

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan mutlak setiap manusia tanpa belajar manusia tidak dapat bertahan hidup karena dalam proses kehidupan manusia dari bayi sampai sepanjang usia mereka, proses belajar itu sendiri akan terus berlangsung. Proses belajar inilah yang menjadikan manusia berkembang secara utuh, baik dalam segi jasmani maupun rohani. Evaluasi yang dilaksanakan oleh guru bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2005, h. 3).

Muhibbin (2006, h. 92), menyatakan secara umum bahwa belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ngalim Purwanto mengemukakan beberapa elemen penting dalam pengertian belajar, yaitu sebagai berikut:

1. Belajar merupakan perubahan tingkah laku.
2. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.

3. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan tersebut harus relatif mantap.
4. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut beberapa aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis. (Ngalim Purwanto, 2004, h. 85).

Keberhasilan aktivitas belajar siswa ditentukan dengan adanya kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru. Menurut UU No. 58 Tahun 2003 ayat 1, disebutkan bahwa: “Evaluasi hasil belajar peserta didik dilaksanakan oleh pendidik untuk memantau proses kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan”. Evaluasi itu sendiri dapat diartikan sebagai suatu tindakan mengukur dan menilai, dimana mengukur artinya membandingkan sesuatu dengan satu ukuran yang bersifat kuantitatif. Menilai adalah mengambil keputusan atas sesuatu dengan ukuran baik buruk atau bersifat kualitatif. (Arikunto, 2006, h. 3).

2.1.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar Siswa

Menurut Sugihartono, dkk (2007, h. 130) penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui siswa dalam menerima materi yang diberikan. Menurut Sudjana (2005, h. 3) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- a) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

- b) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

2.1.3 Pendekatan Penilaian Hasil Belajar Siswa

Dalam bagian ini hanya diuraikan pendekatan penilaian yang membandingkan orang-orang lain dalam kelompoknya, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan Norma (*Norm-Referenced Evaluation*), dan pendekatan penilaian yang membandingkan hasil pengukuran seseorang dengan patokan “batas lulus” yang telah ditetapkan, yaitu yang dinamakan penilaian Acuan patokan (*Criterion Referenced Evaluation*).

a) Penilaian Acuan Norma (PAN)

Secara singkat dapat dikatakan bahwa PAN ialah penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap hasil siswa lain dalam kelompoknya. Pendekatan penilaian ini dapat dikatakan sebagai pendekatan “apa adanya”, dalam arti, bahwa patokan pembanding semata-mata diambil dari kenyataan-kenyataan yang diperoleh pada saat pengukuran/penilaian itu berlangsung, yaitu hasil belajar siswa yang diukur itu beserta pengolahannya. Penilaian ini sama sekali tidak dikaitkan dengan ukuran-ukuran ataupun patokan yang terletak luar hasil-hasil pengukuran sekelompok siswa.

PAN pada dasarnya mempergunakan kurve normal dan hasil-hasil penghitungannya sebagai dasar penilaian. Kurve ini dibentuk dengan mengikut sertakan semua angka hasil pengukuran yang diperoleh. Dua kenyataan yang ada di dalam “kurve normal” yang dipakai untuk membandingkan atau menafsirkan angka yang diperoleh masing-masing siswa ialah angka rata-rata (*mean*) dan angka simpangan baku (*standard deviation*).

Dapat dimengerti bahwa patokan ini bersifat relatif, bisa bergeser ke atas atau ke bawah, sesuai dengan besarnya dua kenyataan yang diperoleh di dalam kurve itu. Dengan kata lain, patokan itu bisa berubah-ubah dari “kurve normal” yang satu ke “kurve normal” yang lain. Ujian siswa dalam suatu kelompok pada umumnya naik, yaitu sebagaimana terlihat dari angka-angka hasil pengukuran yang pada umumnya lebih baik dan yang menghasilkan angka rata-rata yang lebih tinggi, maka patokan menjadi bergeser ke atas (dinaikkan), sebaliknya, jika hasil ujian kelompok itu pada umumnya merosot, patokannya bergeser ke bawah (diturunkan). Dengan demikian, angka yang sama pada dua kurve yang berbeda akan mempunyai arti yang berbeda. Demikian juga, nilai yang sama yang dihasilkan melalui bangunan dua kurve yang berbeda akan mempunyai arti umum yang berbeda pula. (Sumber: Bahan Perpelajaranan Evaluasi Pendidikan soer@lab.ap 2)

b) Penilaian Acuan Patokan (PAP)

PAP pada dasarnya berarti penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap suatu patokan yang

telah ditetapkan sebelumnya. Pengertian ini menunjukkan bahwa sebelum usaha penilaian dilakukan terlebih dahulu harus ditetapkan patokan yang akan dipakai untuk membandingkan angka-angka hasil pengukuran agar hasil itu mempunyai arti tertentu.

Dengan demikian, patokan ini tidak dicari-cari di tempat lain dan pula tidak dicari di dalam sekelompok hasil pengukuran sebagaimana dilakukan pada PAN. Patokan yang telah ditetapkan terlebih dahulu itu biasanya disebut “batas lulus” atau “tingkat penguasaan minimum”. Siswa yang dapat mencapai atau bahkan melampaui batas ini dinilai “lulus” dan yang belum mencapainya dinilai “tidak lulus”. Mereka yang lulus ini diperkenankan menempuh pelajaran yang lebih tinggi, sedangkan yang belum lulus diminta memantapkan lagi kegiatan belajarnya sehingga mencapai “batas lulus” itu. (Bahan Perpelajaranan Evaluasi Pendidikan soer@lab.ap 2).

2.1.4 Unsur Penilaian Hasil Belajar

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut

mengandung ranah afektif Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Unsur penilaian hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi 3 yaitu:

a) Penilaian Afektif

Ranah afektif yaitu mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Aspek penilaian afektif terdiri dari :

- 1) Menerima (*receiving*) menampung, mendapat sesuatu yang diberikan termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) Menanggapi (*responding*) memperhatikan komentar dari orang lain : reaksi yang diberikan: ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dll.
- 3) Menilai (*evaluating*) memperkirakan atau menentukan : kesadaran menerima norma, sistem nilai dll. Mengorganisasi (*organization*): pengembangan norma dan nilai dalam organisasi sistem nilai.
- 4) Membentuk watak (*Characterization*) proses pembentukan karakter : sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku. (Sumber : <http://artikata.com/arti-318336-alami.html>).

b) Penilaian Kognitif

Berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Aspek penilaian kognitif terdiri dari :

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*) segala sesuatu yang diketahui, Kemampuan mengingat (misalnya: nama ibu kota, rumus).
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) proses, cara perbuatan, Kemampuan memahami (misalnya: menyimpulkan suatu paragraf).
- 3) Aplikasi (*Application*), Kemampuan Penerapan, penggunaan (Misalnya: menggunakan suatu informasi / pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah).
- 4) Analisis (*Analysis*) mengetahui keadaan yang sebenarnya, Kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil (Misalnya: menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi).
- 5) Sintesis (*Synthesis*) paduan campuran, Kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya:

memformulasikan hasil penelitian di laboratorium). (Sumber : <http://artikata.com/arti-318336-alami.html>).

c) **Penilaian Psikomotor**

Ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Aspek penilaian psikomotor terdiri dari :

- 1) Meniru (*perception*) mencontoh sesuatu yang diperbuat orang lain,
- 2) Menyusun (*manipulating*) menempatkan secara beraturan,
- 3) Melakukan dengan prosedur tahap kegiatan untuk menyelesaikan (*precision*),
- 4) Melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*),
- 5) Melakukan tindakan secara alami bersifat bakat, wajar (*naturalization*).

(Sumber : <http://zaifbio.wordpress.com/2013/07/12/penilaian-hasil-belajar-berdasarkan-aspek-kognitif-afektif-dan-psikomotor/>).

2.1.5 Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudijono (2005, h. 4), secara garis besar terdapat 7 (tujuh) langkah pokok asesmen pembelajaran sebagai berikut :

a. Menyusun Rencana Hasil Belajar

- 1) Merumuskan tujuan dilakukannya asesmen atau evaluasi, termasuk merumuskan tujuan terpenting dari diadakannya asesmen. Hal ini perlu dilakukan agar arah proses asesmen jelas.

- 2) Menetapkan aspek-aspek yang akan dinilai, apakah aspek kognitif, afektif, atau psikomotor.
- 3) Memilih dan menentukan teknik yang akan digunakan. Anda bisa menentukan apakah akan menggunakan teknik tes ataukah non tes.
- 4) Menentukan metode penskoran jawaban siswa.
- 5) Menentukan frekuensi dan durasi kegiatan asesmen atau evaluasi (kapan, berapa kali, dan berapa lama).
- 6) Mereviu tugas-tugas asesmen

b. Menghimpun data

Memilih teknik tes dengan menggunakan tes atau memilih teknik non tes dengan melakukan pengamatan, wawancara atau angket dengan menggunakan instrumen-instrumen tertentu berupa *rating scale*, *check list*, *interview guide* atau angket.

c. Melakukan verifikasi data

Verifikasi data perlu dilakukan agar kita dapat memisahkan data yang “baik” (yakni data yang akan memperjelas gambaran mengenai peserta didik yang sedang dievaluasi) dari data yang “kurang baik” (yaitu data yang akan mengaburkan gambaran mengenai peserta didik).

d. Mengolah dan mengansilisis data

Tujuan dari langkah ini adalah memberikan makna terhadap data yang telah dihimpun. Agar data yang terhimpun tersebut bisa dimaknai, kita bisa menggunakan teknik statistik dan/atau teknik non statistik, berdasarkan pada mempertimbangkan jenis data.

e. Melakukan Penafsiran atau Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Kegiatan ini pada dasarnya merupakan proses verbalisasi terhadap makna yang terkandung pada data yang telah diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan sejumlah kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan yang dibuat tentu saja harus mengacu pada sejumlah tujuan yang telah ditentukan di awal.

f. Menyimpan Instrumen Asesmen dan Hasil Asesmen

Langkah keenam ini memang perlu disampaikan di sini untuk mengingatkan para guru, sebab dengan demikian mereka dapat menghemat sebagian waktunya untuk hal-hal yang lebih baik. Dengan disimpannya instrumen dan ringkasan dan jawaban siswa, termasuk berbagai catatan tentang upaya memperbaiki instrumen, sewaktu-waktu Anda membutuhkan untuk memperbaiki instrumen tes pada tahun berikutnya maka tidak akan membutuhkan waktu yang lama.

g. Menindaklanjuti Hasil Evaluasi

Berdasarkan data yang telah dihimpun, diolah, dianalisis, dan disimpulkan maka Anda sebagai guru atau evaluator bisa mengambil keputusan atau merumuskan kebijakan sebagai tindak lanjut konkret dari kegiatan penilaian. Dengan demikian, seluruh kegiatan penilaian yang telah dilakukan akan membawa banyak manfaat karena terjadi berbagai perubahan dan atau perbaikan.

2.1.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum prestasi belajar siswa sangat beragam, hal ini tentu saja mempunyai faktor – faktor penyebabnya. Menurut Muhibbin Syah (2008, h. 132) dalam bukunya “psikologi pendidikan” menjelaskan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

Berikut penjelasan tentang faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Muhibbin Syah (2008, h. 132-139), antara lain:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor atau penyebab yang berasal dari dalam diri setiap individu tersebut, seperti aspek fisiologis dan aspek psikologis.

a) Aspek fisiologis ini meliputi kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menunjukkan kebugaran organ – organ tubuh dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tubuh yang lemah akan berdampak secara langsung pada kualitas penyerapan materi pelajaran, untuk itu perlu asupan gizi yang dari makanan dan minuman agar kondisi tetap terjaga. Selain itu juga perlu memperhatikan waktu istirahat yang teratur dan cukup tetapi harus disertai olahraga ringan secara berkesinambungan. Hal ini penting karena perubahan pola hidup akan menimbulkan reaksi yang negatif dan merugikan semangat mentalogis.

b) Aspek psikologis

Banyak faktor yang masuk dalam aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas pembelajaran, berikut faktor –faktor dari aspek psikologis seperti intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi.

