

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Teori Belajar**

Teori belajar menurut *Skinner* (2009: 39) bahwa belajar merupakan perubahan prilaku sesuai dengan konsekuensi-konsekuensi langsung dari prilaku tersebut. Konsekuensi yang menyenangkan disebut penguat yang akan memperkuat prilaku, sedangkan konsekuensi yang tidak menyenangkan disebut hukuman yang akan memperlemah prilaku. Dengan diberikannya penguatan dan hukuman itu, maka akan terjadi perubahan prilaku.

Teori belajar behaviorisme yang dicetuskan oleh *Berliner* (2001: 39) belajar ditafsirkan sebagai tingkah laku atau latihan-latihan pembentukan hubungan dengan memberikan rangsangan (stimulus) maka siswa akan merespon, hubungan antara stimulus respon ini akan menimbulkan kebiasaan-kebiasaan otomatis pada belajar.

Teori belajar menurut *George J. Mouly* (2009: 9) bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Pendapat senada disampaikan oleh *Kimble* dan *Garmezi* (2009: 9) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relative permanent, terjadi sebagai hasil dari pengalaman, sedangkan *Garry* dan *Kingsley* (2009: 9) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan-latihan.

Dari pengertian belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental atau psikis yang dilakukan seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dengan tingkah laku sesudah belajar.

## **2. Pengertian Belajar**

Menurut Hamalik (2004: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat tetapi juga mengalami. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang dilakukan seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sebelum belajar dengan tingkah laku sesudah belajar.

Menurut Abdurahman (2003: 28) belajar merupakan proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan atau hasil belajar, yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu (sudjana, 2010: 1)

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau dapat juga disebut sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat merubah diri seseorang baik dalam tingkah laku, kebiasaan serta pengetahuan.

## **3. Aktivitas Belajar**

Belajar adalah aktivitas yaitu aktivitas mental dan emosional. Bila ada siswa yang duduk di kelas pada saat pelajaran berlangsung, akan tetapi mental emosionalnya tidak terlibat aktif di dalam situasi pembelajaran itu, pada hakikatnya siswa tersebut tidak ikut belajar. (Winataputra. 2007: 214) Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat tergantung dari pemanfaatan potensi yang dimiliki oleh siswa itu sendiri. Oleh karena itu keaktifan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2010: 111) beberapa hal yang dapat merangsang tumbuhnya motivasi belajar aktif pada diri siswa, antara lain:

- a. Penampilan guru yang hangat dan menumbuhkan partisipasi positif
- b. Siswa mengetahui maksud dan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan
- c. Tersedia fasilitas, media/sumber belajar dan lingkungan belajar yang mendukung kegiatan pembelajaran
- d. Adanya prinsip pengakuan penuh atas pribadi setiap siswa
- e. Adanya konsistensi dalam penerapan aturan atau perlakuan oleh guru di dalam proses belajar mengajar.
- f. Adanya pemberian penguatan dalam proses pembelajaran
- g. Jenis kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan serta menantang
- h. Penilaian hasil belajar dilakukan serius, obyektif, teliti dan terbuka.

*Paul D. Dierich* (2001: 172) membagi aktivitas belajar dalam 8 kelompok yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, yaitu: mengungkapkan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.

6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu: minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam membaca, mempraktikkan, bertanya, mendengarkan, membuat rangkuman, mengerjakan soal latihan, dan semuanya itu bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

#### **4. Pembelajaran IPS**

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang study yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dan masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dan perpaduan untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik, sudah sewajarnya bila guru mengetahui fungsi dan peranan mata pelajaran IPS.

Fungsi pembelajaran IPS menurut Ishack (2007: 1.36) yaitu:

- a. Memberi bekal pengetahuan dasar baik untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan ketrampilan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS
- c. Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Menyadarkan siswa akan kekuatan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan penciptanya
- e. Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa

- f. Membantu siswa memahami informasi baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)
- g. Memupuk diri serta mengembangkan minat siswa terhadap Ilmu Pengetahuan sosial.

