

## II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

### 2.1 Belajar

#### 2.1.1 Pengertian Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus dapat membangun interaksi kerja sama siswa dan aktivitas belajar siswa. Pengertian belajar secara umum adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan memperoleh keterampilan pada sesuatu yang diinginkannya atau yang menjadi kebutuhan hidupnya. Ada beberapa pengertian belajar :

“ Belajar adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap,kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain kemampuan.”

(Hakim, 2008: 1 )

“belajar adalah proses untuk mencapai tujuan yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (Free Planet), (Romizowski, 1981), Fontana (1981) belajar terdiri dari tiga perubahan perilaku individu, perubahan harus merupakan buah dari pengalaman, perubahan itu terjadi pada perilaku individu yang memungkinkan”.

Berdasarkan definisi diatas, yang sangat perlu digaris bawahi adalah bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam

bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan orang itu dalam berbagai bidang.

Beberapa aktivitas belajar adalah :

- a. Mendengarkan
- b. Memandang
- c. Meraba, membau, dan mencicipi/mencecap
- d. Menulis atau mencatat
- e. Membaca
- f. Membuat ikhtisar atau ringkasan dan menggarisbawahi
- g. Mengamati tabel-tabel , diagram-diagram dan bagan-bagan
- h. Menyusun paper atau kertas kerja
- i. Mengingat
- j. Berpikir
- k. Latihan dan praktek

( Dalyon, 1997: 218 )

Meskipun orang mempunyai tujuan tertentu dalam belajar serta memilih sikap yang tepat untuk merealisir tujuan itu, namun tindakan-tindakan untuk mencapai tujuan itu sangat dipengaruhi oleh situasi. Setiap situasi dimanapun dan kapan saja memberikan kesempatan belajar kepada seseorang. Berikut ini prinsip-prinsip belajar yang perlu diperhatikan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam belajar adalah prinsip-prinsip belajar.

Adapun prinsip-prinsip belajar tersebut sebagai berikut :

- a. Belajar harus berorientasi pada tujuan yang jelas
- b. Proses belajar akan terjadi apabila seseorang dihadapkan pada situasi problematis
- c. Belajar dengan pengertian akan lebih bermakna dari pada belajar dengan hafalan
- d. Belajar merupakan proses kontinu
- e. Belajar memerlukan kemampuan yang kuat
- f. Keberhasilan ditentukan oleh banyak factor
- g. Belajar memerlukan adanya metode yang tepat
- h. Belajar memerlukan adanya kesesuaian antara guru dan murid.
- i. Belajar memerlukan kemampuan dalam menangkap intisari pelajaran itu sendiri.

(Hakim, 2005:2 )

Belajar adalah suatu perubahan didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian. Perwujudan prilaku belajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut :

- a) Kebiasaan
- b) Keterampilan
- c) Pengamatan
- d) Berpikir asosiatif dan daya ingat
- e) Berpikir rasional
- f) Sikap
- g) Inhibisi
- h) Apresiasi
- i) Tingkah laku efektif

( Dalyon, 1997:213 )

Menurut teori konstruktivis, pengetahuan dibina secara aktif oleh seseorang yang berfikir. Seseorang tidak akan menyerap pengetahuan dengan pasif. Untuk membangun suatu pengetahuan baru, peserta didik akan menyesuaikan informasi baru atau pengetahuan yang disampaikan guru dengan pengetahuan atau pengalaman yang tidak dimilikinya melalui berinteraksi social dengan peserta didik lain atau dengan grunya. Dalam belajar, seorang peserta didik telah mempunyai prakonsep berdasarkan pengalaman yang telah diperolehnya. Konstruktif menekankan pada menyiapkan peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi yang tidak tentu atau ambigu, (menurut Schuman 1996).

Esensi dari teori konstruktivis adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta – fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan member makna melalui

## **2.2 Konsep Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil ( Wahab, 2007: 9 ) ada 4 modifikasi tingkah laku model pembelajaran, yaitu :

### **a. Model Interaksi Sosial**

Model ini menekankan pentingnya hubungan social yang berkembang pada proses interaksi social diantara individu. Model interaksi social adalah dimaksudkan sebagai upaya memperbaiki masyarakat dengan memperbaiki-memperbaiki hubungan interpersonal melalui prosedur demokrasi.

### **b. Model Pengolahan Informasi**

Model-model tersebut menekankan pada cara siswa memperoleh informasi. Tujuan utama dari model-model kategori ini adalah membantu siswa mengembangkan metode atau cara-cara memproses informasi yang diperoleh

dari lingkungannya. Model-model ini juga menjelaskan cara memproses informasi dengan pendekatan yang berbeda.

c. Model Personal Humanistic

Model-model dalam kelompok ini memusatkan perhatiannya pada individu dan kebutuhannya. Individu dibantu melalui upaya menciptakan lingkungan yang merangsang agar individu tersebut merasa nyaman untuk melaksanakan tugas-tugasnya dan mengembangkan kemampuannya sampai pada tingkat yang optimum bagi kesejahteraan masyarakat. Keseluruhan model-model tersebut berusaha memahami sifat-sifat individu guna meningkatkan pribadi dan kemampuannya serta menghubungkan dengan hal-hal produktif lainnya.

d. Model Modifikasi Tingkah Laku

Menurut B.F Skinner perilaku itu adalah sesuatu yang dialami dan sah yang dipengaruhi variabel-variabel eksternal tersebut. Tugas guru dalam model ini adalah menetapkan perilaku yang kompleks dan menempatkan perilaku kelas tersebut dibawah pengendalian gambaran khusus lingkungan. Sedangkan menurut Joice dan Weil model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum ( rencana pembelajaran jangka panjang ) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran adalah pola atau strategi dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang dibuat oleh guru.

### 2.3 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan pada kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk mencapai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

“ Menurut Arends di kutip oleh Anwarholil ( 1997: 111 ) ciri-ciri pembelajaran menggunakan model kooperatif sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam bentuk kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.”

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengajarkan kepada siswa rasa tanggung jawab dan kerja sama agar tercapainya tujuan yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengacu pada teori konstruktivis, yaitu teori teori belajar yang mengklaim bahwa individu membangun

pengetahuannya dan pemahamannya dari pengalaman baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

Selain menyatakan, ada 2 aspek penting yang melandasi keberhasilan pembelajaran kooperatif

a. Aspek Aktivitas

Pada dasarnya aspek aktivitas ada dalam konteks pemberian penghargaan kepada kelompok. Adanya penilaian yang didasarkan atas keberhasilan kelompok maupun menciptakan situasi dimana cara satu-satunya bagi setiap kelompok untuk mencapai tujuannya adalah dengan mengupayakan agar tujuan kelompoknya tercapai lebih dahulu, ini mengakibatkan setiap anggota kelompok terdorong untuk mengajak, mendukung dan membantu koleganya berhasil menyelesaikan tugas yang diemban dengan baik.

b. Aspek Kognitif

Asumsi dasar dari teori perkembangan kognitif adalah bahwa interaksi antar siswa sekitar tugas-tugas yang sesuai akan meningkatkan ketuntasan siswa tentang konsep-konsep penting”

Pada pembelajaran kooperatif ini terdapat saling ketergantungan positif antar anggota kelompok. Siswa saling bekerjasama untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan tergantung pada kerjasama yang kompak dan serasi dalam kelompok itu.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya 3 ( tiga ) tujuan pembelajaran yang disarikan dalam Ibrahim, dkk(200: 7-8) sebagai berikut :

- a. Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan social, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

b. Penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya kelas social, kemampuan maupun ketidak mampuan.

c. Mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi”

[http://anwarholil.blogspot.com/2007/09/pendidikan inovatif.html](http://anwarholil.blogspot.com/2007/09/pendidikan_inovatif.html)

Bedasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran yang mana didalamnya terdapat cara belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa yang heterogen baik segi kemampuan maupun jenis kelamin dll, yang memiliki tujuan yang sama yaitu dapat memecahkan masalah dan dapat menyelesaikan tugas bersama.

#### **2.4 Manfaat Dan Kelebihan Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kelompok kecil agar para siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mempelajari isi kandungan atau konsep pelajaran dengan berbagai kemahiran.

Manfaat-manfaat pembelajaran kooperatif menurut Kagan 2009

( dalam ilmiah [www.geocities.com](http://www.geocities.com)) sebagai berikut :

1. Memperat hubungan sosial
2. Meningkatkan pencapaian
3. Meningkatkan kemahiran kepemimpinan
4. Meningkatkan tahap pemikiran tinggi
5. Meningkatkan keyakinan diri

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip kerja sama perlu ditekankan pada proses

pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya siswa yang mampu dapat membantu siswa yang kurang mampu sehingga hubungan social siswa terjalin dengan baik dan dapat meningkatkan keyakinan diri siswa. Sedangkan menurut Linda Lundgren (2009: 18) manfaat-manfaat model pembelajaran kooperatif bagi siswa dengan hasil belajar yang rendah antara lain :

- a. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
- b. Memperbaiki kehadiran
- c. Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar
- d. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil
- e. Konflik anatar pribadi berkurang
- f. Pemahaman yang lebih mendalam
- g. Meningkatkan kebaikan budaya, kepekaan dan toleransi
- h. Hasil belajar yang lebih tinggi

Belajar yang heterogen, apabila seorang siswa yang cerdas berada dikelompok yang kurang cerdas, ia akan memberikan faedah kepada siswa yang berbeda kemampuannya. Secara tidak langsung siswa cerdas tersebut mempengaruhi anggota lain dalam kelompok untuk meningkatkan pemahaman dan mempunyai tanggung jawab menunjukkan pencapaian belajar yang lebih baik.

## **2.5 Pengertian Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)***

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.

Menurut Kiranawati pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsure permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

*Teams Games-Tournaments (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 1995). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah setelah siswa bekerja dalam tim.

Dalam TGT siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama 4 orang dari kelompok yang berbeda pada “meja-turnamen”, di mana ke empat peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang heterogen. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 40 poin untuk timnya. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan selamat dari siswa dan gurunya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT kartu berupa pertanyaan-pertanyaan dan kartu hukuman yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap kelompok membuat bebaran dengan sebuah dadu memiliki enam sisi mata dadu, masing-masing sisi terdapat angka satu sampai enam, sebuah pion yang digerakkan di atas bebaran searah dengan arah jarum jam.

Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai review materi pelajaran.

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (1995) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

Step 1: Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.

Step 2: Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

Step 3: Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang heterogen, dengan meja turnamen empat peserta (kompetisi dengan empat peserta).

Step 4: Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi yang akan dibahas
2. Memberi penjelasan singkat tentang tatacara pelaksanaan model pembelajaran TGT
3. Membagi kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa
4. Memandu siswa dalam pelaksanaan permainan model TGT
5. Masing-masing siswa dalam melalui hompimpa untuk menentukan salah satu anggota mengocok buah dadu yang pertama selama permainan berlangsung
6. Mata dadu yang di atas menentukan jalannya koin pada beberan permainan dengan menjalan koin sesuai dengan arah jarum jam sesuai dengan mata dadu yang muncul
7. Bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar mendapat poin 10 dan kalau menjawab salah mendapat poin 5
8. Bagi siswa yang mendapat tugas lain yang dapat dalam beberan mendapat poin positif 5
9. Bagi anggota yang mengumpulkan poin terbanyak merupakan juara dalam permainan ini
10. Kegiatan ini berlangsung setiap kelompok satu kali putaran

11. Memberikan penilaian tentang keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran model TGT
12. Siswa diberi kesempatan menanyakan hal-hal yang kurang jelas

Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan. Penghargaan bagi tim adalah: Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)

Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen ( siklus selanjutnya).

## **2.6 Tinjauan Tentang Aktivitas Belajar**

Aktivitas dapat diartikan sebagai yang menjadi alternative atau keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki segera tercapai” (Sadirman, 2004:71)“fungsi aktivitas :

1. Mendorong manusia untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
2. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang ingin dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.”

Aktivitas belajar dapat menimbulkan rasa senang dan semangat dalam kegiatan belajar sehingga siswa yang memiliki aktivitas belajar yang tinggi akan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan belajar dalam skala yang tinggi pula. Dengan

aktivitas yang baik, dalam belajar akan menunjukkan perolehan hasil yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

“ Di dalam literatur psikologi, terdapat dua tipe aktivitas sebagai berikut :

### **1. Motif Intrinsik**

Motif Intrinsik adalah motif yang mendorong seseorang melakukan sesuatu kegiatan tertentu.

### **2. Motif Ekstrinsik**

Motif Ekstrinsik adalah motif yang mendorong seseorang melakukan kegiatan tertentu, tetapi motif tersebut terlepas atau tidak berhubungan langsung dengan kegiatan yang ditekuni itu”. (Thursan Hakim, 2005: 28 )

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar peranan aktivitas baik bersifat ekstrinsik sangat diperlukan. Aktivitas dalam proses pembelajaran sangat diharapkan bagi pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar.

Dua Jenis Aktivitas yang sama juga dikemukakan oleh Sardiman, yaitu :

- a. Motif intrinsic, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motif Ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar.”

( Sardiman, 2004: 87-89 )

Berdasarkan dari pendapat diatas maka disimpulkan bahwa aktivitas adalah sesuatu kekuatan atau keadaan yang mendorong ayau membangkitkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau kegiatan untuk mencapai tujuan.

Sedangkan untuk membangkitkan motif-motif ekstrinsik itu dapat dilakukan dengan memiliki berbagai keinginan yang perlu dimiliki untuk membangkitkan motifasi belajar diantaranya sebagai berikut :

- a. Keinginan untuk mendapatkan nilai yang baik
- b. Keinginan untuk menjadi juara kelas atau juara umum
- c. Keinginan naik kelas atau lulus ujian
- d. Keinginan untuk menjaga harga diri, gengsi, misal ingin untuk dianggap sebagai orang pandai
- e. Keinginan untuk menang bersaing dengan orang lain
- f. Keinginan untuk menjadi siswa atau mahasiswa yang teladan
- g. Keinginan untuk dapat memenuhi persyaratan dalam memasuki pendidikan lanjut
- h. Keinginan untuk menjadi sarjana
- i. Keinginan untuk dikagumi sebagai orang yang berprestasi
- j. Keinginan untuk menutupi atau mengimbangi kekurangan tertentu dalam diri sendiri
- k. Keinginan untuk melaksanakan anjuran atau dorongan dari orang lain seperti orang tua, kakak, teman akrab, guru dan orang lain yang disenangi

( Thursan Hakim, 2005: 30 )

Hal ini serupa dengan yang dikatakan Sardiman, ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan aktivitas dalam kegiatan belajar sekolah :

- a. Memberikan angka
- b. Hadiah
- c. Persaingan atau kompetisi
- d. Ego-ivolvemen
- e. Memberi ulangan
- f. Mengetahui hasil
- g. Pujian
- h. Hukuman
- i. Hasrat untuk belajar
- j. Minat

k. Tujuan yang dilakukan

( Sardiman, 2001: 89-93 )

Cara membangkitkan aktivitas belajar yang telah diuraikan diatas, selain perlu diterapkan oleh siswa juga perlu dikembangkan lebih jauh agar aktivitas siswa tersebut semakin lama semakin kuat dan stabil. Setiap siswa biasa memiliki hambatan dan kesulitan dalam proses belajar dapat diatasi atau setidaknya dapat mencegah agar tidak terjadi hal yang merugikan bagi siswa.

3 ( tiga ) kata kunci tentang pengertian aktivitas menurut Huitt, W ( 2001 )

- a. Kondisi atau status internal itu mengaktifkan dan memberi arah pada perilaku sosial.
- b. Keinginan memberikan tenaga dan mengarahkan perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan
- c. Tingkat kebutuhan dan keinginan akan berpengaruh terhadap intensitas perilaku seseorang.

Menurut Morgan ( dalam Soemanto, 1987 ) mengemukakan bahwa aktivitas bertalian dengan tiga hal yang sekaligus merupakan aspek-aspek dari aktivitas. Ketiga hal tersebut adalah keadaan yang mendorong tingkah laku ( motivating states ), tingkah laku yang didorong oleh keadaan tersebut ( motivated behavior ) dan tujuan dari tingkah laku tersebut ( goals or ends of such behavior )

Menurut Teori Aktivitas Maslow

Teori Maslow Maslow dalam Reksohadiprojo dan Handoko (1996), membagi kebutuhan manusia sebagai berikut:

1. **Kebutuhan Fisiologis**  
Kebutuhan fisiologis merupakan hirarki kebutuhan manusia yang paling dasar yang merupakan kebutuhan untuk dapat hidup seperti makan, minum, perumahan, oksigen, tidur dan sebagainya.
2. **Kebutuhan Rasa Aman**  
Apabila kebutuhan fisiologis relatif sudah terpuaskan, maka muncul kebutuhan yang kedua yaitu kebutuhan akan rasa aman. Kebutuhan akan rasa aman ini meliputi keamanan akan perlindungan dari bahaya kecelakaan kerja, jaminan akan kelangsungan pekerjaannya dan jaminan akan hari tuanya pada saat mereka tidak lagi bekerja.
3. **Kebutuhan Sosial**  
Jika kebutuhan fisiologis dan rasa aman telah terpuaskan secara minimal, maka akan muncul kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan untuk persahabatan, afiliasi dan interaksi yang lebih erat dengan orang lain. Dalam organisasi akan berkaitan dengan kebutuhan akan adanya kelompok kerja yang kompak, supervisi yang baik, rekreasi bersama dan sebagainya.
4. **Kebutuhan Penghargaan**  
Kebutuhan ini meliputi kebutuhan keinginan untuk dihormati, dihargai atas prestasi seseorang, pengakuan atas kemampuan dan keahlian seseorang serta efektifitas kerja seseorang.
5. **Kebutuhan Aktualisasi diri**  
Aktualisasi diri merupakan hirarki kebutuhan dari Maslow yang paling tinggi. Aktualisasi diri berkaitan dengan proses pengembangan potensi yang sesungguhnya dari seseorang. Kebutuhan untuk menunjukkan kemampuan, keahlian dan potensi yang dimiliki seseorang. Malahan kebutuhan akan aktualisasi diri ada kecenderungan potensinya yang meningkat karena orang mengaktualisasikan perilakunya. Seseorang yang didominasi oleh kebutuhan akan aktualisasi diri senang akan tugas-tugas yang menantang kemampuan dan keahliannya.

Menurut Teori Aktivitas Prestasi dari Mc. Clelland

Konsep penting lain dari teori aktivitas yang didasarkan dari kekuatan yang ada pada diri manusia adalah aktivitas prestasi menurut Mc Clelland, seseorang dianggap mempunyai apabila dia mempunyai keinginan berprestasi lebih baik daripada yang lain pada banyak situasi. Mc. Clelland menguatkan pada tiga kebutuhan menurut Reksohadiprojo dan Handoko (1996: 85) yaitu :

1. Kebutuhan prestasi tercermin dari keinginan mengambil tugas yang dapat dipertanggung jawabkan secara pribadi atas perbuatan-perbuatannya.  
Menentukan tujuan yang wajar dapat memperhitungkan resiko dan ia berusaha melakukan sesuatu secara kreatif dan inovatif.
2. Kebutuhan afiliasi, kebutuhan ini ditujukan dengan adanya bersahabat.
3. Kebutuhan kekuasaan, kebutuhan ini tercermin pada seseorang yang ingin mempunyai pengaruh atas orang lain, dia peka terhadap struktur pengaruh antar pribadi dan ia mencoba menguasai orang lain dengan mengatur perilakunya dan membuat orang lain terkesan kepadanya, serta selalu menjaga reputasi dan kedudukannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah merupakan proses-proses psikologis, yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya suatu kegiatan-kegiatan sukarela yang diarahkan ke tujuan tertentu, baik yang bersifat internal, atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusias

## **2.6 Hasil Belajar**

Bertitik tolak dari berbagai pandangan sejumlah ahli mengenai belajar, maka konsep belajar selalu menunjukkan kepada “suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Hal senada juga diungkapkan oleh Hamalik (200: 30) bahwa, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang

tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar.

Pengertian hasil belajar menurut Tu'u (2004: 75) adalah penguasaan pengetahuan atas keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai test atau angka yang diberikan guru.

Menurut Muchtar Buchori dalam Sari (2007: 15) mengemukakan bahwa tujuan khusus evaluasi ada dua, yaitu:

- a. untuk mengetahui kemajuan belajar siswa selama jangka waktu tertentu
- b. untuk mengetahui tingkat efisien metode-metode pendidikan yang digunakan selama jangka waktu tertentu.

Dari uraian di atas, bahwa tujuan dari hasil belajar adalah mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala huruf, angka, kata atau simbol.

Setiap proses pembelajaran akan terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang, artinya merupakan hasil yang telah dicapai dari yang dilakukan atau dikerjakan. Dari sudut pandang guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dan dari sudut pandang siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Abdurrahman dalam Sari (2007:10) menyatakan bahwa "belajar merupakan proses seseorang individu yang berupaya

mencapai tujuan belajar atau yang disebut hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.

Menurut Arikonto (2002: 21) secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua jenis sebagai :

1. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor biologis dan faktor psikologis, yang dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain: usia, kematangan, dan kesehatan, sedangkan yang dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat, dan kebiasaan belajar.
2. Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang diklasifikasikan menjadi dua, yaitu faktor manusia (*human*) dan faktor non-manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Pendapat di atas, menyatakan bahwa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa bermacam-macam dimulai dari faktor yang berasal dari diri sendiri sampai faktor yang berasal dari luar dirinya.

Hasil belajar IPS merupakan hasil belajar yang dicapai siswa dalam pelajaran IPS selama siswa mampu memahami konsep-konsep, prinsip-prinsip serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari setelah siswa mempelajari kompetensi dasar yang diajarkan. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa, diperlukan pengukuran hasil belajar yaitu melalui suatu tes dan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu.

Sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SMP saat ini, maka kompetensi dasar dari mata pelajaran IPS yang dipelajari adalah:

- a. Mendeskripsikan pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan barang/jasa.
- b. Mendeskripsikan pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran barang/jasa
- c. Mendeskripsikan pengertian harga dan macam-macam harga (termasuk harga yang ditetapkan pemerintah)
- d. Mengidentifikasi hubungan antara permintaan dengan penawaran yang digambarkan dalam bentuk kurva harga keseimbangan.

## **2.7 Kerangka Pikir**

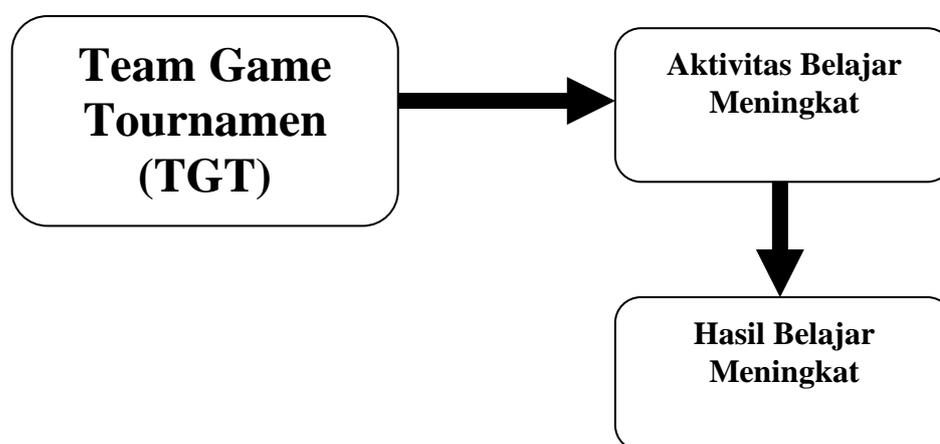
### **2.7.1 Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa**

Berdasarkan data pendahuluan yang sudah diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa SMP Negeri 1 Kalianda masih rendah. Rata-rata nilai mata pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas VIII. 3 pada saat ulangan harian I adalah 51,23 dengan siswa tuntas belajar 12 siswa dengan prosentase 30% dan pada ulangan harian II adalah 54,70 dengan siswa tuntas belajar hanya 14 siswa dengan persentase 33,33%. Hal ini berarti siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru yaitu 75% siswa memperoleh nilai 68.

Permasalahan tersebut diduga karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran berlangsung cenderung pasif dan pembelajaran hanya mentransfer informasi dari guru ke siswa, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat dan menyalin materi yang di tulis guru di papan tulis. Guru lebih mendominasi kelas sehingga interaksi yang tercipta hanya dari satu arah yaitu guru ke siswa. Hal ini menyebabkan aktivitas belajar belum banyak diberdayakan, sehingga proses pembelajaran kurang bermakna dan hasil belajar yang diperoleh rendah..

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**



Dari bagan tersebut di atas, dapat digambarkan bahwa pembelajaran dengan Time Game Tournamen (TGT) akan memberikan peningkatan kepada aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar antara lain aktivitas membaca buku pelajaran, mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi pelajaran, bekerjasama mengerjakan LKS, bertanya atau menjawab pertanyaan, berdiskusi antar kelompok,

dan mesara semangat belajar. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran model TGT, maka akan memberikan nilai tambah pada penguasaan materi sehingga hasil belajar akan menjadi optimal.

### **2.7.2 Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan sebagai berikut:

1. Penggunaan model kooperatif Time Game tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII. 3 SMP Negeri 1 Kalianda Tahun pelajaran 2011/2012.
2. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui pendekatan kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kalianda Tahun pelajaran 2011/2012.