

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan *reinforcement*.¹ Siswa 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 berkaitan dengan materi pelajaran.² Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda.³ Model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa

¹ Aris Shoimin, “68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013”, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm 203

² Rusman, “Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 224

³ Miftahul Huda, “Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197

dalam kelompok yang berjumlah 5-6 siswa yang bersifat heterogen untuk melakukan suatu permainan dengan anggota tim lain.

Komponen-komponen yang terdapat pada model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) adalah penyajian materi, kelompok, *game*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Aktivitas belajar yang dirancang dalam TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab.⁴ Bagi siswa tertentu bertanya kepada teman sebaya untuk mendapatkan penjelasan terhadap apa yang telah dijelaskan oleh guru lebih mudah dipahami oleh siswa.⁵ Aktivitas belajar seperti ini dapat menggairahkan belajar siswa. Selain itu proses interaksi siswa dengan sebaya akan memberikan semangat tersendiri seperti halnya bertanya kepada teman sebaya lebih mudah dipahami. Karena mereka biasanya menggunakan ungkapan bahasa sendiri yang biasa mereka gunakan sehari-hari.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

a. Penyajian kelas

Guru menyampaikan materi pada awal pembelajaran dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas.

Penyajian kelas dalam TGT tidak jauh berbeda dengan pengajaran

⁴ Darmayanti, dkk, "Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V", Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.4 No.1, hlm. 3

⁵ Suandewi, dkk, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbatuan Alat Peraga Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 2 Pupuasawah", Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, hlm. 3

klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas.⁶ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.⁷ Siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* atau permainan karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5-6 orang peserta didik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah agar anggota-anggota kelompok saling meyakini bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar untuk menyiapkan semua anggota dalam kompetisi.⁸ Selain itu, belajar kelompok berfungsi untuk membebankan tugas kepada kelompok.⁹ Kegiatan peserta didik dalam belajar kelompok ini adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika

⁶ Budi Asih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong", Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, hlm. 14

⁷ Aris Shoimin, *68 Model...*, hlm 205

⁸ Taniredja, Tukiran, dkk, "Model-Model Pembelajaran Inovatif", (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 58.

⁹ Miftahul Huda, "Model-Model Pengajaran...", hlm. 198

teman satu kelompok melakukan kesalahan. Kerja sama dalam belajar kelompok ini sangatlah penting karena pada tahap selanjutnya setiap anggota kelompok akan melakukan permainan.

c. Permainan (*games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 5 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing.¹⁰ Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang sudah disajikan.¹¹ Pertanyaan yang disajikan ini bertujuan untuk menguji seberapa banyak pengetahuan yang siswa dapatkan. Sebagian besar pertanyaan dalam tahap ini berupa pertanyaan sederhana. Sistem permainannya adalah siswa harus mengambil kartu bernomor. Setelah itu siswa harus menjawab pertanyaan tersebut sesuai nomor yang mereka dapatkan. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model...*, hlm 206

¹¹ Budi Asih, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong", *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta*, 2018, hlm. 15

d. Pertandingan atau Lomba (*tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana *game* atau permainan terjadi. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 4-5 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.¹² Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba.¹³ Awal permulaan turnamen diumumkan dimana para anggota akan ditempatkan. Setelah itu kegiatan turnamen berlangsung. Penempatan meja untuk tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan Kelompok (*team recognize*)

Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah turnamen terjadi. Tim atau kelompok mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditemukan.¹⁴ Tim atau kelompok mendapat julukan “*Super Team*” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata-rata mencapai 50-40, dan “*Good*

¹² Dibia, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha, hlm. 4

¹³ Ni Made Erlin Nopiani, dkk, “Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawat”, Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. No.1, hlm 3

¹⁴ Budi Asih, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Teknik Bermain Guna Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pundong, Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, hlm. 15

Team” apabila rata-ratanya 40 ke bawah.¹⁵ Penghargaan kelompok dilakukan dengan maksud untuk memberikan *reward* atau penghargaan atas usaha yang mereka lakukan. Penghargaan ini bisa berupa hadiah atau sertifikat.

Jadi, langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut terdiri dari lima komponen, yaitu (1) penyajian kelas, (2) belajar kelompok, (3) *game* atau permainan, (4) turnamen, dan (5) penghargaan kelompok.

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

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif diterapkan di kelas pada saat proses pembelajaran. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.¹⁶ Adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran, dimana setiap kelompok mewakili kelompoknya melakukan turnamen.¹⁷ Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota

¹⁵ Aris Shoimin, *68 Model...*, hlm 207

¹⁶ Mifathul Huda, “*Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*”, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 199

¹⁷ Wisnu D. Yulianto, Kamin Sumardi, & Ega T. Barman, “*Model Pembelajaran Teams Games and Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*”, *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. Vol. 1 No.2, hlm. 324

kelompoknya.¹⁸ Jadi, kelebihan model pembelajaran TGT adalah membantu siswa menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab dalam setiap kelompoknya tanpa melihat perbedaan status, kemampuan akademik, dll.

b. Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT)

Kelemahan model pembelajaran TGT sebagian besar dialami oleh guru, seperti membutuhkan waktu yang lama.¹⁹ Guru sebagai pemegang kendali harus teliti dalam menentukan pembagian kelompok karena siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dalam segi akademis.²⁰ Jadi, kelemahan atau kekurangan model pembelajaran TGT adalah proses perencanaan dan pelaksanaan membutuhkan waktu yang lama dan guru harus teliti dalam pembagian kelompok karena siswa mempunyai kemampuan yang heterogen.

B. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda.²¹ Oleh karena itu, sebelum pengertian “Prestasi Belajar”

¹⁸ Darmayanti, Dantes, & Parmiti, “Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V”, Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol.4 No.1, hlm3

¹⁹ Aris Shoimin, *68 Model...*, hlm 207

²⁰ Susanna, “Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar”, Jurnal Lantanida, Vol. 5, No. 2, hlm 97

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, “*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*”, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

dijelaskan, disini akan diuraikan terlebih dahulu makna kata “prestasi” dan “belajar”, dengan tujuan untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian “prestasi belajar” itu sendiri. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *Prestatie* kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti hasil usaha. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan khususnya pembelajaran.²² Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Prestasi juga diartikan sebagai hasil pekerjaan, hasil menyenangkan, dan hasil yang diperoleh dengan keuletan kerja.

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Kenyataannya untuk menciptakan prestasi tidak semudah yang kita bayangkan tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus kita hadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimis dirilah dapat membantu untuk mencapai sebuah prestasi.²³ Sedangkan kata “belajar” pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.²⁴ Belajar juga merupakan “perubahan” yang terjadi

²² Zainal Arifin, “*Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*”, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 12

²³ Syaiful Bahri Djamarah, “*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*”, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal.20

²⁴ Nana Sudjana, “*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*”, (Bandung: CV Sinar Baru. 1989) hlm.28

di dalam diri sendiri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.²⁵ Belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai hasil dari suatu pengalaman. Seorang individu dikatakan sudah belajar apabila dia sudah menunjukkan perubahan tingkah laku.

Jadi, pengertian prestasi belajar adalah hasil yang dapat dicapai oleh seseorang (peserta didik) setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan. Prestasi belajar tidak bisa dipisahkan dari proses belajar karena prestasi belajar merupakan hasil dari belajar.

2. Aspek-aspek dalam Prestasi Belajar

Belajar selalu melibatkan aspek fisik dan mental. Oleh karena itu, keduanya harus dikembangkan bersama-sama secara terpadu. Aktivitas belajar inilah yang akan menghasilkan suatu perubahan yang disebut dengan hasil belajar atau prestasi belajar. Hasil tersebut tampak dalam suatu yang diberikan kepada siswa misalnya menerima, menanggapi, dan menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru. B.S Bloom menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar disekolah sebagian besar butir soal yang diajukan hanya berupa soal tentang hapalan, sedangkan menurutnya hapalan

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaid, "*Strategi Belajar Mengajar*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 20-21

merupakan tingkat terendah dalam kemampuan berpikir.²⁶ Hierarki pengetahuan berpikir bermakna bahwa setiap tingkat sasaran menjadi pijakan pada sasaran selanjutnya.²⁷ Jika sasaran pengetahuan belum tercapai, maka siswa tidak diperkenankan melanjutkan pada sasaran selanjutnya. Karena jika sasaran awal belum tercapai akan tetapi tetap melanjutkan ke sasaran berikutnya, hal tersebut akan menjadi kendala bagi siswa. Kendala tersebut bisa berupa keterlambatan siswa dalam menangkap pengetahuan. Jadi, proses evaluasi akan lebih baik jika mengikuti sasaran pada setiap tingkatannya.

Krathwohl dan para ahli psikologi aliran kognitivisme memperbaiki taksonomi Bloom agar sesuai dengan kemajuan zaman. Perubahan tersebut ada pada dimensi proses kognitif, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*).²⁸ Enam tingkatan inilah yang sering digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang dikenal dengan istilah C1 sampai dengan C6. Berikut tingkatan ranah kognitif dalam revisi taksonomi bloom:

a. C1- Mengingat (*Remembering*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan yang telah lampau. Mengingat adalah mengambil

²⁶ Ramlan Effendi “*Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan implementasinya pada Pelajaran Matematika*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 2 No.1, hlm. 72

²⁷ Asep Ediana Latip, “*Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 60

²⁸ Ramlan Effendi “*Konsep Revisi ...*”, hlm. 73

pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Termasuk di dalamnya *recognizing* (mengenali) dan *recalling* (menuliskan/menyebutkan).²⁹ Mengingat merupakan proses mengemukakan kembali tentang apa yang sudah dipelajari. Proses ini dilakukan secara langsung sebagaimana aslinya tanpa adanya perubahan. Proses mengingat mengandung unsur ketepatan, kebenaran, dan ketepatan suatu pengetahuan tentang apa yang diingat oleh individu.

b. C2- Memahami (*Understanding*)

Memahami merupakan bagian dari taksonomi Bloom tingkat II. Memahami berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami berkaitan dengan aktivitas mengklarifikasikan dan membandingkan. Mengklarifikasikan berawal dari suatu contoh atau informasi spesifik kemudian ditemukan konsep dan prinsip umumnya. Membandingkan berkaitan dengan proses kognitif menemukan satu persatu ciri-ciri dari obyek yang ditemukan.³⁰ Memahami yaitu mengkonstruksikan makna berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Kemampuan mengolah pengetahuan yang dipelajari menjadi sesuatu yang baru bagi individu.

²⁹ Ibid, hlm 74

³⁰ Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, "*Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*", Jurnal Pendidikan, hlm. 106

c. C3- Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural. Penerapan terdiri dari dua macam proses kognitif yaitu mengeksekusi (*executing*) tugas yang familiar dan mengimplementasi (*emplementing*) tugas tugas yang tidak familiar.³¹ Mengaplikasikan adalah penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas dengan cara menjalankan dan mengimplementasikan. Mengaplikasikan merupakan menggunakan informasi yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru atau belum pernah dipelajari.

d. C4- Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis merupakan menguraikan suatu permasalahan ke dalam unsur-unsur. Menganalisis adalah menggunakan keterampilan yang sudah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi.³² Kategori menganalisis meliputi menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsur penyusunannya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun tersebut dan struktur besarnya. Kategori ini juga termasuk menganalisis bagian-bagian terkait satu sama lain.³³ Kemampuan menganalisis bisa berupa mengelompokkan benda

³¹ Ramlan Effendi “*Konsep Revisi Taksonomi ...*”, hlm. 75

³² Asep Ediana Latip, “*Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 61

³³ Ibid, hlm. 75

berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-cirinya. Jadi, menganalisis bisa diartikan menemukan keterkaitan antara fakta dengan kesimpulan atau menemukan kesamaan antara karya satu dengan karya lainnya.

e. C5- Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi merupakan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kriteria yang digunakan dalam mengevaluasi adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Standar mengevaluasi dapat berbentuk kuantitatif maupun kualitatif serta dapat ditentukan sendiri oleh siswa. Mengevaluasi termasuk juga proses kognitif memeriksa dan mengkritisi. Memeriksa mengarah pada pengujian hal-hal yang tidak konsisten. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk berdasarkan kriteria dan standar eksternal.³⁴ Jadi mengevaluasi merupakan menilai suatu objek berdasarkan kriteria yang berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Cara mengevaluasi bisa dengan menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan kriteria. Kriteria tersebut bisa seperti apakah informasi tersebut berguna atau tidak, apakah informasi tersebut benar atau tidak, dll.

f. C6- Mengkreasi (*Creating*)

Mengkreasi merupakan menciptakan suatu objek. Mengkreasi atau mencipta yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional, yaitu reorganisasi unsur ke

³⁴ Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, "*Taksonomi Bloom...*", hlm. 107

dalam pola atau struktur yang baru.³⁵ Menciptakan meliputi menggeneralisasikan dan memproduksi. Menggeneralisasikan merupakan kegiatan mempresentasikan permasalahan dan penemuan alternative hipotesis yang diperlukan. Memproduksi mengarah pada perencanaan untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.³⁶ Jadi mengkreasi atau menciptakan merupakan membentuk suatu pola yang meliputi menggeneralisasikan dan memproduksi. Mencipta bisa diartikan membuat sesuatu yang baru dari yang sudah ada.

3. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari faktor internal maupun dari faktor eksternal. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.³⁷ Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain:

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari tiga, yaitu faktor jasmaniyah, faktor kesehatan, dan faktor psikologis. Faktor Jasmaniyah baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya

³⁵ Ramlan Effendi “*Konsep Revisi Taksonomi ...*”, hlm. 76

³⁶ Woro Kristiningtyas, “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif Dan Psikomotorik Dalam Membuat Sketsa Dan Peta Wilayah Yang Menggambarkan Objek Geografi Melalui Metode Survei Lapangan*”, Jurnal Refleksi Edukatif Vol.8 No.1, hlm 29

³⁷ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hlm.138

penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.³⁸ Faktor Kesehatan berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.³⁹ Faktor Psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh⁴⁰ Jadi faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor jasmaniyah, faktor kesehatan, dan faktor psikologis. Jika salah satu dari ketiga faktor ini yang lemah maka akan mempengaruhi proses pembelajaran yang berakibat pada prestasi belajar. Misalnya, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, dan lain-lain.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari faktor sosial, budaya, lingkungan fisik, lingkungan spiritual, dan pendekatan belajar. Faktor sosial yang terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, belajar, iklim.⁴¹ Kelima faktor ini sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Jika ada kendala didalam salah satu faktor akan berakibat pada prestasi belajar. Misalnya jika siswa A berteman dengan

³⁸ Ibid, hlm. 138

³⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 54-55

⁴⁰ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar...*, hlm. 138

⁴¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 155

siswa B yang mana siswa B ini rajin belajar dan selalu juara satu di kelas. Maka siswa A yang selalu dekat dengan siswa B akan mendapatkan imbas positif seperti dia akan ikut rajin belajar karena pengaruh secara tidak langsung dari siswa B.

C. Tinjauan Tentang Materi Sains Sifat dan Perubahan Wujud Benda

Benda-benda dilingkungan sekitar digolongkan menjadi tiga jenis, yaitu benda padat, benda cair, dan benda gas. Setiap jenis benda mempunyai sifat yang dapat membedakannya dengan jenis benda lain bahkan setiap benda padat pun mempunyai ciri khas yang berbeda.

1. Wujud Dan Sifat Benda

a. Sifat Benda Padat

Sifat benda padat yaitu bentuk dan volume tetap, memiliki masa, dapat berubah bentuk dengan cara tertentu. Misalnya di tekan, dipotong atau dipukul.⁴² Hal itu berarti bentuk benda padat tetap. Selain itu, benda padat mempunyai berat yang mana berat tersebut tergantung pada jenis dan ukurannya.⁴³ Misalnya bola sepak lebih berat dari bola plastik meskipun ukurannya sama. Jadi dapat disimpulkan bahwa benda padat memiliki berat tergantung pada jenis benda dan ukuran benda.

⁴² Siti Aryani, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model STAD Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.3 No.2, hlm. 81

⁴³ Gordo Mikrodo, dkk, *IPA Untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm.

b. Sifat Benda Cair

Benda cair mempunyai sifat-sifat tertentu. Sifat benda cair yaitu bentuknya mengikuti bentuk wadahnya, menempati ruang dan memiliki massa, memiliki permukaan datar, mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat rendah, menekan ke segala arah, meresap melalui pipa kecil, dan dapat melarutkan zat tertentu.⁴⁴ Selain itu, benda cair juga memiliki berat. Berat benda cair tergantung pada volume. Misalnya air dimasukkan ke dalam gelas kaca dengan ukuran setengah dari gelas tersebut. Kemudian timbang gelas yang berisi air. Setelah itu timbang dan lihat berapa beratnya.

c. Sifat Benda Gas

Sifat benda gas berbeda dengan sifat benda padat dan cair. Sifat benda gas yaitu mengisi seluruh ruang yang ada.⁴⁵ Gayung dan gelas yang terlihat kosong sebenarnya berisi udara.⁴⁶ Udara adalah benda gas yang bening. Benda gas tidak hanya berwarna bening, akan tetapi ada yang bisa dilihat oleh mata, misalnya asap parik, asap rokok, dll. Udara juga bisa kita rasakan, misalnya saat meniup balon dan setelah itu balon dikempeskan, maka akan ada udara yang keluar. Udara yang keluar tersebut bisa kita rasakan.

⁴⁴ Nuriyah Istiqomah, *“Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Dengan Metode Eksperimen Untuk Siswa Kelas IV SDN Sumber Sari 2 Malang”*, Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, hlm. 42

⁴⁵ Haryanto, *“Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas IV”*, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm. 86

⁴⁶ Endang Susilowati dan Wiyanto, *“IPA 4 Untuk SD/MI Kelas 4”*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010, 2010), hlm. 102

2. Perubahan Wujud Benda

a. Membeku

Membeku merupakan perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Perubahan membeku disebabkan karena adanya pendinginan atau penurunan suhu.⁴⁷ Peristiwa perubahan membeku ini disebabkan karena pelepasan energi panas. Misalnya air berubah menjadi es apabila dimasukkan ke dalam lemari es, proses pembuatan agar-agar, proses pembuatan gula kelapa, dll.

b. Mencair

Mencair yaitu perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Mencair merupakan perubahan yang disebabkan karena adanya pemanasan atau kenaikan suhu.⁴⁸ Peristiwa perubahan mencair ini karena zat memerlukan energi panas. Contohnya yaitu es berubah menjadi air apabila dipanaskan pada ruangan dengan suhu yang cukup tinggi.

c. Menguap

Menguap yaitu perubahan wujud benda dari cair menjadi gas. Menguap merupakan peristiwa perubahan yang disebabkan karena adanya pemaasan atau kenaikan suhu yang mana peristiwa ini memerlukan energi panas.⁴⁹ Contoh peristiwa menguap adalah hal yang sering kita jumpai setiap hari. Misalnya saat menjemur pakaian, awalnya

⁴⁷ Gordo Mikrodo, dkk, *IPA Untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm.

⁴⁸ Haryanto, *Sains Untuk Sekolah...*, hlm. 95

⁴⁹ Endang Susilowati dan Wiyanto, *“IPA 4 Untuk...”*, hlm. 110

pakaian itu basah tapi lama kelamaan pakaian itu akan kering karena dibiarkan di luar agar terkena sinar matahari.

d. Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair. Peristiwa ini disebabkan karena adanya pendinginan suhu atau zat melepaskan kalor.⁵⁰ Contohnya pada saat pagi hari yang dingin uap air yang dikeluarkan oleh tumbuhan menjadi air. Peristiwa ini sering kita jumpai pada saat pagi hari.

e. Menyublim

Menyublim merupakan perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Peristiwa menyublim terjadi karena zat memerlukan energi panas⁵¹ Contohnya kapur barus di dalam lemari pakaian lama kelamaan akan habis karena kapur barus tersebut berubah wujud dari padat menjadi gas. Pembuatan es kering juga termasuk contoh dari peristiwa menyublim.

Jadi macam-macam perubahan wujud benda ada lima, yaitu membeku, mencair, menguap, mengembun, dan menyublim. Mencair, menguap dan menyublim adalah proses perubahan yang membutuhkan kalor. Sedangkan membeku, mengembun merupakan proses perubahan wujud yang melepaskan kalor.

⁵⁰ Siti Aryani, "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model STAD Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.3 No.2, hlm. 83

⁵¹ Nuriyah Istiqomah, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Dengan Metode Eksperimen Untuk Siswa Kelas IV SDN Summersari 2 Malang", Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, hlm. 43

D. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Darmayanti, dkk, *Pengaruh Model TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Siswa Kelas V.*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti model pembelajaran TGT dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional. Hal ini diperkuat dengan hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games and Tournament* (TGT) dengan skor rata-rata 72,65 lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang mengikuti model pembelajaran secara konvensional dengan skor rata-rata 60,09.

2. Ni Made Suandewi, dkk, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Alat Peraga Konkret Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 2 Pupuansawah.*

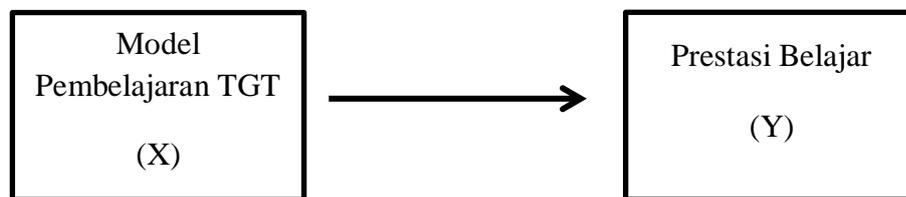
Penerapan model kooperatif TGT berbantuan alat peraga konkret dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah Tabanan Tahun 2012/2013.

3. Juniari Purwantini, dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD No. 9 Jimbaran.*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar

matematika antara siswa yang dibelajarkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Question Box* dengan siswa yang dibelajarkan melalui penerapan pembelajaran konvensional siswa kelas V SD No. 9 Jimbaran tahun ajaran 2012/2013.

E. Kerangka Konseptual



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual