

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Model menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pola (contoh, acuan, ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.¹ Sedangkan secara umum, istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.²

Mill berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.³

Model pembelajaran adalah kerangka berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Ciri utama sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan pembelajaran.⁴

¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hlm. 662

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Rosda Karya, 2013), hlm.13

³ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 64

⁴ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hlm.

Model pembelajaran menurut Soekamto mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis, dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai panutan untuk para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.⁵

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa model merupakan sesuatu kerangka kegiatan sebagai pedoman untuk melakukan sebuah tindakan. Jadi model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang berupa pola prosedur sistematis yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar.

B. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin, untuk membantu siswa mereview dan menguasai mata pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil – skil dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa – siswi lain yang berbeda.⁶ Pembelajaran

⁵ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja RosdaKarya, 2013), hlm. 15

⁶ Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 197.

kooperatif model 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 unsur permainan dan *reinforcement*.⁷ Secara umum TGT hampir sama dengan STAD. Tetapi pada TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dan sistem skor kemajuan individu.⁸

Model *Teams Games Tournament* (TGT) membentuk siswa dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis. TGT digunakan turnamen akademik, di mana siswa berketetapan sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim lain untuk mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu.⁹

Menurut Wawan Suseno bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.¹⁰ TGT merupakan model pembelajaran yang mampu menghadirkan dimensi kegembiraan bagi

⁷ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 203

⁸ Robert Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, Terj. Yusron, Sunt Zubaedi, (Bandung: Nusa Media, 2010), hal. 163

⁹ Ibid, hal. 203

¹⁰ Wawan Suseno, Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan linier Dua Variabel Dengan Pembelajaran Kooperatif TGT, (*Jurnal Pendidikan Matematika Pascasarjana Universitas Negeri Malang*, Vol 2, 2017), hal. 1299

siswa dengan anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota – anggotanya yang lain lalu mereka diuji secara individual melalui game akademik.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, diantaranya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game*/turnamen. Dalam TGT, peserta didik dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda – beda tingkat kemampuannya, jenis kelamin, dan latar belakangnya.¹¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin untuk dapat membantu didalam memahami mata pelajaran, dengan dibentuk beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa setiap kelompoknya secara heterogen yang memiliki kemampuan, ras dan jenis kelamin yang tidak sama agar dapat bekerja sama dan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan dalam game akademik dengan melawan kelompok lain.

¹¹ Dian Fitri Perwitasari, dan Slamet Wibawanto, Perbedaan Hasil Belajar TIK melalui Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Kooperatif Kelompok Biasa, (Jurnal TEKNO, Vol 16, 2011), hal. 34

2. Komponen Pembelajaran Model Teams Games Tournamen (TGT)

Ada lima komponen utama dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game*. Karena didalam *game* skor *game* sebagai penentuan skor kelompok.

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademil, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggotanya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

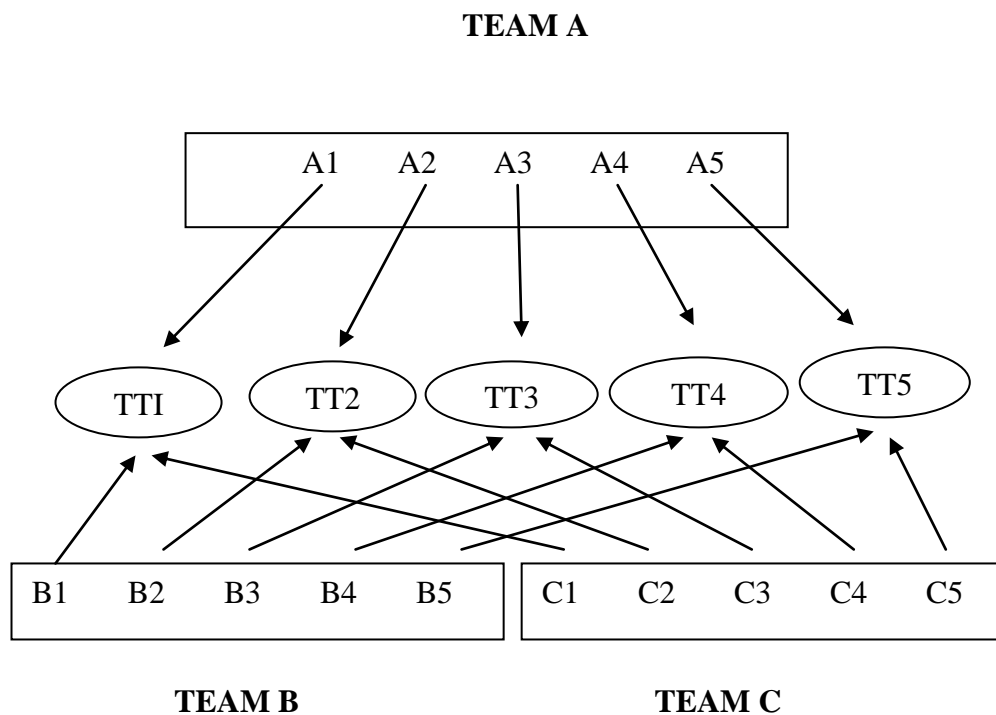
c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game dari pertanyaan –

pertanyaan sederhana bernomor. Siswa diminta untuk mengambil sebuah kartu bernomor dan siswa diminta menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor yang dikumpulkan oleh siswa yang nantinya dikumpulkan untuk hasil turnamen mingguan.

d. Tournament

Biasanya *tournament* dilakukan pada akhir minggu atau pada saat setiap setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru mendampingi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja 2, dan seterusnya.



Gambar 2.1 Penempatan siswa dalam tim meja turnamen Robert E. Slavin

Keterangan :

A1, B1, C1 : Siswa berkemampuan tinggi

A (2,3,4) B (2,3,4) C (2,3,4) : Siswa berkemampuan sedang

A5, B5, C5 : Siswa berkemampuan rendah

TT1, TT2, TT3, TT4, TT5 : Meja turnamen (1,2,3,4,5)¹²

e. *Team Regocnize* (Penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan sebagai berikut.¹³

Tabel 1.1 Kriteria merekognisi Tim Berprestasi

Rata – Rata Poin Kelompok	Penghargaan Kelompok
40	Tim Baik
45	Tim Sangat
50	Tim Super

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa komponen pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) dibagi menjadi 5, antara lain yaitu : penyajian kelas, kelompok (*team*), *Game*, *Tournament*, dan penghargaan kelompok (*Team Regocnize*). Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang akan berkompetisi untuk menjawab pertanyaan dari *game* yang

¹² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning : Teori Riset dan Praktik*, (Bandung : Nusa Media, 2005), hal. 168.

¹³ Ibid ., hal. 175.

diturnamenkan pada akhir minggu atau setelah guru mempresentasikan dan siswa mengerjakan lembar kerja tersebut. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan skor pada kelompoknya, dan yang menang akan mendapatkan penghargaan dari guru.

3. Langkah – langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Langkah – langkah pelaksanaan Model *pembelajaran Teams Games Tournament* (TGT) yaitu sebagai berikut :¹⁴

a. Penyajian Kelas

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas pada saat awal pembelajaran. Pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar – benar memerhatikan materi yang disampaikan guru, karena akan membant peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor *game* atau permainan akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar dalam keompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik. fungsi

¹⁴ Aris Soimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 205-207

kelompok adalah ntuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal ada saat *game* atau permainan.

c. Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relavan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebnyakan *game* atau permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. *Game* atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing – masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba dalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim atau kelompok akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompokmendapat julukan “*Super Team*” jika rata – rata skor 50 atau lebih, “*Great Team*” apabila rata – rata mencapai 50-40 dan “*Good Team*” apabila rata – ratanya 40 ke bawah. Hal ini membuat para peserta didik menjadi senang atas prestasi yang telah mereka dapat.

4. Kelebihan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Adapun kelebihan dari TGT antara lain :

- a. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- b. Membantu siswa memahami konsep–konsep sulit juga memberikan efek terhadap sikap perbedaan antara individu baik ras maupun ragam budaya.
- c. Model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

- d. Model pembelajaran TGT, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guna menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.

5. Kekurangan Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Kekurangan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu:

- a. Penggunaan waktu yang relative lama dan biaya yang besar
- b. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia maka pembelajaran kooperatif tipe TGT sulit dilaksanakan.
- c. Apabila sportifitas siswa kurang, maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa TGT memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan diantaranya terdapat dari guru dan peserta didik dalam membentuk kelompok.

C. Keaktifan Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar dari kata aktif yang berarti giat, yang memiliki kecenderungan bekerja atau berusaha. Sedangkan, keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan. Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas

¹⁵ Leornard, dan Kiki Dwi Kusumaningsih, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pda Konsep Sistem Pencernaan Manusia, (Jurnal Ilmiah Faktor Exacta Universitas Indraprasta PGRI, Vol 2, 2009), hal. 90-91

yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Belajar memerlukan aktivitas, sebab pada prinsinya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, sehingga melakukan kegiatan. Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa itu sendiri.

Belajar adalah berbuat sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Begitu juga menurut Mc Keachie berkenaan dengan prinsip keaktifan mengemukakan bahwa individu merupakan manusia belajar yang aktif selalu ingin tahu, sosial”¹⁶. Keaktifan belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa selama belajar disekolah, yang menyangkut ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Keaktifan belajar peserta didik merupakan hal utama yang perlu ditinjau mengingat mereka adalah subjek utama dalam pembelajaran, sehingga amat perlu untuk meninjau apa saja yang termasuk aktivitas belajarnya.¹⁷

Pada proses pembelajaran, prinsip keaktifan belajar bagi siswa dapat mewujudkan perilaku – perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, membuat karya tulis, dan sebagainya. Siswa memiliki bermacam – macam

¹⁶ Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 45

¹⁷ Sunardi Nasir, dan Santi Anggereni, Efektifitas Penggunaan SPLD (*Served Product Learning and Discussion*) Menggunakan Media Sosial *Oline Facebook* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik, (*Jurnal Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar*, Vol, 5, 2017), hal.37

aktivitas dalam belajarnya. Siswa dalam kondisi belajar dapat diamati dan dicermati melalui indikator aktivitas yang dilakukan, yaitu perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, atau menemukan. Sebaliknya siswa dalam kondisi tidak belajar adalah kontradiksi dari aktivitas tersebut, mereka hanya berdiam diri, beraktivitas tak relevan, pasif, atau menghindar.¹⁸

Menurut Dimiyati dan Moedjiono keaktifan belajar adalah bentuk – bentuk kegiatan yang muncul dalam suatu proses pembelajaran, baik kegiatan fisik yang sudah diamati maupun kegiatan psikis yang sulit diambil.¹⁹ Kegiatan fisik meliputi membaca, mendengar, menulis, meragakan dan mengukur. Sedangkan psikis seperti mengingat kembali isi pelajaran, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan suatu konsep yang lain sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan dalam proses pembelajaran (interaksi guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Melalui keaktifan belajar anak akan berkembang kearah yang lebih positif untuk perkembangan keaktifan belajar mereka. Karena keaktifan belajar peserta didik akan mempengaruhi hasil belajar bila keaktifan belajar yang dimiliki peserta didik baik maka hasil belajarnya akan optimal juga.

¹⁸ Herman Suherman, *Hakikat Pembelajaran*, Educare Journal, vol. 4, No. 2. 2007

¹⁹ Dimiyati dan mudjiono,,,,,46

2. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Hamalik bahwa Indikator keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain: 1) *Visual activities* (aktivitas visual) yaitu seperti: Membaca, mengamati, percobaan, demonstrasi. 2) *Oral activities* (aktivitas lisan) yaitu seperti: Mengemukakan suatu fakta, mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat maupun diskusi. 3) *Listening activities* (aktivitas mendengarkan) yaitu seperti: Mendengarkan penjelasan dari guru, diskusi, musik, pidato dan sebagainya. 4) *Writing activities* (aktivitas menulis) yaitu seperti: Menulis laporan, menyalin, membuat karangan, tes dan sebagainya. 5) *Emotional activities* (aktivitas emosional) yaitu seperti: Mempunyai percaya diri, minat, merasa bosan, gembira, tegang, gugup dan sebagainya. 6) *Mental activities* (aktivitas mental) yaitu seperti: Mengingat, merenungkan, menganalisis, memecahkan masalah, mengambil keputusan dan sebagainya. 7) *Motor activities* (aktivitas motorik) yaitu seperti: Melakukan eksperimen, membuat konstruksi, bermain dan sebagainya. 8) *Drawing activities* (aktivitas menggambar) yaitu seperti: Menggambar grafik, peta, sketsa, diagram dan sebagainya.²⁰

²⁰ Tri Muah, Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 9B Semester Gangsal Tahun Pelajaran 2014/2015 Smp Negeri 2 Tuntang – Semarang, Scholaria, Vol. 6 No. 1, Januari 2016. Hal 43.

Menurut Nana Sudjana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dalam: 1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, 2) terlibat dalam pemecahan masalah, 3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) memulai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh, 7) melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah, 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.²¹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan belajar siswa yaitu: a) menjawab pertanyaan, b) mengajukan pertanyaan, ide atau tanggapan, c) mengerjakan tugas dan berani maju didepan kelas, d) menyanggah atau menyetujui ide siswa yang lain. Dengan adanya keaktifan pada setiap siswa, maka akan membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Ciri – ciri Keaktifan Belajar

Adapun ciri – ciri peserta didik yang aktif sebagai berikut :

- a. Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari guru apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan olehnya.

²¹ Nana, Sudjana, Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), hal. 22

- b. Siswa dalam mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasan sendiri.
- c. Siswa dalam mengerjakan semua tugas mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar aktif harus menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.²²

Sedangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan :

- a. Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompoknya
- b. Siswa aktif mengemukakan pendapat
- c. Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah
- d. Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru
- e. Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.²³

4. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar antara lain:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa yaitu:

²² Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Media, 2009), hlm. 9

²³ Darwan Syah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), hlm. 117-120

- 1) Faktor fisiologis terdiri dari keadaan fisik (pancaindra), keadaan jasmani.²⁴ Faktor fisiologis yaitu keadaan fisik (pancaindra) dalam hal ini keadaan pancaindra dalam keadaan berfungsi dengan baik. Pancaindra tersebut antara lain mata, telinga, hidung, mulut dan kulit. Tetapi pancaindra yang terpenting dalam sekolah yaitu mata dan telinga. Pancaindra yang berfungsi dengan baik maka proses belajarpun akan baik juga. Oleh karena itu, apabila keadaan fisik (pancaindra) siswa normal maka membuat proses pembelajaran berjalan lancar. Sedangkan keadaa jasmani dalam belajar digambarkan dari segar atau tidaknya tubuh siswa. Seperti kelelahan setelah berolahraga/bermainan saat jam istirahat, sering menguap dikelas dan sering mengantuk pada saat jam pelajaran berlangsung. Sehingga saat proses pembelajaran siswa tidak konsentrasi belajar.
- 2) Faktor psikologis yaitu perhatian, tanggapan, dan ingatan menjadi faktor pendukung keaktifan belajar siswa.²⁵ Faktor-faktor psikologis menjadi faktor yang dominan mempengaruhi keaktifan belajar siswa karena pada saat proses pembelajaran melibatkan faktor perhatian, ingatan, dan tanggapan.

²⁴ Maradona, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV B SD*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, Edisi 17 Tahun Ke-5 2016

²⁵ Ibid,,,,,1.627

b. Faktor eksternal yaitu faktor yang terdapat dari luar diri siswa yaitu seperti:

1) Faktor nonsosial yaitu terdiri dari tempat dan fasilitas.²⁶

Tempat mempengaruhi keaktifan belajar siswa apabila ruang kelas yang jauh dari dari suara-suara berisik seperti suara kendaraan, pengaturan raung kelas yang nyaman, tempat duduk yang pas dan kelas yang segar membuat siswa merasa nyaman didalam kelas. Sedangkan fasilitas yang memadai juga menjadi faktor pendukung keaktifan belajar seperti perpustakaan, alat tulis pribadi, ruangan yang bersih, dan papan tulis. Hal tersebut menjadi pendukung keaktifan belajar siswa.

2) Faktor sosial yaitu terdiri dari guru dan teman sebaya.²⁷ Guru

adalah faktor pendukung kegiatan belajar mengajar sehingga dapat berjalan dengan lancar. Guru mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti penggunaan metode-metode dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sikap guru yang memberi perhatian kepada seluruh siswa, dan memberi motivasi siswa menjadi faktor pendukung keaktifan belajar siswa. Sedangkan teman sebaya juga menjadi faktor pendukung keaktifan belajar siswa. Jika teman sebaya rajin, pintar dan disiplin akan membuat pengaruh keaktifan belajar

²⁶ Ibid ,,,,1.626

²⁷ Ibid,,,,,1.626

siswa meningkat begitupun sebaliknya jika teman sebaya malas belajar, lambat menerima materi yang diberikan lama kelamaan siswa juga akan terpengaruh dan akan mengikuti kebiasaan teman sebaya tersebut. Dengan demikian guru dan teman sebaya juga menjadi faktor utama dalam keaktifan belajar siswa.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁸ Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya.²⁹

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya

²⁸ Purwanto, *Evaluasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 38-39

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 2013), hal. 12

perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Hasil belajar yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagai diuraikan diatas dipertegas lagi oleh Nawawi dalam K. Brahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.³⁰

Hasil belajar merupakan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*).³¹ Hasil belajar adalah realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.³² Menurut Muslich hasil belajar merupakan kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.³³

Menurut Agus Suprijono membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita – cita. Masing – masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 2013), hal. 5

³¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.45

³² Purwanto,..... 46.

³³ Mansur Muslich, *Authentic assessment: penilaian berbasis kelas dan kompetensi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hlm. 38

Sedangkan menurut Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motorik.³⁴

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan,ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Doamian afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valving* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*. Psikomorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajetial, dan intelektual. Sementara, menurut lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.³⁵

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang selama proses belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat berupa perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotor,

³⁴ Agus Suprijoyo, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 5-6

tergantung dari tujuan – tujuan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator utama hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang dianjurkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik di sekolah merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik tergantung oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor

yang datang dari luar diri peserta didik, terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan peserta didik besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar peserta didik yang dicapai.

Disamping faktor kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Adapun pengaruh dari dalam diri peserta didik merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakekat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya, peserta didik harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Ia harus mengerahkan segala daya dan upaya untuk mencapainya.

Hasil belajar dapat diraih bergantung dari lingkungan artinya, ada faktor – faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan dan mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan pelajaran yang dominan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya ataupun efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil belajar peserta didik di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran.

E. Pembelajaran IPA

IPA merupakan suatu ilmu teoritis yang didasarkan atas pengamatan percobaan-percobaan terhadap gejala-gejala yang ada di

alam. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep dan prinsip-prinsip, melainkan juga merupakan proses penemuan.

Ilmu pengetahuan Alam biasanya dikenal dengan Sains. Pengertian sains hanya dibatasi pada pengetahuan yang positif, maksudnya hanya dijangkau melalui indera kita. Pada mulanya ilmu sains hanya mempelajari alam, namun dalam perkembangannya juga mempelajari masyarakat. Oleh karena itu sains berarti ilmu yang mempelajari alam atau pengetahuan alam.³⁶

Sedangkan menurut H.W Flower IPA adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi.³⁷

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan serangkaian kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep tentang alam sekitar, yang diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan atau dapat dikatakan dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.

³⁶ Abu Ahmad dan Supatmo, *Ilmu Alamiah Dasar* (Jakarta: PT Rineka Cipta 2004), hal. 1.

³⁷ *Ibid*., hal.1.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Tabel Penelitian Terdahulu

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Asrin Nurul Izza melakukan penelitian tentang “ <i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Keaktifan</i> ”	Penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif di MTSN Pulosari	Hasil penelitian dalam penelitian ini meliputi (1) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap keaktifan dan hasil belajar teorema <i>Phythagoras</i> siswa	Pada penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan penelitian jenis kuantitatif, teknik pengumpulan data sama-sama	Perbedaan terletak pada salah satu tepat yang diteliti, penelitian ini dilakukan di SD Islam Lukmanul Hakim Kademangan Blitar yaitu kelas V.

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<p><i>dan Hasil Belajar Teorema Phythagoras Siswa Kelas VIII MTSN Pulosari Tahun Ajaran 2017/2018” Tahun 2017</i></p>		<p>kelas VIII MTSN pulosari yang belajar materi teorema <i>Phythagoras</i>, (2) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTSN Pulosari yang belajar matrei teorema <i>Phythagoras</i>, (3) untuk mengetahui pengaruh</p>	<p>menggunakan teknik dokumentasi, tes dan angket. Sama –sama mengangkat model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)</p>	<p>materi pembelajaran yang digunakan, waktu penelitian, dan juga hasil uji manova.</p>

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>model pembelajaran keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII MTSN Pulosari yang belajar materi teorema <i>Phythagoras</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap keaktifan belajar siswa sebesar 79%, ada juga pengaruh model</p>		

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) terhadap hasil belajar siswa sebesar 73% hal ini ditunjukkan oleh harga F untuk <i>Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace</i> dan <i>Roy's Large</i> memiliki signifikansi 0,000 dan nilai signifikansi $< 0,05$</p>		
2	Anrohus Taghna	Jenis penelitian	Hasil penelitian meliputi (1)	Persamaan pada	Perbedaan dalam

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	melakukan penelitian tentang “ Penerapan pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kalidawer Tulungagung	yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian PTK kolaboratif	mendiskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung, (2) mendiskripsikan hasil belajar IPA siswa kelas V MI Miftahul Ulum Rejosari Kalidawir Tulungagung dengan	penelitian ini yaitu sama – sama menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT), teknik pengumpulan data sama-sama menggunakan tes, angket dan dokumentasi	penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian

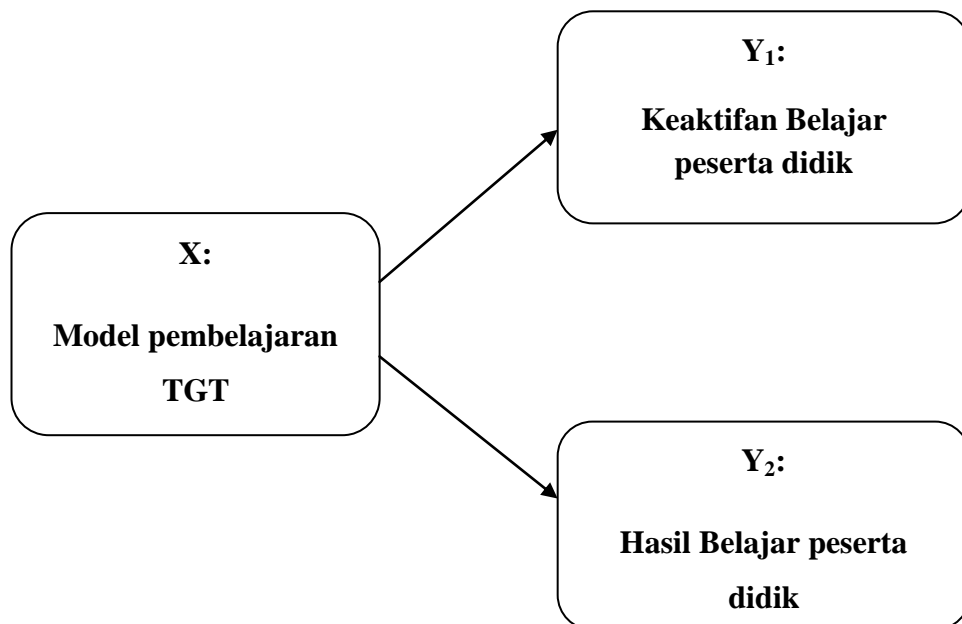
No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			<p>penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 47,06%, siklus II 64,71%, dan siklus III 82,35%.</p>		<p>terdahulu menggunakan jenis pendekatan kualitatif, materi yang digunakan, waktu , tempat dan juga hasil penelitian.</p>
3	Atip Nurwahyuni melakukan penelitian tentang Pengaruh	Jenis pendekatan penelitian	Hasil penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT	Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan model	Perbedaan penelitian terletak pada materi yang digunakan,

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<p>model pembelajaran TGT menggunakan media <i>puzzle</i> terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi siswa kelas VII MTSN Semarang Tahun 2016/2017</p>	<p>menggunakan kuantitatif</p>	<p>menggunakan media Puzzel terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa materi sistem ekskresi manusia kelas VII MTSN Negeri 1 Semarang Tahun 2016/2017. Hasil penelitian ini menunjukkan ada perbedaan signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, presentase ketuntasan belajar kelas eksperimen</p>	<p>pembelajaran TGT, dan juga menggunakan jenis pendekatan penelitian kauntitatif. Teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi dan tes.</p>	<p>waktu pelaksanaa, tempat pelaksanaa, kelas yang digunakan dan juga hasil penelitian.</p>

No	Penulis, Judul dan Tahun	Jenis Pendekatan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			76,66% sedangkan kelas kontrol 54,54%, rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,83% sedangkan kelas kontrol 72,27		

G. Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir dibuat peneliti untuk memperoleh dalam mengetahui alur hubungan antar variabel. Pembahasan dalam kerangka berfikir ini menghubungkan antara perbedaan pembelajaran antara penggunaan model pembelajaran TGT dengan tidak menggunakan model pembelajaran TGT terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Penelitian