Mata pelajaran IPS berfungsi sebagai ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia dimasa lampau dan masa kini. (Winataputra. 2007: 1. 26)

Menurut Gurit, (2001, 134) belajar pengetahuan social selama ini lebih banyak berbentuk ekspositori selain naratif, oleh karenanya perlu diubah kedalam proses yang membutuhkan pemikiran tingkat tinggi. Hal ini penting karena belajar pengetahuan sosial merupakan usaha

membentuk jaringan pengetahuan sosial yang bermanfaat bagi kehidupan peserta didik.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah proses belajar yang mencakup gejala-gejala dan masalah sosial dan masyarakat dengan meninjau dari beberapa aspek kehidupan untuk melaksanakan program-program IPS dengan baik.

## **5. Hasil Belajar**

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. Tingkah laku memiliki unsur subyektif dan unsur motoris. Unsur subyektif adalah unsure rohaniah sedangkan unsure motoris adalah unsure jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat. (Hamalik, 2001: 30)

“Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang diajarkan (Dimiyati, 2006: 3)

Hasil belajar adalah apabila seseorang telah melakukan perbuatan atau proses belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam diri seseorang tersebut baik dalam pengetahuan, ketrampilan serta sikap.

## 6. Pembelajaran

Pembelajaran hakekatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka tujuan yang diharapkan. Dari makna ini terlihat jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (*transfer*) yang diharapkan dan terarah menuju pada suatu tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Wina Sanjaya (2009: 21) ada empat faktor yang mempengaruhi pembelajaran yaitu: guru, hal ini disebabkan karena guru berperan sebagai perencana atau designer pembelajaran. Siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, perbedaan semacam itu menuntut perlakuan yang berbeda pula dari guru. Sarana dan prasarana, hal ini karena sarana mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran. Lingkungan, ini karena lingkungan mendukung hubungan yang harmonis antara siswa, guru dan lingkungan.

Gagne (2004: 93) mengemukakan faktor-faktor yang membedakan suatu pembelajaran yang perlu direncanakan agar dapat meningkatkan hasil belajar yaitu: mengaktifkan motivasi, menjelaskan pelajaran dengan tujuan, mengarahkan perhatian, menstimulasi ingatan, menyediakan bimbingan pembelajaran, meningkatkan ingatan, meningkatkan transfer, menimbulkan kinerja, menyediakan balikan.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran mencakup dari aspek dari dalam misalnya,

motivasi, perhatian, ingatan. aspek dari luar misalnya, guru, sarana dan prasarana serta lingkungan.

## 7. Model- model pembelajaran

Model menurut *Meyer, W. J.* (2009: 21) suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur yaitu:

- 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

*Arends* (2009: 24), menyeleksi enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah dan diskusi kelas.

*Arends* dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu (*Arends*, 2009: 25).

Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran tersebut, maka peneliti memilih model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament*

dalam pelaksanaan penelitian ini, karena siswa SD yang masih senang bermain dalam belajar, sehingga mereka dalam kegiatan pembelajaran IPS tidak merasa bosan atau terbebani dengan bacaan-bacaan yang terkadang bagi para siswa pelajaran IPS adalah pelajaran yang kurang diminati oleh para siswa.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran ini diharapkan proses pembelajaran tidak lagi monoton dan berpusat pada guru saja, tetapi juga mampu membuat siswa merasa ambil bagian dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran yang biasanya membuat siswa membosankan berubah menjadi menyenangkan karena mereka tidak sendiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru serta terdapat persaingan yang sehat antar siswa dan tentunya meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai.

### **Pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Game Tournament***

Menurut *Artzt & Newman* (2009: 56) pembelajaran kooperatif adalah siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Jadi setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament*, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh *David De Vries dan Keath Edward* (2009: 83). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe *Time Game Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang di dalamnya siswa memainkan suatu permainan secara kelompok untuk memperoleh tambahan poin bagi tim mereka.



Trianto, (2009: 56), mengungkapkan bahwa tujuan dibentuknya pembelajaran kooperatif adalah: untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar, untuk mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, agar saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar

*Johnson & Johnson* (2009: 57) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa tujuan Pembelajaran Kooperatif tipe *Time Game Tournament* adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar secara berkelompok untuk mencapai ketuntasan belajar.

### Langkah- langkah pembelajaran Kooperatif Tipe *Time Game Tournament*

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Ibrahim, dkk. (2000: 10)

### **Model Pembelajaran *Team Games Tournament***

Model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda, untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu.

Ada 5 komponen utama dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok ( team )
- 3) Game
- 4) Tournament
- 5) Penghargaan kelompok

*David De Vries dan Keath Edward* (2009: 83) pada model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Nur & Wikandari, (2000: 27), *Team Games Tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP, hingga perguruan tinggi). *Team Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian model *Team Games Tournament* juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

Menurut *Slavin* ( 2010: 225), pembelajaran kooperatif tipe *Time Games Tournament* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *Game* ( permainan ), *Tournament* ( pertandingan ), Penghargaan kelompok.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda untuk memperoleh tambahan poin untuk kelompok mereka.

Menurut *Trianto* (2009: 84), langkah-langkah penggunaan model *Team Game Tournament* yaitu:

- a. guru menyiapkan:
  - 1) Kartu soal
  - 2) Lembar kerja siswa
  - 3) Alat/Bahan
- b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang)
- c. Guru mengarahkan aturan permainannya
  - 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang
  - 2) merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku.
  - 3) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
  - 4) Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.
- d. Aturan (Skenario) Permainan
 

Dalam satu permainan terdiri dari:

  - 1) Kelompok pembaca: ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, baca pertanyaan keras-keras dan beri jawaban.
  - 2) Kelompok penantang kesatu bertugas: menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda.
  - 3) Sedangkan kelompok penantang kedua: menyetujui pembaca atau

memberi jawaban yang berbeda, dan cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*).

e. Sistem penghitungan Poin *Turnament*

- 1) Skor siswa dibandingkan dengan rerata skor mereka yang lalu, dan poin diberikan berdasarkan pada jumlah soal yang dijawab benar.
- 2) Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapat skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi penghargaan.

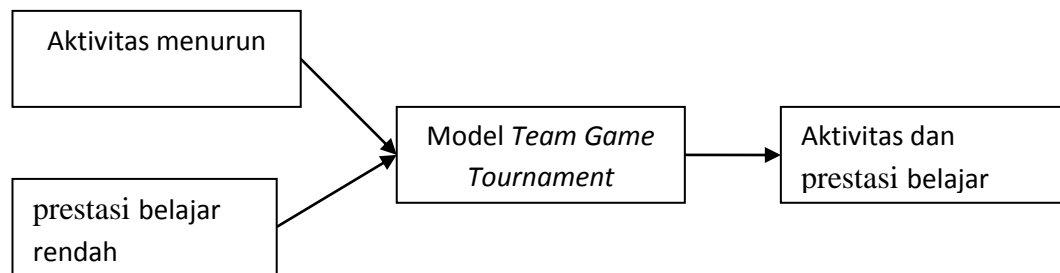
## **B. Penelitian yang relevan**

Peneliti mengutip salah satu contoh penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* yang bersumber dari media internet yaitu: Andini Susilowati, 2013. Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model *Team Game Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS di kelas IV semester 2 pada pokok bahasan kegiatan ekonomi di SD Swasta Ichwanussahafa, Medan Tahun Pelajaran 2012/2013. Dari hasil penelitiannya bahwa dengan belajar kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Guru dalam memberikan materi sebaiknya mempersiapkan alat dan bahan serta menggunakan metode atau model pembelajaran yang variatif dapat mengakibatkan siswa cenderung termotivasi dalam belajar.

## **C. Kerangka Pikir**

Peningkatan aktivitas dan prestasi belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran, diharapkan aktivitas dan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Peningkatan aktivitas dan prestasi belajar IPS dapat dilihat pada bagan berikut:



#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut” Apabila dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 2 Sinar Harapan Kecamatan Kedondong, menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan langkah-langkah yang tepat dan benar maka aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat”.