

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

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 ke arah 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 diatas 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. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah bagian dari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaboratif antara 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).

3. 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 tagihan terhadap siswa dilakukan dengan cara turnamen.

Aktivitas belajar dengan turnamen/permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif Tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping 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 Kelas

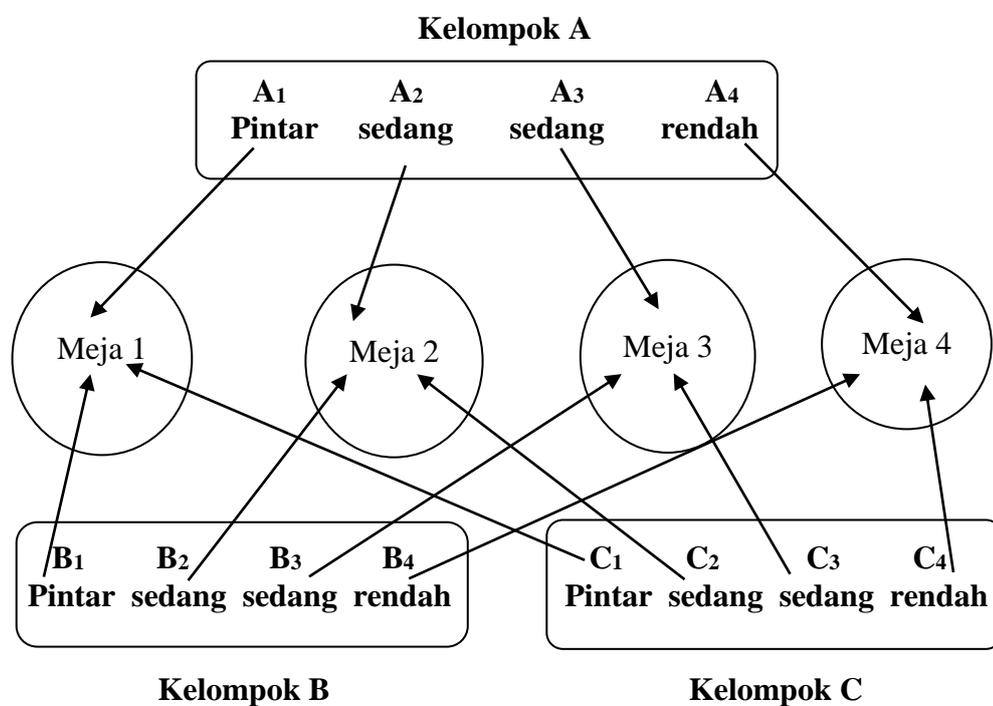
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas dengan menggunakan metode langsung atau ceramah dan diskusi. Pada saat penyajian materi di kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok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

(Slavin, 1995:90)

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

(Slavin, 1995:90)

Dalam turnamen selanjutnya, diusahakan pembagian meja berdasarkan perolehan poin pada turnamen sebelumnya dengan tetap beranggotakan kelompok yang memiliki kemampuan akademik yang sama (homogen).

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:

$$N_k = \frac{\text{Jumlah point setiap anggota kelompok}}{\text{Jumlah anggota}}$$

N_k = point peningkatan kelompok

(Slavin, 1995: 82)

Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi berhak memperoleh penghargaan.

Berdasarkan point peningkatan kelompok terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu.

Tabel 4. Tingkatan penghargaan kelompok (Sumber: Slavin, 1995:90)

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>

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

4. 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.

Sardiman (1994: 95) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan adanya aktivitas karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku. Jadi, memerlukan adanya aktivitas atau kegiatan. Tidak ada belajar tanpa adanya aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

5. 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.

Sehubungan dengan prestasi belajar Winkel (1996:162) mengatakan bahwa “Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya.”

Sedangkan menurut S. Nasution (1996:17) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa, dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar.

B. 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

C. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah jika pembelajaran matematika menggunakan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) di kelas VI SD Negeri 5 Sukaraja Bandar Lampung Tahun 2010 semester genap, maka hasil belajar matematika akan meningkat.