Tingkat intelegensi atau kecerdasan (IQ) tak dapat diragukan lagi sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar. Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar peluang meraih sukses, akan tetapi sebaliknya semakin rendah kemampuan intelegensi siswa maka semakin kecil peluang meraih sukses. Sikap merupakan gejala internal yang cenderung merespon atau mereaksi dengan cara yang relatif tetap terhadap orang, barang dan sebagainya, baik secara positif ataupun secara negatif. Sikap (*attitude*) siswa yang merespon dengan positif merupakan awal yang baik bagi proses pembelajaran yang akan berlangsung sedangkan sikap negative terhadap guru ataupun pelajaran apalagi disertai dengan sikap benci maka akan berdampak pada pencapaian hasil belajar atau prestasi belajar yang kurang maksimal.

Setiap individu mempunyai bakat dan setiap individu yang memiliki bakat akan berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing – masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya pencapaian prestasi belajar pada bidang – bidang tertentu.

Minat (*interest*) dapat diartikan kecenderungan atau keairahan yang tinggi atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sebagai contoh siswa yang mempunyai minat dalam bidang matematika akan lebih fokus dan intensif kedalam bidang tersebut sehingga memungkinkan mencapai hasil yang memuaskan.

Motivasi merupakan keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu atau pemasok daya untuk bertindak laku secara terarah. Motivasi bisa berasal dari dalam diri setiap individu dan datang dari luar individu tersebut.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal dibagi menjadi 2 macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Lingkungan sosial ini meliputi lingkungan orang tua dan keluarga, sekolah serta masyarakat. Lingkungan sosial yang paling banyak berperan dan mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah lingkungan orang tua dan keluarga. Siswa sebagai anak tentu saja akan banyak meniru dari lingkungan terdekatnya seperti sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga. Semuanya dapat memberi dampak baik ataupun buruk terhadap kegiatan belajar dan prestasi yang dapat dicapai siswa di Sekolah.

Lingkungan sosial sekolah meliputi para guru yang harus menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik serta menjadi teladan dalam hal belajar, staf – staf administrasi di lingkungan sekolah, dan teman – teman di sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa.

Selain faktor sosial seperti dijelaskan di atas, ada juga faktor non sosial. Faktor – faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan bentuknya, rumah tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Selain faktor internal dan faktor eksternal, faktor pendekatan belajar juga mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Muhibbin Syah (2008, h. 139) memaparkan bahwa pendekatan belajar dikelompokkan jadi 3 yaitu pendekatan *surface* (permukaan/bersifat lahiriah dan dipengaruhi oleh faktor luar), pendekatan *deep* (mendalam dan datang dari dalam diri individu), dan pendekatan *achieving* (pencapaian prestasi tinggi/ambisi pribadi).

2.2 Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2.2.1 Pengertian Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa.

Perbedaan antar manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang silih asuh (saling tenggang rasa). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2009, h. 15). Isjoni juga

mengungkapkan tentang pengertian pembelajaran kooperatif yang lainnya diantaranya:

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. *Cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Teams Games Tournament (TGT), pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin, 2008, h. 13). Sebagian guru lebih memilih TGT karena faktor menyenangkan dan kegiatannya tidak membosankan (Slavin, 2008, h. 14).

Menurut Slavin (2008,h.14) TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun yang memiliki kemampuan setara. Permainan itu berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi tim untuk menambah skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

a) Pendekatan Kelompok Kecil dalam *Teams Games Tournament*

Pendekatan yang digunakan dalam *Teams games tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk

kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi :

1. Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap sosial dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006, h. 166).

