**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Pengertian Kolaborasi**

Menurut Kamus Heritage (dalam http//nurlailatul\_khoiriyah.com), kolaborasi adalah bekerja bersama khususnya dalam usaha penggabungan pemikiran. Menurut Kusnanda, (2013:45) Kolaborasi adalah suatu proses partisipasi beberapa orang ataupun kelompok organisasi untuk bekerja sama mencapai hasil tertentu. Arti kolaborasi adalah bentuk kerjasama untuk mencapai hasil yang diinginkan sekaligus melahirkan kepercayaan di antara pihak yang terkait (Ilza : 2011)

Pendek kata, pengertian kolaborasi adalah segala bentuk kerja sama yang dilakukan oleh dua orang atau sekelompok orang dalam bidang tertentu.

Adapun tujuan kolaborasi adalah :

1. Memaksimalkan sebuah proyek dengan cara menggabungkan beberapa orang yang kompeten dalam bidang tertentu di dalam proyek tersebut. Contoh: membuat sebuah kolaborasi pertunjukan musik dengan cara mengabungkan beberapa penyanyi dari beberapa negara dalam 1 panggung.
2. Menambah warna dari sebuah kegiatan / proyek dengan cara mengkolaborasikan hal-hal atau pemikiran yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan. Contoh : Menggabungkan pertunjukan musik klasik dengan teater anak-anak yang tentu akan menjadikan pertunjukan itu berbeda dari konsep-konsep sebelumnya.

**2.2 Pengertian Metode *Resitasi***

Salah satu jenis metode yang ditawarkan oleh para ahli, yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, dimana metode tersebut mampu melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah metode resitasi (metode penugasan).

Menurut Sudjana, (2010:67) “tugas atau resitasi tidak sama dengan pelajaran rumah tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas dapat merangsang anak untuk lebih aktif belajar baik secara individual maupun kelompok

Menurut Djamarah dan Zain, (2010:81) “Metode resitasi adalah metode Penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar. Masalah tugas yang diberikan siswa dapat dilakukan di kelas, di halaman sekolah, di laboratorium, di perpustakaan, di bengkel, di rumah siswa atau dimana saja asal tugas itu dapat dikerjakan

Metode *Resitasi* (penugasan) adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas LKS agar siswa melakukan kegiatan belajar. Tugas yang dilaksanakan oleh siswa dapat dilakukan didalam kelas.

* + 1. **Kelebihan Metode *Resitasi***

Metode *Resitasi* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain :

1. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
2. Dapat mengembangkan kemandirian siswa diluar pengawasan guru.
3. Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
4. Dapat mengembangkan kreaktifitas siswa.
   * 1. **Kekurangan Metode *Resitasi* adalah :**

Sedangkan kelemahan dari metode resitasi, yakni :

1. Siswa sulit di kontrol, apakah benar ia yang mengerjakan tugas ataukah orang lain.
2. Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
3. Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi dengan baik.
4. Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa.
5. Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.

**2.3 Pengertian *Teams Game Tournament***

Model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan). Jadi dalam kegiatan ini, aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalamkolaborasi metode *Resitasi*dan pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* (TGT) yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Saco, 2006 (dalam Rusman, 2011: 224) dalam *Teams GameTournament* murid memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaian dengan materi pelajaran.

Permainan dalam *Teams GameTournament*dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap murid, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua murid dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya.Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih muda untuk anak yang kurang pintar.Hal ini dimasudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya.Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai *reviuw* materi pembelajaran.

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2011:225) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahapan penyajian kelas (*class precentation),* belajar dalam kelompok *(teams)*, permainan *(game),* pertandingan *(tournament),* dan penghargaan kelompok *(teams recognition).*

Lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) yaitu:

1.    Penyajian Kelas (*Class Precentation)*

Penyajian kelas dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *TeamsGameTournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan*games akademik*yang berupa tugas Lembar Kerja Siswa (LKS)dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2.    Kelompok *(Teams)*

Kelompok disusun dengan beranggotakan 6 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja Siswa (LKS) dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

3.    Permainan *(Game)*

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagaian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana.Setiap murid mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4.    Kompetisi (Pertandingan)/Tournamen *(Tournament)*

Turnamen adalah susunan beberapa *game*  yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan LKS.

5.    Pengakuan Kelompok *(Teams Recognition)*

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai criteria yang telah disepakati bersama.

* + 1. **Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT)**

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*(TGT) adalah :

1.        Dalam kelas kooperatif murid memiliki kebebasan untuk berintraksi dengan menggunakan pendapat;

2.        Rasa percaya diri murid menjadi lebih tinggi;

3.        Perilaku mengganggu terhadap murid lain menjadi lebih kecil;

4.        Motivasi murid lebih bertambah;

5.        Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan sistem politik Indonesia;

6.        Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi, antara murid dengan murid dan antara murid dengan guru;

7.        Murid dapat menelaah sebuah mata pelajatan atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri murid tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar murid juga murid dengan guru akan membuat intraksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

* + 1. **Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT)**

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah:

1.        Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua murid ikut serta menyumbangkan pendapatnya;

2.        Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;

3.        Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelolah kelas. (Tukirman Taniredja, 2012:72-73)

* + 1. **Prosedur Tipe Teams Game Tournament yang efektif**

Menurut Slavin (dalam Wina Sanjaya, 2006: 248) adapun prosedur dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel II**

**Prosedur Pembelajaran Tipe TGT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fase Pembelajaran** | **Tingkah Laku Guru** | **Tingkah Laku Murid** |
| **Fase 1**  Menyampaikan tujuan dan memotivasi murid.  **Fase 2**  Menyampaikan informasi atau materi pelajaran.  **Fase 3**  Mengorganisasikan murid kelompok belajar.  **Fase 4**  Membimbing kelompok belajar dan melakukan turnamen.  **Fase 5**  Melakukan permainan  **Fase 6**  Evaluasi  **Fase 7**  Memberikan penghargaan | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi murid belajar.  Guru menyampaikan informasi atau materi pada murid.  Guru menjelaskan pada murid bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi dalam belajar.  Guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas (LKS) bersama serta memandu murid.  Memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT.  Guru mengevaluasi hasil belajar murid, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.  Guru menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok. | Kesiapan murid dalam menerima materi pelajaran  Memperhatikan informasi atau materi yang disampaikan oleh guru  Murid harus memahami cara pembentukan kelompok dalam turnamen.  Meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok.  Mematuhi segala peraturan permainan dalam turnamen.  Murid memperhatikan  hasil skor yang dimiliki oleh tiap individu dan kelompok.  Menerima hasil keputusan baik nilai individu maupun kelompok. |

* 1. **Langkah-Langkah dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament*(TGT)**

Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

* 1. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnament akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping.*
  2. Pelajaran diawali dengan memberikan materi tentang Sistem Politik di Indonesia, selanjutnya diumumkan kepada semua murid bahwa akan melaksanakan pembelajaran penerapan kolaboratif *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* dan murid diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada murid disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
  3. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 5 murid dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi murid. Murid diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.

4.        Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Perorehan skor didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 murid yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20.

5.       Dengan model mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi murid yang berbeda-beda akan dapat membuat murid mempunyai nilai dari segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu murid dengan murid lain.

* 1. **Kegiatan Murid Dalam Penerapan Kolaborasi *Resitasi* dan *Teams Game Tournaments* (TGT)**

Kegiatan murid dalam pembelajaran kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournaments* (TGT) antara lain:

1.        Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 6 orang.

2.        Mempelajari materi yang diberikan guru.

3.       Bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu dalam mengerjakan tugas belajar (*Resitasi*) yang berikan guru.

4.        Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

Sedangkan menurut Trianto, (2009:84) langkah-langkah pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) terdiri dari 4 komponen utama, antara lain:

* 1. Presentasi guru;
  2. Kelompok belajar;
  3. Turnamen; dan
  4. Pengalaman kelompok.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :pada TGT murid ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan enam orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian murid bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya, seluruh murid dikenal kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Guru yang kurang cerdas dalam mengelolah kelas dan murid akan menjadi penyebab kegagalan dalam menerapkan kolaborasi metode *Resitasi* dan *Teams Game Tournament* sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi murid dalam mengaktualisasikan diri dan mengelolah waktu dengan sebaik mungkin.

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh slavin (dalamRusman, 2011:225), maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1.    Murid bekerja dalam kelompok-kelompok kecil;

2.    *Games tournament;*

3.    Penghargaan kelompok.

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaraan kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok. (Tukirman Taniredja, 2012:73)

* 1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunnyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajarnya.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sejalan dengan itu, Sudjana (2010:22) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuann-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Sudjana (2010:3) menyatakan bahwa “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”. Dalam hal ini, tingkah laku yang dimaksud adalah mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Seperti yang dinyatakan kingsley dalam sudjana (2010:22) membagi tiga macam hasil belajarmengajar: “1) Keterampilan dan kebiasaan, 2) Pengetahuan dan pengarahan, 3) Sikap dan cita-cita”.

Hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi siswa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebahagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring.Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka raport, angka dalam ijazah atau kemampuan meloncat setelah laitan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar (Dimyanti, 2007).

Dari kutipan-kutipan di atas disimpulkan bahwa hasil belajar itu merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah melakukan kegiatan belajar yang menyebabkan perubahan tingkah laku dalam diri anak tersebut, dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih baik.