, negosiasi) yang dihubungkan dengan realita dunia nyata seperti kehidupan siswa, maka materi akan lebih merasuk manfaatnya. Dominan dalam pembelajaran ini ialah kegiatan siswa dimana tidak berkecimpung pada menonton serta mencatat melainkan ada pengembangan dalam kemampuan bersosialisasi.

2. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*)

Mengembangkan kemampuan dan membiasakan siswa dalam merampungkan sebuah masalah yang

¹¹ Puspitasari, Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Tafsir Al-Qur’an Surat Al-Maidah Ayat 2, 216

¹² Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 299

berkiblat pada permasalahan yang autentik dari kehidupan nyata siswa agar mendorong kemampuan berpikir pada level paling tinggi.

3. Permainan Tim (*Teams Games Tournament/TGT*)
Pelaksanaan model ini melalui penggabungan siswa secara heterogen dengan substansi tugas yang diberikan pada masing-masing grup bisa memiliki kesamaan maupun tidak. Selanjutnya dari tugas tersebut dilakukan sebuah kerjasama baik secara individu maupun diskusi. Diupayakan bahwa progres pembelajaran terjadi dinamika kelompok kohesif serta kompak dan terdapat kemunculan sikap kompetisi antar kelompok, tercipta sebuah diskusi yang hidup (nyaman) serta rasa senang seperti sebuah situasi permainan (*game*).¹³
4. *Student Teams Achievement Division (STAD)*
STAD ialah bagian dari pembelajaran kooperatif yang mana kegiatan diskusi yang berlangsung memanfaatkan LKS/Modul sebagai bahan ajarnya secara kolaborasi setiap kelompok akan melakukan penyajian hasil diskusi kelompok dalam kelas, terdapat sebuah kuis yang diberikan secara individu serta skor yang diberikan ada masing-masing siswa maupun kelompoknya, pada akhir kegiatan presentasi masing-masing kelompok akan diumumkan rekornya (tim atau individu) serta *reward* yang disampaikan guru.
5. *Number Head Together (NHT)*
NHT ialah bagian pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan pemberian nomor bagian masing-masing siswa. Dalam hal ini pemberian tugas tiap kelompok disamakan akan tetapi tugas individu siswa tergantung pada nomor yang diterimanya, jika siswa yang memiliki nomor sama maka tugas yang diberikan sama walaupun berbeda kelompok.¹⁴

¹³ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV, BUDI UTAMA, 2020). 13.

¹⁴ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV, BUDI UTAMA, 2020). 13.

6. JIGSAW

JIGSAW yakni pembelajaran kooperatif melalui tahapan pemberian bahan ajar (LKS) yang tersusun atas banyaknya jumlah siswa di masing-masing kelompok, setiap siswa dalam kelompok memiliki bagian tugas membahas poin tertentu, setiap kelompok menelaah materi yang serupa, pemilihan kelompok ahli selaras dengan point materi pelajaran yang sama maka terdapat diskusi serta kerja sama, masing-masing anggota akan kembali pada kelompok awal, pengaktualan tutorial dari bagian kelompok ahli ke kelompok awal, penyimpulan dan evaluasi, serta refleksi.

7. *Think Pairs Share* (TPS)

Model pembelajaran termasuk dalam tipe kooperatif melalui sintaks; guru menyampaikan materi secara klasikal, menyerahkan beberapa persoalan kepada siswa, selanjutnya siswa berdiskusi dengan kelompok secara berpasangan dengan teman sebangku (*think-pairs*), presentasi kelompok (*share*), kuis individual, penetapan skor masing-masing siswa dan pemberitahuan hasil kuis.

8. *Group Investigation* (GI)

Model kooperatif tipe GI dengan sintaks; setiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu contohnya seperti mencata kuantitas serta jenis kendaraan di dalam sekolah, selanjutnya dilakukan olah data dari hasil investigasi, demonstrasi, kuis individual, penetapan skor masing-masing siswa dan pemberitahuan hasil kuis.¹⁵

9. *Cooperative, Integrated, Reading, and Composition* (CIRC)

CIRC ialah bahan terstruktur membaca serta menulis secara kooperatif-kelompok. Pertama, dengan penyusunan tim dimana guru menyajikan teks bacaan selaras dengan materi yang diajar, siswa berkolaborasi (membaca secara bergiliran, mendapati kata kunci, menyampaikan tanggapan) terkait teks bacaan, selanjutnya mencatatkan hasil

¹⁵ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV, BUDI UTAMA, 2020). 13.

kolaboratifnya, penyajian dilanjut refleksi kelompok.

10. *Make-A Match*

Kartu disediakan guru yang memuat persoalan-permasalahan serta kartu berisi jawabannya. Selanjutnya, masing-masing siswa menelusuri dan memperoleh semacam kartu soal yang diupayakan untuk menemukan jawaban. Masing-masing siswa memadukan kartu soal bersama jawaban yang akurat. Jawaban siswa yang betul memperoleh reward, maka kartu dihimpun untuk dipakai babak selanjutnya misal babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

11. *Talking Stick*

Langkah awal pembelajaran ini adalah guru menyiapkan tongkat, meminta siswa untuk membaca materi pada bahan ajar. Setelah itu guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, siswa yang menerima tongkat menjawab pertanyaan dari guru lalu tongkat diberikan ke siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi.

12. *Snowball Throwing*

Model pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan menarik yaitu saling melemparkan bola salju yang berisi pertanyaan kepada sesama teman. Guru menyampaikan materi pembelajaran lalu meminta siswa untuk berdiskusi setelah itu guru memberikan satu lembar kertas kepada setiap siswa untuk menulis pertanyaan yang akan dilemparkan ke sesama temannya. Kertas dibentuk bundar seperti bola salju (snowball throwing).¹⁶

3. **Teams Games Tournament (TGT)**

a. **Pengertian *Team Games Tournament* (TGT)**

Teams Games Tournament (TGT) ialah bagian dari strategi dari pembelajaran *Kooperatif* dari Salvin agar menyokong (1995) siswa mengulas serta mengarahkan materi pelajaran. Temuan Salvin

¹⁶ Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV, BUDI UTAMA, 2020). 13.

menjabarkan bahwa TGT mampu menaikkan kemampuan dasar, interaksi positif, pencapaian, harga diri serta sikap menerima atas perbedaan masing-masing siswa.¹⁷

Model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT juga disokong oleh beberapa teori. Beberapa teori tersebut tertera berikut ini.¹⁸

1) Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivisme berlandas jenisnya ada dua yaitu menurut Jean Piaget ada konstruktivisme kognitif serta menurut Vygotsky ada konstruktivisme sosial. Sesuai ungkapan Piaget, siswa wajib berpartisipasi dalam pembangunan pengetahuannya secara aktif dimana hal tersebut selaras dengan prinsip dari pembelajaran kooperatif. Paham konstruktivisme melihat bahwa pada saat belajar maka siswa aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan yang didapat.

2) Teori Motivasi

Terdapat teori motivasi pada model *kooperatif* TGT dimana terlihat dari kompetisi antar siswa dalam sebuah kegiatan turnamen. Dimana terdapat siswa yang mewakili tiap kelompok. Skor yang didapatkan siswa akan dijumlahkan menjadi skor kelompok. Pada kelompok yang memiliki perolehan skor paling tinggi bakal memperoleh sebuah reward dari guru. Perihal ini diadakan untuk memacu agar siswa termotivasi atau berminat turut dalam kegiatan belajar.

b. Tahapan Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Tahapan pembelajaran *kooperatif* TGT yaitu tertera berikut ini:¹⁹

1) *Class Presentations* atau Penyajian kelas

Pada permulaan pembelajaran disampaikan oleh guru terkait materi yang dipelajari. Dilanjutkan dengan pemberitahuan tujuan pembelajaran, materi pokok, serta uraian singkat tentang bahan ajar dari

¹⁷ Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 55

¹⁸ Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, 308-309

¹⁹ Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 57

LKS yang dibagikan pada kelompok. Pelaksanaan kegiatan ini bisa secara langsung atau ceramah dari guru.

- 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*)
Guru mengelompokkan siswa atas beberapa kelompok yang setiap kelompok memiliki standar prestasi siswa yang terdiri dari 5-6 siswa.
- 3) Permainan (*Games*)
Permainan yang berlangsung berisi permasalahan yang memiliki kaitan dari materi yang disusun guna mengetes pengetahuan yang telah diterima siswa dalam penyajian kelas serta kegiatan belajar kelompok. Permainan dilaksanakan dalam meja turnamen atau perlombaan yang terdiri atas 3 siswa yang mewakili masing-masing kelompoknya.
- 4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
Tournament atau lomba ialah susunan belajar, pada waktu kegiatan permainan dilakukan. Pada tahap pertama ialah membagi siswa dalam beberapa meja yang terdiri dari 3 siswa yang memiliki indeks prestasi yang paling tinggi dalam satu meja dan dilanjutkan pada meja selanjutnya berdasarkan tingkatan prestasinya dan seterusnya.
- 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)
Setelah pelaksanaan turnamen atau lomba, guru akan memberikan pengumuman kelompok yang menang, setiap kelompok akan mendapatkan hadiah atau sertifikat dari guru jika skor kelompok tersebut telah sesuai kriteria yang diputuskan sebelumnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*:²⁰

- 1) Model TGT tidak berfokus pada siswa yang memiliki kemampuan akademis yang tinggi (cerdas) akan lebih menonjol dan berperan aktif, melainkan siswa yang akademiknya lebih rendah juga berkesempatan aktif serta memiliki tugas yang utama bagi kelompoknya.

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), 202

- 2) Model ini mampu memupuk rasa saling menghormati serta kebersamaan antar anggota kelompok.
- 3) Melalui model pembelajaran ini siswa akan lebih bersemangat disebabkan akan ada reward atau hadiah yang didapatkan jika kelompoknya menjadi bagian dari kelompok terbaik.
- 4) Model yang diterapkan berupa permainan lomba atau turnamen yang menimbulkan rasa gembira bagi masing-masing siswa pada menyimak kegiatan belajar.

Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Geams Tournament*:²¹

- 1) Guru wajib merancang model secara terstruktur dengan baik sebelum pelaksanaan. Seperti pembuatan soal bagi setiap meja turnamen serta harus mengerti tingkatan akademis siswa dalam satu kelas turnamen tersebut mulai dari yang tertinggi sampai terendah.
- 2) Guru dikehendaki mampu memilih jenis materi yang selaras dengan model ini.
- 3) Model ini membutuhkan waktu yang cukup luang

4. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Elly M Setiadi & Usman Kolip dalam Mahmud dkk berpendapat bahwa interaksi sosial adalah jalinan-jalinan sosial yang bererak berubah berkenaan antar urusan individu dengan sesame, individu dengan kelompoknya serta antar kelompok.²²

Menurut Soerjono Soekanto dalam Mahmud dkk berpendapat bahwa interaksi sosial ialah jalinan timbal balik yang tercipta dari individu dengan sesame, individu dengan kelompoknya serta antar kelompok.²³

Interaksi sosial ialah faktor penting berkehidupan sosial serta fondasi dari jalinan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku

²¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 203

²² Mahmud, Hariman Surya Siregar, and Koko Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 130

²³ Mahmud, Siregar, and Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*, 130

dan diterapkan di dalam masyarakat. dengan adanya nilai serta norma yang berjalan, maka interaksi sosial akan berproses secara baik dengan mengikuti aturan serta nilai yang telah ditetapkan.²⁴

Menurut Nasdian, berpendapat bahwa interaksi sosial ialah sebuah intensitas sosial yang menentukan perilaku dari masyarakat serta interaksinya antara yang lainnya. Interaksi sosial ialah dasar untuk membangun sebuah hubungan yang terbentuk dinamai struktur sosial. Interaksi sosial mampu ditilik menjadi proses sosial yang mana memperkenalkan individu tersebut kepada orang lain serta melakukan beberapa tindakan atas apa yang diucapkan dan dilaksanakan orang lain.²⁵

Berlandas beberapa sudut pandang ahli, bisa disimpulkan bahwa interaksi sosial disebut juga sebagai proses sosial yang dimaksud dalam jalinan sosial yang memiliki timbal balik antara lebih dari dua orang yang mana memiliki peranan aktif masing-masing. Tidak hanya jalinan antara beberapa pihak terlibat melainkan interaksi sosial juga saling memberi pengaruh.

b. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Sebuah hubungan dapat disebut interaksi sosial apabila mempunyai ciri-ciri tertera berikut:

- a) Dilaksanakan paling sedikit dua orang atau lebih.
- b) Terdapat kontak sosial menjadi tahap awal mulanya interaksi.
- c) Terdapat komunikasi menjadi penyalur interaksi.
- d) Terdapat reaksi dari komunikasi yang berasal dari pihak lain.
- e) Memiliki maksud serta tujuan.
- f) Beracuan terhadap norma atau kaidah sebagai acuan dalam berinteraksi.
- g) Membentuk pola interaksi tertentu.²⁶

Selanjutnya menurut Santosa dalam Yanuar dkk., berpendapat bahwa ciri-ciri interaksi sosial yakni dibagi

²⁴ Budi Juliardi, *Ilmu Sosial Budaya Dasar* (Bandung: Alfabeta, 4014).

²⁵ Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi, "Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran," *PALAPA* 7, no. 1 (21 Mei 2019): 149–66, <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>.

²⁶ Ahasty Putri Pratiwi dan Ahmad Syarifin, "Interaksi Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial," 2020.

menjadi tiga, yang meliputi adanya hubungan, terdapat individu yang menjalankan hubungan, serta terdapat tujuan tertentu misal memberikan pengaruh individu lain.²⁷

c. Syarat Interaksi Sosial

Berikut merupakan syarat-syarat dalam proses terjadinya interaksi sosial:²⁸

a) Kontak Sosial,

Asal katanya dari bahasa Latin, *con* atau *cum* yang maknanya bersama-sama serta tango yang maknanya menyentuh. Maka secara literal kontak maknanya ‘bersama-sama menyentuh’. Wujud kontak muncul jika terdapat hubungan fisik. Tetapi gejala sosial menunjukkan bahwa kontak tidak melulu hanya hubungan fisik sebab manusia dapat mewujudkan hubungan tanpa adanya sentuhan dengan pihak lain.

b) Komunikasi,

Yakni proses penyampaian pesan dari pihak satu dengan pihak lainnya sebagai lawan bicara atas tujuan tertentu. Maksud utama dari komunikasi ialah individu memberikan tafsiran atas tindakan orang lain atau menyampaikan perasaan kepada orang lain dengan memberi suatu reaksi

d. Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk-bentuk dari interaksi sosial bersifat asosiatif dan disosiatif.²⁹

1) Asosiatif

a) Kerja Sama (*cooperation*)

Kerja sama terbentuk sebab masyarakat memiliki kesadaran dirinya atas kepentingan yang selaras sehingga setuju dalam bersama untuk menggapai tujuan dengan bekerja sama.

²⁷ Faishal, Ismanto, dan Yulianti, “Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Media Puzzle Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Semarang tahun Pelajaran 2014/2015.”

²⁸ Fahri dan Qusyairi, “Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran,” 21 Mei 2019, 155

²⁹ Fahri dan Qusyairi, “*Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran*,” , 156

b) Akomodasi (*Accomodation*)

Akomodasi merupakan proses adaptai antar pribadi, pribadi dengan kelompok atau komunitas dengan komunitas guna mengurangi, menghalau, atau menyelesaikan kekakuan dan kekacauan.

c) Asimilasi (*Assimilation*)

Asimilasi merupakan proses dan usaha dalam memperkecil perbedaan untuk menggapai tujuan bersama maka disamakan perilaku, mental, dan perlakuan di antara orang atau komunitas dalam masyarakat. Secara ringkas, proses asimilasi dijumpai dengan sikap-sikap sama yang berkembang, meskipun ada kemunculan sifat emosional dalam menggapai sebuah kesatuan serta integrase suatu organisasi, pendapat dan perilaku.

d) Akulturasi

Menurut Jabal Tarik Ibrahim dalam Mahmud dkk., berpendapat bahwa Akulturasi yakni proses sosial yang muncul jika suatu komunitas masyarakat yang memiliki budaya tertentu bertemu dengan budaya asing lainnya mampu diterima serta dikelola menjadi kebudayaan pribadi dengan tidak menghapus kebudayaan asli itu sendiri.³⁰

2) Disosiatif.

a) Persaingan (*Competition*)

Menurut Joko Sri Sukardi & Arif Rohman dalam Mahmud dkk., berpendapat bahwa persaingan atau kompetisi ialah suatu perjuangan pribadi atau kelompok sosial tertentu yang dilakukan guna mendapat kemenangan atau keberhasilan secara menyeluruh tanpa memberikan benturan fisik atau ancaman dari pihak lawannya.

³⁰ Mahmud, Siregar, dan Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*,

b) Kontravensi (*Contravention*)

Kontravensi merupakan suatu proses sosial yang terdapat di antara pertentangan atau konflik dan persaingan. Bentuk kontravensi meliputi sikap tidak suka baik dengan kondisi tidak terlihat maupun secara terang-terangan misal perlakuan menghadang, menghasut, penghasutan, memfitnah, serta intimidasi yang diperlihatkan baik untuk pribadi maupun golongan pada kebudayaan unsur tertentu.

e) Pertentangan atau pertikaian (*conflict*)

Menurut J. Swi Narwoko & Bagong Suyanto dalam Mahmud dkk., berpendapat bahwa konflik adalah proses antarperorangan alias komunitas masyarakat tertentu, sebab terdapat celah antar kepentingan dan paham dengan berlandas sehingga memunculkan suatu kesenjangan atau celah pemisah yang menahan pertikaian melalui interaksi sosial.³¹

5. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn)

a. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) yakni suatu mata pelajaran penting berawal sekolah dasar sampai perguruan tinggi. pembelajaran PPKn dinantikan dapat meninggalkan perhatiannya terhadap kembangnya moral, nilai, serta sikap perbuatan siswa. Bahwasanya, PPKn merupakan keilmuan mengenai kehidupan keseharian, pengajaran bagaimana dasar negara Indonesia dalam nilai-nilai Pancasila dijunjung tinggi dan membentuk warga negara yang baik.³²

Menurut Puri Yuanita dalam Intriyah, berpendapat bahwa mata pelajaran PKn ialah mata

³¹ Mahmud, Siregar, dan Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*, 134

³² Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*, ke-4 (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).

pelajaran guna membangun warga negara yang berkarakter, terampil, serta dengan Amanat Pancasila dan UUD 1945 bisa setia kepada bangsa dan negara Indonesia.³³

Menurut Winarno dalam Sari dkk., berpendapat bahwa berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah mata pelajaran yang berpusat guna warga dapat membentuk pemahaman yang baik maka selanjutnya bisa menjalankan hak serta kewajibannya secara cerdas, terampil, dan berkarakter yang dipesankan dalam Pancasila dan UUD 1945. Tujuan dari mata pelajaran ini ialah guna menciptakan individu menjadi warga negara yang baik (*good citizen*). 3 (tiga) komponen yang wajib dipunyai sebagai warga negara, diantaranya: pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), kecakapan/keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*).³⁴

Berlandakan pernyataan diikhtisarkan bahwa PPKn ialah pelajaran yang memupuk pengetahuan dari siswa supaya memiliki kefahaman atas kebangsaan, moral Pancasila, kewarganegaraan, dan ketatanegaraan. Cakupan pelajaran PPKn ini, siswa dididik guna berpikir kreatif dan aktif mengenai adanya persoalan-persoalan.

b. Tujuan dan Manfaat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

Tujuan pendidikan secara metode, Pendidikan Kewarganegaraan difokuskan pada usaha akhir yakni penataan warga negara yang baik sesuai terhadap nilai dan jiwa Pancasila serta UUD 1945. Secara logisnya, bahwa Pancasila, NKRI, dan UUD 1945 diposisikan untuk norma dan pengukur berkehidupan nasional Indonesia. Cara kerjanya dapat ditinjau

³³ Intriyah, “Strategi Pembelajaran Pkn Sebagai Sarana Pembentuk Karakter Siswa Sd Dalam Mencintai Negeranya Melalui Materi Menjaga Keutuhan Negara Indonesia.”

³⁴ Sari, Winarno, dan Rejekiningsih, “Strategi Guru Ppkn Dalam Mengembangkan Instrumen Penilaian Kecakapan Kewarganegaraan.”

dalam lingkungan pendidikan, pendidikan kewarganegaraan yang bergerak bermaksud warga negara dibentuknya kualitas kepribadian yang baik.³⁵

Secara umum semua siswa dan pendidik memiliki manfaat PPKn yang wajib diikuti berawal mula sekolah dasar sampai taraf perguruan tinggi yakni tertera berikut ini:

- a) Ditanamkannya nilai-nilai unggul Pancasila
- b) Mendukung mengapreasi makna sesungguhnya dari Pancasila
- c) Mendukung pribadi guna menyayangi Negara Indonesia
- d) Agar individu bisa bertindak selaras terhadap isi dari butir-butir Pancasila
- e) Pedoman menjadi warga negara yang baik
- f) Dibangunnya karakter warga negara bermartabat
- g) Diwujudkan kehidupan bermoral.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Riset yang dilaksanakan oleh Nila Ulfiaturrohmah dalam Tugas Akhir yang berjudul “Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X MA Miftahul Ulum Kradinan Madiun T.A 2022/2023”.³⁶ Hasil dari riset ini merupakan terlaksananya target yang sudah direncana oleh peneliti dan kolaborator adanya peningkatan secara kuantitatif yang dibuktikan dengan peningkatan presentase pada setiap siklus yang dilakukan.

Persamaan riset yang diadakan oleh Nila Ulfiaturrohmah dibandingkan dari penelitian penulis ialah sama-sama memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan perbedaanya yakni dalam riset Nila Ulfiaturrohmah penerapan model pembelajaran TGT digunakan untuk menaikkan kecerdasan dalam diri siswa, sedangkan riset yang penulis lakukan ialah implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terhadap interaksi sosial siswa jadi menimbulkan hubungan yang positif antar

³⁵ Al Hakim dkk., *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia*.

³⁶ nila Ulfiaturrohmah, “Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas X Ma Miftahul Ulum Kradinan Madiun T.A 2022/2023” (Ponorogo, IAIN PONOROGO, 2023).

siswa serta meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardiani dalam Tugas Akhir yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Negeri Mangkura IV Makassar”.³⁷ Hasil dari riset tersebut adalah adanya pembelajaran konvensional yang selesai secara individual sampai pada ujian penutup siklus II siswa mampu menggapai standar KKM dengan presentase 85% berdasarkan standar Depdiknas.

Persamaan riset yang diadakan oleh Ardiani dibandingkan dari penelitian penulis ialah sama-sama memakai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). sedangkan perbedaanya ialah dalam riset Ardiani penerapan model pembelajaran TGT digunakan untuk menaikkan prestasi siswa dalam mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap interaksi sosial siswa.

3. Riset yang dilakukan oleh Aflah Alqudsi dalam Tugas Akhir yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII Smp Muhammadiyah Purwojati”.³⁸Riset tersebut menghasilkan gambaran bahwa pengaruh terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk menaikkan kecakapan penguasaan siswa kelas VIII SMP dengan menggunakan Uji V-Gain.

Persamaan riset yang diadakan oleh Aflah Alqudsi dibandingkan dari penelitian penulis ialah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). sedangkan perbedaanya adalah dalam penelitian Ardiani pengaplikasian model pembelajaran TGT digunakan untuk menaikkan kecakapan pemahaman dasar matematika, sedangkan sedangkan penelitian yang penulis

³⁷ Ardiani, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Pada Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri Mangkura Iv Makassar.”

³⁸ Aflah Alqudsi, “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Viii Smp Muhammadiyah Purwojati” (Purwokerto, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI, 2022).

lakukan ialah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap interaksi sosial siswa pada mata pelajaran PPKn.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Ratna Sari, Mutrofin, Chumi Zahroul Fitriyah dalam Jurnal DIDAKTIKA yang berjudul "*The Correlation Between Social Interaction and Affective Learning Outcome of Elementary Schools Students*" Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Afektif Siswa Sekolah Dasar.³⁹ Riset tersebut menghasilkan tersebut adalah adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil ujian siswa sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Pada penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 6 Wangi-Wangi, hasil tes awal sebelum tindakan siklus I menunjukkan bahwa hanya 14 siswa (56%) yang mencapai nilai KKM, dengan nilai rata-rata 72,28. Namun setelah dilakukan tindakan siklus I dan II, jumlah siswa yang mencapai nilai KKM meningkat menjadi 19 siswa (76%) dan 22 siswa (88%) dengan nilai rata-rata 79,96 dan 85,04. dapat ditarik simpulan jika model ini mampu menaikkan prestasi siswa secara efektif.

Persamaan riset yang diadakan oleh Sari dkk. dibandingkan dari penelitian penulis ialah sama-sama dalam memakai model pembelajaran *team games tournament* (TGT) akan tetapi terdapat perbedaan antara penelitian Sari dkk dengan dibandingkan dari penelitian penulis yakni berada pada hasil belajar serta interaksi sosial. Penelitian Sari dkk model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan untuk menaikkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan penulis, model pembelajaran *Teams Games Tournament* digunakan untuk menaikkan interaksi sosial siswa.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan teori diatas model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model belajar yang berfokus pada penggunaan kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya siswa diminta untuk mengerti materi yang disajikan terlebih dahulu dari guru

³⁹ Dini Ratna Sari dan Chumi Zahroul Fitriyah, "*The Correlation Between Social Interaction and Affective Learning Outcome of Elementary Schools Students*," 2020.

lalu setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa. Dalam model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) setiap anggota diberi tugas dalam memahami materi bersama anggota timnya terlebih dahulu, selanjutnya anggota tim akan di tes secara individu dengan permainan akademik. Nilai yang didapat dari permainan akan menunjukkan skor tim masing-masing.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tentunya membutuhkan kerja sama antar tiap anggotanya, hal ini menimbulkan adanya interaksi sosial. Dapat diketahui bahwa interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Interaksi yang terjalin antara siswa di setiap kelompoknya diharapkan dapat menjalin suatu hubungan yang baik dan pembiasaan terhadap siswa bahwa setiap manusia tentunya membutuhkan bantuan manusia lain untuk bisa menjalani kehidupan sehari hari, hal itu karena manusia merupakan makhluk sosial.

Menggunakan model pembelajaran dengan tipe *kooperatif* merupakan salah satu cara untuk mengajarkan siswa untuk kerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. untuk membantu siswa menghindari kejenuhan dalam pembelajaran dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Hal terpenting yang menjadi fokus penelitian ini adalah Implementasi model pembelajaran *kooperatif* tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn, hal tersebut tentunya memiliki keterkaitan satu sama lain, dimana pada mata pelajaran PPKn ditekankan bahwa siswa harus didorong untuk berpikir kritis dan bertindak secara moral dan bijaksana sebagai anggota keluarga, masyarakat, sekolah, dan sebagai sesama warga negara. Secara tidak langsung dalam pembelajaran PPKn siswa diberikan pembelajaran mengenai bagaimana bertindak secara moral dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran PPKn tidak hanya menjadi alat untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga sebagai cara untuk membentuk pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai sosial dan kewarganegaraan serta untuk mempersiapkan siswa

menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dengan penelitian ini nantinya akan diketahui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap interaksi sosial pada mata pelajaran PPKn di SD 2 Gribig. Lebih jelasnya seperti bagan berikut ini:

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