2. Tujuan Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

3. Tujuan Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; (a) pembentukan kelompok (c) perencanaan tugas kelompok, (d) pelaksanaan, dan (d) evaluasi hasil belajar kelompok.

2.2.3 Langkah-langkah *Cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*

Pelaksanaannya di kelas, model pembelajaran koopertatif tipe TGT ini terdiri dari beberapa langkah atau tahapan-tahapan. Menurut Slavin (2008, h. 166) langkah-langkah tersebut yaitu sebagai berikut:

1) Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga

memasukan presentasi audiovisual. Para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan karena sangat membantu mereka mengerjakan *games* dan turnamen yang skornya mereka sumbangkan untuk skor kelompok.

2) *Teams* (kelompok)

Kelompok terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal jenis kelamin, kinerja akademik, ras dan etnis. Fungsi utama dari kelompok ini adalah memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

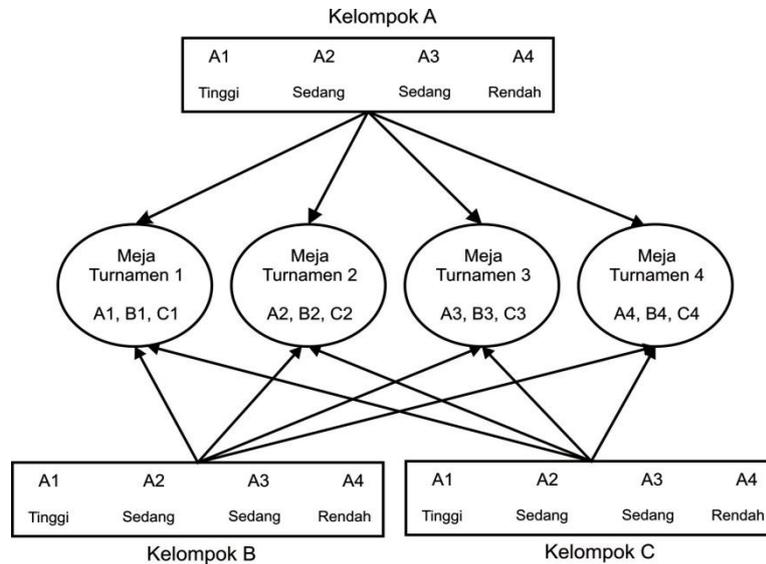
3) *Games* (permainan)

Games atau permainannya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja kelompok. Permainan tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada selembar kertas kecil yang digulung.

4) Turnamen

Turnamen ini dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk beberapa siswa dari tiap kelompok yang ada di kelas untuk berada pada meja

turnamen atau berada di depan kelas. Penempatan siswa dalam meja turnamen dilakukan secara heterogen.



Gambar 2.1. Penempatan Siswa pada Meja Turnamen

(Sumber: Slavin, 2005, h. 168)

5) *Recognisi teams* (Penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing *teams* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Suatu kelompok akan mendapat julukan “*Super Teams*” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great Teams*” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Teams*” apabila rata-ratanya 30-40.

Tabel 2.1
MENGHITUNG POIN TURNAMENT UNTUK EMPAT PEMAIN

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3-macam	Seri nilai terendah 3macam	Seri 4-macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	30	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20	20	20	30	20	30	40	30

(Slavin, 2005, h.175)

Tabel 2.2
KRITERIA PENGHARGAAN KELOMPOK

Kriteria (Rata-Rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
60	Tim Super

(Slavin, 2005, h.175)

2.2.4 Kelemahan dan Keunggulan *Cooperative learning Tipe Temas Games Tournament (TGT)*

a) Kelebihan TGT

- 1) Siswa lebih temotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan interaksi siswa secara aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa.

- 3) Menuntut rasa tanggung jawab siswa untuk berbuat terbaik bagi kelompoknya.
- 4) Meningkatkan prestasi belajar siswa.

b) Kekurangan TGT

Kurang efisien terhadap waktu yang ada karena membutuhkan waktu yang lama dalam persiapan turnamennya.

(sumber:<http://irvanzaky.blogspot.com/2012/05/teams-games-tournaments-tgt.html>).

2.2.5 Faktor yang harus diperhatikan dalam pembelajaran *cooperative learning tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Penentuan dan pemilihan strategi atau metode mengajar dalam pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Menurut Anitah dkk (2007, h. 5-6) bahwa faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan penggunaan strategi/metode belajar adalah sebagai berikut:

a) Tujuan Pembelajaran atau Kompetensi Siswa

Tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai siswa merupakan faktor utama yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar. Ada beberapa tingkatan dalam tujuan pembelajaran, tujuan yang paling tinggi yaitu Tujuan Pendidikan Nasional (TPN), kemudian dijabarkan pada Tujuan Satuan Pendidikan (institusional), Tujuan Bidang Studi/Mata Pelajaran, dan Tujuan Pembelajaran (Instruksional).

Tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar merupakan pernyataan yang diharapkan dapat diketahui, disikapi dan atau dilakukan siswa setelah

mengikuti proses pembelajaran. Rumusan tersebut sebagai dasar acuan dalam melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan metode mengajar harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai siswa. Tujuan institusional adalah tujuan yang ingin dicapai oleh suatu lembaga pendidikan, misalnya SD, SMP, SMA, SMK dan seterusnya. Tujuan bidang studi adalah tujuan yang harus dicapai oleh suatu mata pelajaran atau suatu bidang studi, sedangkan tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang harus dicapai dalam suatu pokok bahasa.

b) Karakteristik Bahan Pelajaran/Materi Pelajaran

Salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih metode mengajar adalah karakteristik bahan pelajaran. Ada beberapa aspek yang terdapat dalam materi pelajaran, aspek tersebut terdiri dari :

1) Aspek konsep,

Substansi isi pelajaran yang berhubungan dengan pengertian, atribut, karakteristik, label atau ide dan gagasan sesuatu. Artinya, guru akan memilih metode mana yang dianggap sesuai jika akan mengajarkan tentang konsep, begitu juga dengan aspek yang lainnya.

2) Aspek fakta (*fact*),

Substansi isi pelajaran yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa yang lalu, data-data yang memiliki esensi objek dan waktu, seperti nama dan tahun yang berhubungan dengan peristiwa atau sejarah.

3) Aspek prinsip (*principle*),

Substansi isi pelajaran yang berhubungan dengan aturan, dalil, hukum, ketentuan, dan prosedur yang harus ditempuh. Aspek proses (*process*), merupakan substansi materi pelajaran yang berhubungan dengan rangkaian kegiatan, rangkaian peristiwa, dan rangkaian tindakan.

4) Aspek nilai (*value*),

Substansi materi pelajaran yang berhubungan dengan aspek perilaku yang baik dan buruk, yang benar dan salah, yang bermanfaat dan tidak bermanfaat bagi banyak orang.

5) Aspek keterampilan intelektual (*intellectual skills*),

Substansi materi pelajaran yang berhubungan dengan pembentukan kemampuan menyelesaikan persoalan atau permasalahan, berpikir sistematis, berpikir logis, berpikir taktis, berpikir kritis, berpikir inovatif, dan berpikir ilmiah.

6) Aspek keterampilan psikomotor (*psychomotor skills*)

Substansi materi pelajaran yang berhubungan dengan pembentukan kemampuan fisik.

c) Waktu yang digunakan

Pemilihan metode mengajar juga harus memperhatikan alokasi waktu yang tersedia dalam jam pelajaran, ada beberapa metode mengajar yang dianggap relatif banyak menggunakan waktu, seperti metode pemecahan masalah, dan inkuiri. Penggunaan metode ini kurang tepat jika digunakan pada jam pelajaran yang alokasi waktunya relatif singkat sehingga

penguasaan materi tidak akan optimal demikian pula dengan pembentukan kemampuan siswa.

d) Faktor Siswa (Peserta didik)

Faktor siswa merupakan salah satu faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar, selain faktor-faktor yang telah dikemukakan di atas. Aspek yang berkaitan dengan faktor siswa terutama pada aspek kesegaran mental (faktor antusias dan kelelahan), jumlah siswa dan kemampuan siswa. Guru harus bisa mengelola pembelajaran berdasarkan jumlah siswa dan harus mengatur tempat duduk supaya sesuai dengan kondisi siswa dalam belajar. Posisi tempat duduk tidak harus seperti kelas formal reguler, tetapi bersifat fleksibel dan mendukung terhadap proses pembelajaran. Demikian pula dengan kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Umpamanya dalam proses pembelajaran, guru akan menggunakan metode eksperimen atau pemecahan masalah maka siswa yang bersangkutan harus sudah memahami tentang cara belajar eksperimen atau yang lainnya.

e) Fasilitas, Media, dan Sumber Belajar

Supaya memperoleh hasil belajar yang optimal maka setiap peristiwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan sistemik. Prinsip-prinsip belajar yang dijadikan landasan dalam pembelajaran diantaranya adalah ketersediaan fasilitas, media, dan sumber belajar. Guru tidak akan memilih metode mengajar yang memungkinkan menggunakan fasilitas atau alat belajar yang beragam jika di sekolahnya tidak memiliki fasilitas dan alat

belajar yang lengkap. Dalam hal ini perlu diupayakan, apabila guru dan siswa akan menggunakan alat atau fasilitas maka guru bersangkutan sebelum pembelajaran harus mempersiapkan terlebih dahulu. Media pesan lisan (bahasa) harus dapat dipahami siswa sehingga siswa tidak menimbulkan verbalisme. Pemberdayaan media maupun bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

(Sumber : <http://akhmuhammadarifin.blogspot.com/2013/05/faktor-faktor-yang-perlu.html>).

2.3 Hasil Penelitian Terdahulu Yang Sesuai Dengan Penelitian

No	Nama Peneliti / Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mictra Gustiasih / 2009	PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR ILMU STATISTIKA DAN TEGANGAN SISWA KELAS X SMKN 5 BANDUNG	SMKN 5 Bandung	Kuasi Eksperimen	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara kelas yang diterapkan model pembelajaran cooperative learning dengan metode konvensional.	Model Kooperatif Learning	Tahun dibuat
2.	Yoppi Andrianti / 2008	PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN	SMA Negeri 6 Bandung	Kuasi Eksperimen	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata post test siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol.		Mata Pelajaran

		AKUNTANSI					
3.	Andika Nurhidayat /2008	PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SISTEM ORGAN TUBUH TERNAK DI SMK 1 CIKALONGKULON	SMK 1 CIKALONGKULON	Kuasi Eksperimen	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Model Cooperative Learning	Mata Pelajaran

2.4 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2008, h. 47) “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dalam penelitian ini variable yang akan dijelaskan adalah variable independen (variable bebas) dan variable dependen (variable terikat).

Menurut Sugihartono, dkk (2007, h. 130) penilaian adalah suatu tindakan untuk memberikan interpretasi terhadap hasil pengukuran dengan menggunakan norma tertentu untuk mengetahui tinggi rendahnya atau baik buruknya aspek tertentu. Pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui siswa dalam menerima materi yang diberikan.

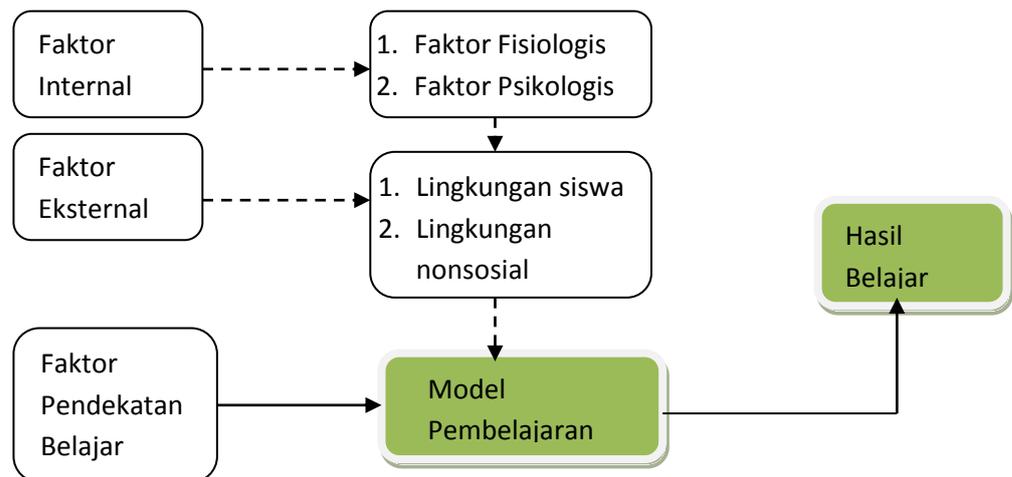
Pernyataan peneliti yang menegaskan peranan TGT terhadap penilaian hasil belajar siswa.

1. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2005, h. 3). Seberapa besar hasil belajar untuk mengetahui efektif KBM yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik yang dilihat dari evaluasi, kognitif, afektif dan psikomotor.
2. Di SMA Pasundan 1 Bandung menggunakan pendekatan penilaian hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu : a. Kognitif yaitu soal latihan, tugas, ulangan tulis dan lisan, b. Afektif yaitu keaktifan peserta didik setelah selesai KBM diberikan kuis, c. Psikomotor yaitu peserta didik melaksanakan penelitian ke pasar.

3. Kegiatan penilaian hasil belajar yang biasa dilakukan oleh guru ekonomi di SMA Pasundan 1 Bandung penilaian hasil belajar menggunakan PAP menunjukkan bahwa sebelum usaha penilaian dilakukan terlebih dahulu harus ditetapkan patokan yang akan dipakai untuk membandingkan angka-angka hasil pengukuran agar hasil itu mempunyai arti tertentu.
4. Melaksanakan uji instrumen pada materi inflasi yang diberikan siswa kepada kelas X-12 . Kemudian dari hasil uji instrumen pendidik melakukan uji *pre-test*, selanjutnya melakukan KBM dengan materi inflasi menggunakan model ceramah tanya jawab. Pada hari berikutnya melakukan model pembelajaran TGT dengan membentuk beberapa kelompok belajar dikelas untuk melakukan *games*, setelah itu siswa melakukan uji *post-test*.
5. Pemikiran peneliti yang memperlihatkan kontribusi penggunaan TGT :
 - a) Aspek murid dan guru karena sebagai objek dalam kajian ini dengan melihat sejauh mana murid mampu melakukan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi inflasi.
 - b) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dilaksanakan dalam bentuk permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran pada materi inflasi.

6. Model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada konsep sistem reproduksi. (Rian Hardiana, 2012 ha. V).

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

Keterangan :

-----> : kerangka yang tidak diteliti

————> : kerangka yang diteliti

 : fokus penelitian penerapan model cooperative learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X-12 SMA Pasundan 1 Bandung

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.3

Paradigma Pengaruh Model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil



Keterangan :

X = Model pembelajaran *discovery learning*

Y = Hasil belajar siswa

→ = Pengaruh

2.5 Asumsi Dan Hipotesis

2.5.1 Asumsi

Menurut Suharsimi Arikunto (2006, h. 27) memberikan suatu gambaran pengertian umum dan asumsi atau anggapan dasar yang dalam hal ini disebutkan “Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya.

Berdasarkan pengertian tersebut maka asumsi yang dikemukakan Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. dalam penelitian ini adalah :

- a) Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada para siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. (Slavin, 2005, h. 103).
- b) Guru-guru SMA Pasundan 1 Bandung dianggap memiliki kemampuan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- c) Fasilitas untuk menerapkan kooperatif tipe TGT di SMA Pasundan 1 Bandung dianggap memadai.

2.5.2 Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2010, h. 110).

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan, kegunaan penelitian, dan tinjauan pustaka dalam penelitian ini maka hipotesis yang di ajukan adalah :

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa

H_i = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa