

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skil-skil dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, dan sikap-sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.¹

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (penguatan).²

Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima orang yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.³ Model pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan skor individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁴

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsur turnamen.

¹Ibid, hal.197

²Aris Shoimin, *68modelpembelajaran...*,hal. 203

³Ibid, hal.203

⁴Robert E. Slavin.*CooperativeLearning...*,hal. 163-165.

2. **Komponen-Komponen Model Pembelajaran TGT**

Komponen-komponen dalam model pembelajaran TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok.⁵

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Ada lima komponen utama dalam model pembelajaran TGT.

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

b. Kelompok (*Teams*)

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

c. *Game* (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor.

⁵Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran...*, hal. 204.

d. *Tournament* (Pertandingan)

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepadakelompok.

b. Belajar dalam Kelompok

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, ras, dan etnik. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa. Fungsi dari kelompok ini adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Permainan

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 permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. *Game* ini dimainkan pada meja turnamen oleh 3 orang peserta didik yang mewakili kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapat skor.

d. Pertandingan atau Lomba

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta. Pada turnamen atau lomba pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya di kelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. **Penghargaan Kelompok**

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang telah ditentukan.⁶

B. MINAT BELAJAR

1. Pengertian Minat

Manusia adalah makhluk berpikir (*homo sapiens*), memiliki keinginan untuk memperoleh sesuatu yang dapat memuaskan dirinya. Untuk memperoleh sesuatu hal tersebut, manusia mengarahkan pikirannya dan melakukan aktivitas yang mendukung untuk memperoleh keinginan tersebut. Salah satu faktor intern yang terdapat dalam diri manusia adalah minat. Minat merupakan faktor yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan atau keinginannya. Individu yang memiliki keinginan terhadap sesuatu objek, memiliki kecenderungan memberikan perhatiannya terhadap objek tersebut.

Sardiman A.M. menyatakan bahwa seseorang akan berhasil dalam dirinya jika ada dorongan dan keinginan untuk belajar. Dorongan dan keinginan tersebut adalah minat untuk belajar.

Menurut Soejanto Sandjaja secara umum minat dapat diartikan sebagai suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat juga diartikan sebagai sikap positif anak

⁶Ibid, hal.205-207

terhadap aspek-aspek lingkungan. Ada juga yang mengartikan minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang.

Menurut Slameto (dalam Mun'im, 2008:7) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat adalah termasuk dalam bagian dari faktor yang mempengaruhi suatu keberhasilan (Mun'im, 2008:8). Sedangkan menurut Yul Iskandar (dalam Mun'im, 2008:7) minat adalah usaha dan kemauan untuk mempelajari (learning) dan mencari sesuatu. Contoh minat seniman, maka individu itu mempunyai atau tidak mempunyai bakat itu, tetapi telah ada usaha aktif untuk mempelajarinya.

Skinner (dalam Ratnawati, 2003:12) mengemukakan bahwa minat merupakan motif yang menunjukkan arah perhatian individu kepada objek yang menarik. Objek yang menarik adalah objek yang menyenangkan. Berdasarkan pendapat Skinner ini, indikator yang menunjukkan minat seseorang adalah perhatian dan kesenangan.

Minat sering diartikan sebagai "interest". Minat bisa dikelompokkan sebagai sifat atau sikap (traits or attitude) yang memiliki kecenderungan atau tendensi tertentu. Minat tidak bisa dikelompokkan sebagai pembawaan tetapi sifatnya bisa diusahakan, dipelajari dan dikembangkan (Dwi Novita, 2007). Pengertian minat menurut penjelasan di atas ialah rasa suka dan ketertarikan kepada suatu hal disertai dengan usaha dan keyakinan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. Minat bukanlah pembawaan, namun minat bisa diusahakan, dipelajari, dan dikembangkan.⁷

Pengertian minat menurut penjelasan di atas ialah rasa suka dan ketertarikan kepada suatu hal disertai dengan usaha dan keyakinan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. Minat

⁷ Asyar Basyari, *Hubungan Antara Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III*, (Skripsi Tidak Diterbitkan, Yogyakarta), hal. 7-8

bukanlah pembawaan, namun minat bisa diusahakan, dipelajari, dan dikembangkan.

2. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar meliputi:⁸

1. Perasaan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
2. Keterlibatan siswa terhadap kegiatan pembelajaran
3. Ketertarikan siswa untuk belajar
4. Perhatian siswa terhadap proses pembelajaran

C. HASIL BELAJAR

Hasil belajar adalah pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh oleh seseorang melalui kegiatan belajar. Sedangkan belajar itu sendiri merupakan proses seseorang dalam melakukan perubahan dalam diri yang mengarah kekeadaan yang lebih baik.⁹ A.J. Romiszowki menjelaskan hasil belajar adalah hasil dari suatu proses pemberian informasi. Seperti hanya Romiszowki mengatakan bahwa hasil belajar sebagai hasil dari suatu sistem yang memproses berbagai informasi yang ada.

Menurut Reigeluth, hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda. Efek ini bias berupa efek yang sengaja dirancang, karena itu ia merupakan efek yang diinginkan, dan bisa berupa efek nyata sebagai hasil pengamatan metode pengejaran tertentu.

Menurut Keller, hasil belajar adalah prestasi aktual yang diperlihatkan oleh anak. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor dalam diri maupaun faktor dari lingkungan sekitar anak. Faktor dalam diri dapat timbul dengan adanya motivasi yang kuat dalam diri anak sehingga apa yang diharapkan dalam proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sedangkan faktor dari lingkungan dapat berupa

⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2003).hal. 56

⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), Hal. 38

pola hidup lingkungan sekitar anak bagaimana dapat menunjang anak dalam mencapai keberhasilan dalam belajar.¹⁰

Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, ketrampilan motorik, sikap. Gagne menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu. Menurut Benjamin S. Bloom hasil belajar memiliki tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.¹¹

Seperti yang telah diuraikan diatas Benjamin S. Bloom menjadikan hasil belajar menjadi tiga aspek diantaranya aspek kognitif, sedangkan pada aspek kognitif ini Bloom membagi tipe hasil belajar menjadi enam bagian yaitu:

1. Pengetahuan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mengenal sebuah konsep, fakta atau istilah yang harus dimengerti.
2. Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang mampu memahami suatu konsep, fakta maupun istilah dengan baik.
3. Penerapan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk menjalankan atau menerapkan suatu konsep, fakta, maupun istilah yang telah dipelajarinya.
4. Analisis adalah tingkat kemampuan seseorang untuk meneliti dan menguraikan informasi yang didapatnya dari konsep, fakta maupun istilah yang ada.
5. Kemampuan *sintesis* adalah menyatukan berbagai informasi yang diperoleh sehingga menjadi bentuk yang sempurna

¹⁰ Ibid, Hal. 38-39

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), Hal. 5-6

6. Evaluasi adalah penilaian tentang informasi yang telah didapatkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.¹²

Hasil belajar dapat bermanfaat untuk berbagai hal diantaranya:

1. Bagi guru, hasil belajar dapat digunakan untuk guru untuk mengukur tingkat efektifitas dalam pembelajarannya, sehingga guru dapat memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung setelahnya akan dapat berjalan dengan lebih baik
2. Bagi siswa, hasil belajar sangat bermanfaat untuk siswa karena ini merupakan hzl yang sangat dibutuhkan oleh siswa dalam menilai tingkat ketuntasan belajarnya dan melihat prestasi yang diperoleh oleh siswa dalam sebuah pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil belajar juga bermanfaat bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebuah sekolah sehingga tujuan pendidikan juga dapat berjalan dengan baik.¹³

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pemahaman, penguasaan dan keterampilan terhadap pengetahuan yang telah dipelajari siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Hasil belajar dapat dilihat dari skor hasil tes yang dilakukan oleh seorang siswa.

Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan dalam perilaku belajar. Dalam hal ini Surya berpendapat bahwa perilaku belajar memiliki karakteristik yang penting, diantaranya ialah:

- a. Perubahan Intensional

Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman yang dimiliki dan diterapkan dengan sengaja. Karakteristik ini mengandung makna bahwa siswa

¹² M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Hal. 43-47

¹³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), Hal. 161

menyadari perubahan yang dialami dalam dirinya seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan pandangan tertentu, keterampilan dan seterusnya.

b. Perubahan Positif-Afektif

Perubahan yang terjadi karena perilaku belajar bersifat positif dan aktif. Perubahan positif bermakna bahwa perubahan yang terjadi merupakan perubahan yang bersifat baik atau mengarah kehal yang bermanfaat bagi pelaku. Adapun perubahan aktif artinya perubahan yang terjadi karena usaha yang dilakukan oleh pelaku belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai dengan maksimal.

c. Perubahan Efektif-Fungsional

Perubahan yang muncul akibat dari perilaku belajar yang bersifat efektif yang artinya memiliki hasil yang bermanfaat. Selain itu, perubahan dalam perilaku belajar bersifat fungsional yang artinya bahwa perubahan belajar dapat berfungsi dengan baik jika dilakukan dengan maksimal.

D. TINJAUAN MATERI GARIS DAN SUDUT

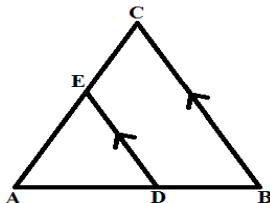
1. Garis

a) Kedudukan dua garis

- Dua garis atau lebih dikatakan sejajar apabila garis-garis tersebut terletak pada satu bidang datar dan jika diperpanjang sampai tak terhingga maka garis tersebut tidak akan pernah bertemu atau berpotongan
- Dua garis dikatakan saling berpotongan apabila garis-garis tersebut terletak pada satu bidang datar dan jika diperpanjang sampai tak terhingga maka garis tersebut akan bertemu atau berpotongan pada satu titik potong
- Dua garis dikatakan berhimpit apabila garis tersebut terletak pada satu garis lurus, sehingga hanya akan terlihat satu garis lurus saja

- Dua garis saling bersilangan adalah garis yang terletak pada bidang datar yang berbeda dan jika diperpanjang maka tidak akan pernah saling berpotongan.

b) Perbandingan segmen garis



Gambar 2.1

Pada ΔABC diatas berlaku perbandingan sebagai berikut:

1. $AB : DB = AE : EC$ atau $\frac{AD}{DB} = \frac{AE}{EC}$
2. $AD : AB = AE : AC$ atau $\frac{AD}{AB} = \frac{AE}{AC}$
3. $BD : DA = CE : EA$ atau $\frac{BD}{DA} = \frac{CE}{EA}$
4. $BD : BA = CE : CA$ atau $\frac{BD}{BA} = \frac{CE}{CA}$
5. $AD : AB = AE : AC = DE : BC$ atau $\frac{AD}{AB} = \frac{AE}{AC} = \frac{DE}{BC}$

2. Sudut

Suatu sudut dapat dibentuk dari suatu sinar yang diputar pada pangkal sinar. Sudut dinotasikan dengan “ \angle ”.

a) Jenis – jenis sudut

- Sudut yang besarnya 90° disebut sudut siku-siku.
- Sudut yang besarnya 180° disebut sudut lurus.
- Sudut yang besarnya antara 0° dan 90° disebut sudut lancip
- Sudut yang besarnya antara 90° dan 180° disebut sudut tumpul
- Sudut yang besarnya antara 180° dan 360° disebut sudut refleks

b) Hubungan antar sudut

- Jumlah dua sudut yang saling berpelurus (berseplemen) adalah 180°
- Jumlah dua sudut yang saling berpenyiku (berkomplemen) adalah 90°
- Dua sudut yang saling bertolak belakang memiliki besar sudut yang sama.

c) Hubungan antarsudut jika dua garis sejajar dipotong oleh garis lain

- Jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain, akan terbentuk empat pasang sudut sehadap yang besarnya sama
- Jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain, besar sudut-sudut dalam dan luar berseberangan yang terbentuk adalah sama besar
- Jika dua buah garis sejajar dipotong oleh garis lain, maka jumlah sudut-sudut dalam dan luar sepihak adalah 180° .¹⁴

E. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis, baik penelitian mengenai *Teams Games Tournament* (TGT). Kajian penelitian terdahulu dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran, mengetahui persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai bahan kajian untuk mengembangkan kemampuan berpikir peneliti. Hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berhasil peneliti temukan dan kumpulkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Richard Bastian Endang Herawan yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon. Dalam penelitian ini Richard Bastian Endang Herawan menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT

¹⁴ Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: CV Usaha Makmur, 2008), Hal. 229-230

berpengaruh pada hasil belajar ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} atau $t_{empirik} = (4,498)$, sedangkan $t_{teoritik}$ pada tabel signifikan 5% adalah 1,70 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa di SMP Negeri 2 Plumpon Kabupaten Cirebon.

2. Penelitian Ngaidatun Faizah yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Poster dan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika. Dalam Penelitian ini Ngaidatun Faizah menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh pada minat dan hasil belajar ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} atau $t_{empirik} = (3,0497)$, sedangkan $t_{teoritik}$ pada tabel signifikan 5% adalah 5,591 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Poster dan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika.

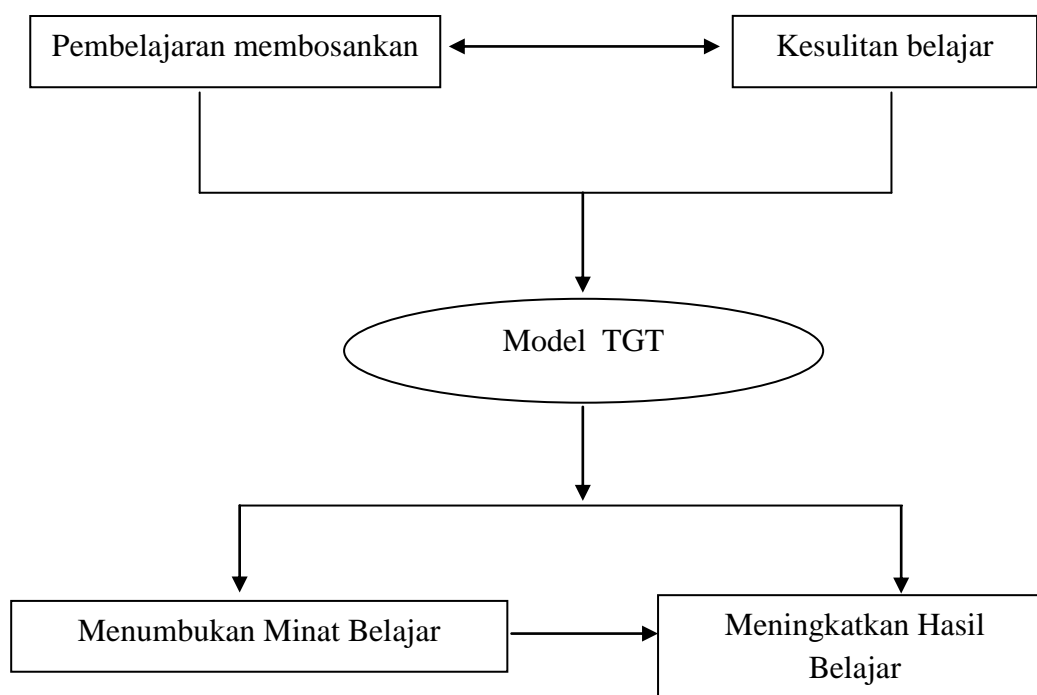
F. KERANGKA BERFIKIR

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa adalah kurangnya perhatian atau minat siswa dalam proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa yang rendah. Dari pengalaman di lapangan banyak siswa yang kesulitan belajar matematika dikarenakan kurangnya minat dan merasa kurang menariknya sebuah pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Oleh sebab itu diperlukan penanganan khusus agar minat belajar siswa meningkat dan hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Peneliti berfikir untuk menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk permasalahan tersebut. Dengan

model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini siswa akan mulai tertarik dalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) diterapkan dengan cara membagi kelas tersebut ke dalam sebuah kelompok, yang didalamnya terdapat unsur permainan akademik atau turnamen untuk mengganti tes individu. Sehingga siswa tidak akan merasa bosan karena ada unsur turnamen tersebut.

Agar lebih mudah memahami arah dan maksud dari peneliti, maka peneliti menjelaskan kerangka berfikir ini dalam sebuah bagan, sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Model Pembelajaran TGT terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa