

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah sebuah proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut.

Teori belajar disebut juga teori perkembangan mental yang pada prinsipnya berisi tentang apa yang terjadi dan apa yang akan diharapkan terjadi pada mental anak didik yang dapat dilakukan pada usia tertentu. Maksudnya kesiapan anak didik untuk bisa belajar.

Belajar juga merupakan proses perkembangan yang dialami oleh siswa menuju kearah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2004:37) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman dan latihan terjadi melalui interaksi antar individu dan lingkungannya baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosialnya.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar mengajar ada proses pembelajaran. Belajar mempunyai pengertian mirip dengan pembelajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam

konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai sesuatu yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Selain itu, pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dimana pengajar dan pembelajar berinteraksi, membicarakan suatu bahan atau melakukan suatu aktivitas, guna mencapai tujuan yang dikehendaki.

2.1.1 Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaboratif antar sesama anggota masing-masing kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menuntut siswa belajar dalam kelompok dengan rekan sebaya dan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru. Menurut Lie (2002:12).

Pembelajaran kooperatif atau Cooperative Learning adalah sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dengan guru bertindak sebagai fasilitator.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil, saling membantu dalam memahami materi pelajaran menyelesaikan tugas atau kegiatan lain agar setiap siswa dalam kelompok mencapai hasil belajar yang tinggi. (Slavin:1995).

2.1.2 Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) pada dasarnya memiliki kesamaan tipe dengan model *Student Teams Achievement Division (STAD)* pada proses pengelompokan, tetapi dalam TGT penilaian terhadap siswa dilakukan dengan cara turnamen.

Aktivitas belajar dengan turnamen/permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif Tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Komponen utama dalam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menurut pendapat Slavin sebagai berikut:

a. Penyajian Materi

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas dengan menggunakan metode langsung atau ceramah dan diskusi. Pada saat penyajian materi di kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (Team)

Siswa terdistribusi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. 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. Setelah guru menjelaskan materi, setiap kelompok mengerjakan lembar kerja kelompok. Dalam mengerjakan lembar kerja kelompok siswa saling berdiskusi memecahkan masalah bersama-sama, saling mencocokkan jawaban dan membenarkan teman yang melakukan kesalahan. Setiap anggota kelompok harus yakin bahwa dirinya telah benar-benar menguasai materi, dapat mempertanggungjawabkannya dalam presentasi kelas, dan mempersiapkan diri dalam turnamen.

c. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir tiap indikator ataupun tiap kompetensi dasar yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru. Turnamen dilaksanakan setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Kelompok heterogen untuk sementara waktu diubah kemudian dibentuk kelompok yang homogen dalam hal tingkat kecerdasan.

Anak yang berkemampuan cerdas dari setiap kelompok disatukan dalam meja 1, anak yang berkemampuan sedang digabung dalam meja 2 dan meja 3, dan anak yang berkemampuan rendah dipadukan dalam meja 4. Penentuan kedudukan siswa sejalan dengan yang diungkapkan oleh Arikunto (2001:263) yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa di suatu kelas memiliki prestasi cukup (sedang), sedangkan sebagian kecil lainnya memiliki prestasi tinggi (pintar) dan rendah.

Hal ini diceritakan dalam gambar tentang mekanisme turnamen berikut ini.



Gambar 1. Penempatan Anggota Kelompok di Meja Pertandingan

Siswa yang homogen duduk dalam satu meja turnamen untuk menjawab pertanyaan yang ada di meja tersebut secara bergiliran. Apabila siswa yang mendapat giliran pertama menjawab dengan benar, ia mendapat kartu kemenangan yang di dalamnya terdapat poin. Namun, jika jawabannya salah, siswa lain (penantang) dalam meja itu boleh menjawab. Apabila jawaban penantang benar, maka kartu kemenangan menjadi miliknya dan jika jawabannya salah, maka ia harus merelakan nilainya berkurang. Saat pertandingan usai, siswa menghitung nilai perolehannya yang tertera di kartu kemenangan dan ditulis pada papan nilai sebagai nilai individu dalam kelompok turnamen. Peserta yang mendapat nilai terbanyak meraih tingkat I (*top scorer*), siswa yang memperoleh nilai terbanyak kedua meraih tingkat 2 (*high middle scorer*), siswa yang memperoleh nilai terbanyak ketiga meraih tingkat 3

(*low middle scorer*), dan peserta yang memperoleh nilai terkecil meraih tingkat 4 (*low scorer*). Perolehan poin individu sesuai dengan peringkatnya dalam kelompok turnamen ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Peringkat Perolehan Poin dalam Suatu Meja terdiri dari Empat Siswa.

Tingkatan Pemain	Tidak Ada seri	Tingkat 1-2 seri	Tingkat 2-3 seri	Tingkat 3-4 seri	Tingkat 1-2-3 seri	Tingkat 2-3-4 Seri	Tingkat 1-2-3-4 seri	1-2 seri 3-4 seri
1 Top Scorer	60	50	60	60	50	60	40	50
2 High Middle Scorer	40	50	40	40	50	30	40	50
3 Low Middle Scorer	30	30	40	30	50	30	40	30
4 Low Scorer	20	20	20	30	20	30	40	30

Tabel 3. Peringkat Perolehan Poin dalam Suatu Meja terdiri dari Tiga Siswa.

Tingkatan Pemain	Tidak Ada Seri	Tingkat 1-2 Seri	Tingkat 2-3 Seri	Tingkat 1-2-3 Seri
Top Scorer	60	50	60	40
Middle Scorer	40	50	30	40
Low Scorer	20	20	30	40

d. Team Recognize (Penghargaan Kelompok)

Nilai kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok heterogen semula. Untuk menentukan point kelompok digunakan rumus:

$$Nk = \frac{\text{Jumlah Point Setiap Anggota Kelompok}}{\text{Jumlah Anggota}}$$

Nk: Point Peningkatan Kelompok

Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berhak memperoleh penghargaan. Berdasarkan point peningkatan kelompok terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu:

Tabel 4. Tingkatan penghargaan kelompok

Peningkatan	Penghargaan
<i>40 points</i>	<i>Good team</i>
<i>45 points</i>	<i>Great team</i>
<i>50 points</i>	<i>Super team</i>

Sumber: Slavin, (1995:90)

Kelompok dengan perolehan point tertinggi dijadikan sebagai juara pertama, tertinggi kedua sebagai juara kedua dan tertinggi ketiga sebagai juara ketiga.

Menurut Harmianto, dkk (2011:72-73) menjelaskan tentang kelebihan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu:

1. Murid memiliki keleluasaan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri murid menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap murid lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar menjadi bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
6. Meningkatkan kebaikan budi, keterbukaan, toleransi antara murid dengan murid, guru dengan murid.
7. Murid dapat memahami materi dan mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri murid.
8. Kerja sama antar murid juga antara guru dengan siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2.2 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas merupakan salah satu hal yang menjadi ciri dari proses belajar mengajar di kelas. Belajar merupakan berbuat dan sekaligus proses yang membuat anak didik aktif sedangkan mengajar merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar siswa belajar. Dalam proses pembelajaran siswa

yang menjadi subjek, merekalah pelaku kegiatan belajar. Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan kegiatan belajar yang menuntut siswa banyak melakukan aktivitas belajar.

Menurut Paul Brierich dalam Sardiman (2004:101) menyatakan bahwa kegiatan siswa terdiri dari:

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya adalah: memberi saran, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain).
2. *Oral Activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening Activities*, contoh: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato.
4. *Writing Activities*, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing Activities*, menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Mental Activities*, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
7. *Motor Activities*, melakukan percobaan, membuat konstruksi model, mereparasi, bermain, berkebun dan beternak.
8. *Emotional Activities*, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan definisi di atas aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran atau layanan. Belajar sambil melakukan aktivitas dapat menyebabkan konsep/pesan/ yang didapatkan akan lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik.

Kegiatan aktivitas belajar siswa dapat diamati dengan memperhatikan perilaku siswa yang meliputi:

1. Memperhatikan penjelasan guru.
2. Bertanya kepada guru.
3. Mencatat, menyalin, menulis hasil.
4. Berdiskusi mengerjakan LKS
5. Menjawab/menanggapi pertanyaan

6. Menyimpulkan kembali hasil diskusi.
7. Mengerjakan soal latihan.

2.3 Prestasi Belajar

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Sudjana (2001:22) prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan mengetahui prestasi belajar siswa, seorang guru dapat menentukan kedudukannya dalam kelas, apakah siswa tersebut termasuk ke dalam kategori siswa yang pandai, sedang atau kurang. Biasanya penilaian suatu prestasi belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kalimat. Dapat dipahami bahwa penilaian dalam arti kompleks mencakup segala aspek psikologis siswa, sedangkan dalam arti sempit sebagai bentuk untuk mengukur keberhasilan siswa yang terformat dalam bentuk evaluasi.

Menurut Syarifuddin (2008:14) menyatakan bahwa evaluasi berarti penilaian terhadap tingkat keberhasilan yang telah ditetapkan dalam tingkat pembelajaran. Salah satu tujuan diadakannya evaluasi diantaranya adalah dapat dijadikan sebagai alat penetapan apabila siswa termasuk kategori cepat, sedang dan ataupun lambat dalam arti untuk kemampuan belajarnya.

Menurut Sukmadinata (2006:33) kompetensi adalah perilaku atau performa yang diperlihatkan oleh seseorang dalam beraktivitas, melaksanakan tugas, penyelesaian pekerjaan dan pemecahan masalah yang dibagi menjadi 4 yaitu:

1. Kompetensi Dasar
Kompetensi dasar adalah kecakapan awal yang dikuasai untuk menguasai kompetensi yang lebih tinggi.
2. Kompetensi Umum
Kompetensi umum adalah penguasaan kecakapan yang diperlukan dalam kehidupan baik secara sosial kemasyarakatan dan lingkungan.
3. Kompetensi Operasional Teknis
Kompetensi operasional alat teknis adalah penguasaan kecakapan yang berkenaan dengan penerapan atau aplikasi dari konsep, prinsip dan pengetahuan dalam kenyataan.
4. Kompetensi Professional
Kompetensi professional adalah penguasaan kecakapan tingkat tinggi yang menyangkut proses analisis, sintesis, pemecahan masalah, dan menciptakan hal-hal baru.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penguasaan kompetensi seorang siswa yang merupakan perpaduan dari pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Seseorang yang memiliki kompetensi dalam bidang tertentu bukan hanya mengetahui, tetapi juga dapat memahami serta menghayati bidang tersebut yang dicerminkan dalam perilaku sehari-hari.

2.4 Kerangka Pikir Penelitian

Aktivitas siswa menjadi hal yang penting selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penting bagi guru untuk memilih pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk meningkatkan aktivitas siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dan diduga mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Dalam proses pembelajaran keaktifan siswa dapat dibuktikan dengan prestasi belajar siswa yang dicapai setelah diadakan evaluasi pembelajaran di kelas, dengan demikian ada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar. Berdasarkan uraian diatas dengan adanya pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan itu peningkatan hasil belajar siswa pun akan terpenuhi. Dengan kata lain pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran Matematika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 5 Cipadang semester genap Tahun 2012.

2. Pembelajaran Matematika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 5 Cipadang semester genap Tahun 2012.